Chess is an *"abstract strategy game"* played between two players.

An *abstract strategy game* is a strategy game, in which the theme is not important to the experience of playing. That means the game has no randomizers (such as dice), no simultaneous movement, nor hidden information.

Chess960 is not an abstract strategy game.

شطرنج یک ابسترکت استراتژی گیم یا بگیم بازی استراتژی محضی‌ه که بین دو نفر بازی می‌شه.

ابسترکت استراتژی گیم به چی می‌گیم؟ ابسترکت استراتژی گیم به بازی استراتژی‌ای گفته می‌شه که عوامل غیرقطعی در رویداد بازی تاثیر نداشته باشن. یعنی عامل تصادفی مثل تاس درش دخیل نباشه. یا حرکت همزمان و یا اطلاعات مخفی وجود نداشته باشه.

مثلا تخته نرد یا پاسور یا شطرنج ۹۶۰ بازی استراتژی محض نیستن.

Chess is one of the oldest games in the world, originated in India in the 6th century and spread to Persia. قرن ۶ یا ۷؟

شطرنج یکی از قدیمی‌ترین بازی‌های شناخته شده دنیاست که تخمین زده می‌شه که در قرن ۶ میلادی در هند ابداع شده و بعد به ایران گسترش پیدا کرده.

Its early form is known as "Chaturanga" (Sanskrit: four divisions (of military)). The four divisions relate to infantry, cavalry, elephantry, and chariotry, represented by the pieces that would evolve into the modern pawn, knight, bishop, and rook, respectively. Chaturanga was played on an 8×8 uncheckered board. The king could be captured and this ended the game. Chess historians suppose that the game had similar rules to those of its successor, shatranj.

اسم اولیه شطرنج، چاتورانگا بوده. چاتورانگا کلمه سانسکریت‌ه به معنی چهار لشکر. اشاره داره به چهار لشکر پیاده‌نظام، سواره‌نظام، فیل‌سواران و ارابه‌رانان که امروز با پیاه، اسب، فیل و رخ نمایش داده می‌شن. بنابراین رخ قلعه نبوده، ارابه بوده. قلعه حرکت نمی‌کنه.

شطرنج در [سدهٔ چهارم](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%B3%D8%AF%D9%87_%DB%B4_(%D9%85%DB%8C%D9%84%D8%A7%D8%AF%DB%8C))[[۲۰]](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%B4%D8%B7%D8%B1%D9%86%D8%AC#cite_note-20) یا [ششم میلادی](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%B3%D8%AF%D9%87_%DB%B6_(%D9%85%DB%8C%D9%84%D8%A7%D8%AF%DB%8C)) از شمال‌غربی [هند](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D9%87%D9%86%D8%AF) سرچشمه گرفته‌است. در آن زمان، [امپراتوری گوپتا](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%85%D9%BE%D8%B1%D8%A7%D8%AA%D9%88%D8%B1%DB%8C_%DA%AF%D9%88%D9%BE%D8%AA%D8%A7) بر هند فرمان می‌راند.[[۲۱]](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%B4%D8%B7%D8%B1%D9%86%D8%AC#cite_note-history-about-21) شاهان هند بر این باور بودند که یادگیری جنگ موجب یادگیری ارزش‌های دلاوری، تصمیم‌گیری، شکیبایی و شجاعت می‌شود؛ بنابراین، تصمیم گرفتند که جنگ را مدل‌سازی کنند. رایج‌ترین داستان در مورد اختراع شطرنج این است که شطرنج اختراع یک قدّیس هندی بوده‌است. شاه هند که "بالهات" نام داشت، از قمار و اعتیاد به بازی‌های شانسی خشمگین شده‌بود. او از این قدّیس هندی که "سیساً نام داشت، درخواست کرد بازی‌ای ایجاد کند که در آن بتوان دوراندیشی و استدلال کرد و چیزی به‌عنوان شانش در آن وجود نداشته باشد. مدتی بعد، سیسا با صفحه‌ای متشکل از ۶۴=۸×۸ خانه نزد شاه آمد. دو [ارتش](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D8%B1%D8%AA%D8%B4) متشکل از ۳۲ مرد با دو رنگ مختلف، صفحه را پُر کرده‌بودند و آرمانِ هر ارتش، دستگیری و کشتن شاه ارتش حریف بود. این بازی *چاتورانگا* نام گرفت. صفحهٔ شطرنج "آشتاپاداً نام داشت.

مهره‌های چاتورانگا

راجا (شاه)

مانتری یا سیناپاتی (وزیر)

راتا (رخ)

گاجا (فیل)

اَسوا (اسب)

پاداتی یا باتا (سرباز)

Sanskrit Persian Arabic English

Raja (King) Shah Shah King

Mantri (Minister) Vazir/Vizir Wazir/Firzān Queen

Hasty/Gajah (elephant) Pil Al-Fil Bishop

Ashva (horse) Asp Fars/Hisan Knight

Ratha (chariot) Rukh Rukh Rook

Padati (footsoldier) Piadeh Baidaq Pawn

درباره پیدایش چاتورانگا هم افسانه‌ای هست که فردوسی هم در شاهنامه نقل کرده. که خیلی خلاصه بخوام بگم، بین دو برادر ناتنی بر سر پادشاهی هند رقابت وجود داشته. برادر کوچکتر طلخند پسر مای پادشاه سابق و برادر بزرگتر، گَو پسر جمهور پادشاه اسبق بوده. مادر هردو هم یک نفر بوده. وقتی دو پادشاه می‌میرند، چون هر دو پسر خردسال بودن، بزرگان هند ملکه رو به حکمرانی انتخاب می‌کنن با این شرط که وقتی پسرها بالغ شدند، مادرشون یکی رو به پادشاهی انتخاب کنه. در طول رشد این پسرها اتفاقاتی می‌افته و لابد حدس می‌زنین که نهایتا کار به نزاع می‌کشه. بزرگان انجمن می‌کنن که کی شاه بشه و انجمن به اجماع نمی‌رسه و مملکت دو دسته می‌شه و طلخند هم خیلی کله‌خر بوده و کوتاه نمیاد و خلاصه جنگ می‌شه و سرتون رو درد نیارم، طلخند در جنگ با گَو، درحالی‌که زخمی هم بهش وارد نشده بوده از خستگی و تشنگی بر روی فیلش جان می‌ده.

خبر کشته شدن طلخند به دست گَو به مادرشون می‌رسه و مادرشون پریشون می‌شه و شیون می‌کنه و چه می‌دونم صورتش رو چنگ می‌زنه و قصرش رو آتیش می‌زنه و می‌خواسته خودش رو آتیش بزنه و از این دیوونه‌بازی‌ها. بعد گَو میاد می‌گه که بابا ما نکشتیم این خودش جان داد و مشاور گَو هم برای اینکه شراسز میدان نبرد رو به مادرش نشون بده، شطرنج رو می‌سازه.

چاتورانگا در صفحه ۸×۸ بازی می‌شده، اما رنگ خانه‌ها شطرنجی (یعنی یک درمیون سیاه و سفید) نبوده. جدول ۸×۸ بوده. شاه هم ممکن بوده در خلال بازی زده بشه و بازی تموم بشه. کیش و اینها نداشتند. از حرکت مهره‌ها دقیقا مشخص نیست اما حدس زده می‌شه مهره‌ها و نحوه حرکتشون شبیه چترنگ بوده باشه که بعدا توضیح می‌دم.

Chess was introduced to Persia from India and became a part of the princely or courtly education of Persian nobility. In Sassanid Persia the name became chatrang (adopted as shatranj in Arabic) and the rules were developed further, and players started calling Shāh when checking. Later the Persians added the additional rule that a king could not be moved into check or left in check.

چاتورانگا در زمان ساسانیان به ایران میاد و نامش به صورت چترنگ تغییر می‌کنه. (که چترنگ هم بعدا معرب می‌شه و به شطرنج تبدیل می‌شه.) قوانین بازی هم توسعه پیدا می‌کنه و از جمله مهمترین تغییرات اضافه شدن چیزی‌ه که امروز بهش می‌گیم کیش دادن. یعنی وقتی که شاه در معرض خطر بوده، برای هشدار می‌گفتند شاه. (این کلمه شاه احتمالا بعدا به کیش و در انگیسی به چک تغییر آوا داده.) بعدتر ایرانی‌ها قانونی رو اضافه می‌کنن که شاه نمی‌تونه به خانه‌ای بره که در معرض زدن باشه و نمی‌تونه هم در خانه‌ای بمونه که در معرض زدن هست. یعنی عملا بعد از حرکت بازیکن، شاه اون بازیکن نمی‌تونه در معرض کیش باشه، مثل همین امروز. خیلی تغییر مهمی بوده چون باعث می‌شه بازی ناگهانی وتصادفا مثلا با یک خطای دید، پایان پیدا نکنه.

The game was played with these pieces:

Shāh (king), Rukh (chariot), and Asp (horse), move like the King, Rook, and Knight in chess, respectively.

Ferz (counselor) moves exactly one square diagonally.

Pīl (elephant) moves exactly two squares diagonally, jumping over the square between.

Sarbaz (soldier), also called piyādeh (infantryman) moves and captures like the pawns in chess, but not moving two squares on the first move. When it reaches the eighth rank, it's promoted to ferz.

Relative value of the pieces have considered been Rukh(5), Asp(3), Ferz(2), Pil(2), and Sarbaz(1).

مهره‌های چترنگ شبیه امروز بودند:

شاه، رخ و اسب مثل امروز حرکت می‌کردن.

فِرز یا فرزین یا وزیر، یک خانه اریب حرکت می‌کرده. بنابراین مهره ضعیفی بوده.

فیل به صورت اریب از روی یک خانه می‌پریده و در خانه دوم قرار می‌گرفته.

سرباز یا پیاده مثل امروز حرکت می‌کرده. اما امکان حرکت دو خانه در شروع رو نداشته. در قرن ۱۵ این قانون اضافه شد که پیاده در شروع می‌تونه دو خانه جلو بره. وقتی هم پیاده به ردیف آخر می‌رسیده صرفا به وزیر ارتقا پیدا می‌کرده. یعنی امکان اون چیزی که امروز می‌گیم آندر پروموشن یعنی ارتقا به فیل رو نداشته. به رخ و اسب هم که نمی‌تونسته ارتقا پیدا کنه چون از وزیر نیرومندتر بودن.

ارزش نسبی مهره‌ها رو هم بخواهیم بگیم به ترتیب قوی‌ترین اول رخ بوده، بعد اسب، بعد وزیر، بعد فیل و در آخر هم پیاده.

Casteling and En passant were not allowed. Stalemating the opposing king resulted in a win.

قوانین قلعه رفتن و آن پاسان وجود نداشته. آن پاسان که طبیعتا نمی‌تونسته باشه چون همون‌طور که گفتیم پیاده در حرکت اول دو خانه جلو نمی‌رفته که شرایط آن‌پاسان به‌وجود بیاد. پات یا استیل‌میت هم مثل مات کردن، برد منظور می‌شد.

The English words "check" and "chess" descend from the Persian shāh. The word "checkmate" is derived from shāh māt (Persian: the king is helpless.) These exclamations persisted in chess as it traveled to other lands.

کلمات چک و چس در انگلیسی از کلمه شاه در فارسی نشات گرفتن (که در هنگام کیش دادن گفته می‌شده). عبارت چک‌میت هم از شاه مات فارسی گرفته شده که یعنی شاه فرومانده است.

The earliest texts referring to the origins of chess date from the beginning of the 7th century. One of these texts, the Chatrang-namak, represents one of the earliest written accounts of chess. The narrator Bozorgmehr explains that Chatrang, the Pahlavi word for chess, was introduced to Persia by a great ruler of India, during the reign of Khosrow I.

قدیمی‌ترین متون باقی‌مانده‌ای که به منشاء شطرنج اشاره کرده‌ان، مربوط به قرن هفتم میلادی هستند. یکی از مهمترین اونها چترنگ-نامک بزرگمهر است که داستان معرفی شطرنج به ایران رو نقل می‌کنه.

من ترجمه این کتاب رو نخوندم اما در آخر صحبتم این داستان رو به نقل از شاهنامه براتون می‌خونم.

The current form of the game emerged in Southern Europe during the 15th century.

اما قبل از این که به داستان برسیم این رو بگم که قوانین شطرنج به صورت امروزی که ما بازی می‌کنیم، با قوانین قلعه رفتن و دو خانه حرکت آغازین پیاده و آن‌پاسان و اینها در قرن ۱۵ میلادی در جنوب اروپا شکل گرفت.

It is played on a square chessboard with 64 squares arranged in an eight-by-eight grid. At the start, each player (one controlling the white pieces, the other controlling the black pieces) controls sixteen pieces

Chess is a recreational and competitive board game played between two players.

The object of the game is to checkmate the opponent's king

Chess is played on a 8×8 board, with 32 light squares, and 32 dark squares.

1. At the start there are two identical sets of pieces on the board, 16 white pieces and 16 back pieces.

Two players (White and Black) take turns to move their pieces. The goal of the game is "checkmating" the opponent' king.

‌‌

2. Pieces:

● King: The most important piece. (but not the most powerful)

شاه شبیه وزیره / اما یک خونه می‌ره

● Major pieces

Queen: The most powerful piece.

وزیر زورش زیاده / قدر نه تا پیاده

فیل و رخه همزمان / قوی‌تر از این و آن

Rook: The second most powerful piece.

حرکت رخ چه زیباست / بالا، پایین، چپ و راست

فقط می‌ره مستقیم / به هر طرف دلش خواست

فقط حواست باشه / مهره جلوش نباشه

● Minor Pieces

Bishop: Each side has one light-squared and one dark-squared bishop. Since they stay on the same colored squares, do not interfere with each other.

فیل تو بازی می‌تازه / وقتی که قطرها بازه

اریب می‌ره تو خونه / رنگش ثابت می‌مونه

Knight: Jumps from a light square to a dark square and vice versa.

اسب مهره پرنده است / به شکل ال رونده است

اول می‌ره دو خونه / بعد می‌پیچه یک خونه

● Pawn: Pawns are the soul of chess.

بهش می‌گن پیاده / چون که خیلی زیاده

جلو می‌ره ستونی / یا می‌زنه ضرب‌دری

3. Setting up the Game:

● White on right

● White Pieces on the 1st and 2nd rank

● Queen on the matching square

رای: پادشاه هند

رد: خردمند

خب بریم سر داستان اومدن شطرنج به ایران. فردوسی می‌گه که فرستادهٔ هند -که هند اون زمان مستعمره و باج‌گذار ایران بوده- فرستادهٔ هند با هدایا و پیشکش‌های زیادی میاد به دربار انوشیروان. بذارید من یک دقیقه گنجور رو بیارم:

چو آمد بر شهریار بزرگ

فرستادهٔ نامدار و سترگ

به رسم بزرگان نیایش گرفت

جهان آفرین را ستایش گرفت

گهر کرد بسیار پیشش نثار

یکی چتر و ده پیل با گوشوار

بیاراسته چتر هندی به زر

بدو بافته چند گونه گهر

و غیره و غیره، هدیه‌های گرانبهایی پیشکش انوشیروان می‌کنه که ما ازش می‌گذریم. تا می‌رسه به اینجا که:

بیاورد پس نامه‌ای بر پرند

نبشته به نوشین‌روان رای هند

رای: پادشاه هند، به حاکم‌های هند رای یا راجه می‌گفتن.

یکی تخت شطرنج کرده به رنج

تهی کرده از رنجِ شطرنج، گنج

بیاورد پیغام هندی ز رای

که تا چرخ باشد تو بادی به جای

کسی کو به دانش برد رنج بیش

بفرمای تا تخت شطرنج پیش

نهند و ز هر گونه رای آورند

که این نغز بازی به جای آورند

گر این نغز بازی به جای آورند

درین کار پاکیزه رای آورند

همان باژ و ساوی که فرمود شاه

به خوبی فرستم بر آن بارگاه

وگر نامداران ایران گروه

ازین دانش آیند یک سر ستوه

چو با دانش ما ندارند تاو

نخواهند زین بوم و بر باژ و ساو

همان باژ باید پذیرفت نیز

که دانش به از نامبردار چیز

می‌گه که خردمندان دربارت رو جمع کن. اگر راه و رسم این بازی رو فهمیدن که همچنان همون باج و خراجی رو که شما معین کردی، ما می‌دیم. اما اگر نتونستن، معلوم می‌شه که ما از نظر دانش از شما برتریم. پس نباید به ایران خراج بدیم. بلکه شما باید خراج‌گذار هند بشید.

چو با دانش ما ندارند تاو

نخواهند زین بوم و بر باژ و ساو

همان باژ باید پذیرفت نیز

که دانش به از نامبردار چیز

(نباید که خواهد ز ما باژ و گنج

دریغ آیدش جان دانا به رنج

چو بیند دل و رای باریک ما

فزونتر فرستد به نزدیک ما)

انوشیروان می‌گه که اوکی. حالا شما بفرما استراحت کن. ما هفته دیگه خبرت می‌کنیم. بعد مشاوران و موبدانش رو خبر می‌کنه که بازی رو رمزگشایی کنن، کسی موفق نمی‌شه. تا بزرگمهر میاد. شاه می‌گه ببین این کار خودت‌ه. می‌گه بده من ببرم ببینم.

(نهادند شطرنج نزدیک شاه

به مهره درون کرد چندی نگاه

بدو گفت یک هفته ما را زمان

ببازیم هشتم به روشن‌روان

یکی خرم ایوان بپرداختند

فرستاده را پایگه ساختند

رد و موبدان نماینده راه

برفتند یک سر به نزدیک شاه

نهادند پس تخت شطرنج پیش

نگه کرد هریک ز اندازه بیش

یکی گفت و پرسید و دیگر شنید

نیاورد کس راه بازی پدید

برفتند یکسر پرآژنگ چهر

بیامد برشاه بوزرجمهر

ورا زان سخن نیک ناکام دید

به آغاز آن رنج فرجام دید

بدو گفت شاه: این سخن کار توست

که روشن‌روان بادی و تندرست)

بیاورد شطرنج بوزرجمهر

پراندیشه بنشست و بگشاد چهر

همی‌جست بازی، چپ و دست راست

همی‌راند تا جای هریک کجاست

به یک روز و یک شب چو بازیش یافت

از ایوان، سوی شاه ایران شتافت

بدو گفت کای شاه پیروزبخت

نگه کردم این مهره و مشک و تخت

به خوبی همه بازی آمد به جای

به بخت بلند جهان کدخدای

اینجا داستان این‌طور روایت شده که بزرگمهر با هوش و فراست خارق‌العاده‌ای که داشته، روش بازی رو کشف می‌کنه. اما به نظر من خیلی منطقی نمیاد. به نظر می‌رسه بزرگمهر گوش و چشم‌هایی در هند داشته که روش بازی رو بهش اطلاع دادن. امانوئل لاسکر -قهرمان شطرنج جهان به مدت ۲۷ سال- پیشنهاد داده که احتمالا بزرگمهر به یکی از نماینده‌های هند رو تطمیع کرده که روش بازی رو بهش یاد بدن. به هر حال:

ز گفتار او شاد شد شهریار

ورا نیک‌پی خواند و به‌روزگار

فرستادهٔ رای را پیش خواند

بر آن نامور پیشگاهش نشاند

برِ تخت آن شاه بیداربخت

بیاورد و بنهاد شطرنج و تخت

چو بوزرجمهر آن سپه را براند

همه انجمن در شگفتی بماند

غمی شد فرستادهٔ هند، سخت

بماند اندر آن کار هشیار بخت

و به این ترتیب خواسته رای هند انجام می‌شه و هند همچنان باج‌گذار ایران باقی می‌مونه. بعضی جاها هم نقل می‌کنن که پادشاه هند پیغام داده که نماینده ایران و هند مسابقه شطرنج بدن به عنوان ملاک سنجش هوش دو طرف و بزرگمهر با نمایندگان هند شطرنج بازی می‌کنه و شکستشون می‌ده. اما اصل داستان همین بود که با هم خوندیم.

حالا اگه عمری باقی بود در شب‌های بعد داستان پیداش تخته نرد رو هم براتون می‌گم.

داستان تخته نرد

بشد مرد دانا به آرام خویش

یکی تخت و پرگار بنهاد پیش

خرد با دل روشن انباز کرد

به اندیشه بنهاد بر تخت نرد

یکی رزمگه ساخت شطرنج‌وار

دو رویه برآراسته کارزار

دو لشکر ببخشید بر هشت بهر

همه رزمجویان گیرنده شهر

یکی را چو تنها بگیرد دو تن

ز لشکر بر این یک تن آید شکن

بدین‌سان که گفتم بیاراست نرد

بر شاه شد، یک‌به‌یک یاد کرد

دل شاه ایران از او خیره ماند

خرد را به اندیشه اندر نشاند

همی‌گفت کای مرد روشن‌روان

جوان بادی و روزگارت جوان

بفرمود تا ساروان دو هزار

بیارد شتر تا در شهریار

ز گنج شهنشاه کردند بار

بشد کاروان از در شهریار

فرستادهٔ رای را پیش خواند

ز دانش فراوان سخن‌ها براند

یکی نامه بنوشت نزدیک اوی

پر از دانش و رامش و رنگ و بوی

سر نامه کرد آفرین بزرگ

به یزدان پناهش ز دیو سترگ

دگر گفت کای نامور شاه هند

ز دریای قنوج تا پیش سند

رسید این فرستادهٔ رایزن

ابا چتر و پیلان بدین انجمن

همان تخت شطرنج و پیغام رای

شنیدیم و پیغامش آمد بجای

کنون آمد این موبد هوشمند

به قنوج نزدیک رای بلند

شتروار بار گران دو هزار

پسندیده بار از در شهریار

نهادیم بر جای شطرنج نرد

کنون تا به بازی که آرد نبرد

برهمن فراوان بود پاک‌رای

که این بازی آرد به دانش به جای

ور ایدون کجا رای با راهنمای

بکوشند، بازی نیاید به جای

شتروار باید که هم زین شمار

به پیمان کند رای قنوج بار

کند بار همراه با بار ما

چنین است پیمان و بازار ما

چوخورشید رخشنده شد بر سپهر

برفت از در شاه بوزرجمهر

چو آمد ز ایران به نزدیک رای

برهمن بشادی ورا رهنمای

ابا بار با نامه وتخت نرد

دلش پر ز بازار ننگ و نبرد

چو آمد به نزدیکی تخت اوی

بدید آن سر و افسر و بخت اوی

فراوانش بستود بر پهلوی

بدو داد پس نامهٔ خسروی

ز شطرنج وز راه وز رنج رای

بگفت آنچه آمد یکایک به جای

پیام شهنشاه با او بگفت

رخ رای هندی چوگل برشگفت

بگفت آن کجا دید پاینده مرد

چنان هم سراسر بیاورد نرد

ز بازی و از مهره و رای شاه

وزان موبدان نماینده راه

به نامه دورن آنچه کردست یاد

بخواند بداند نپیچد ز داد

ز گفتار اوشد رخ شاه زرد

چو بشنید گفتار شطرنج و نرد

بیامد یکی نامور کدخدای

فرستاده را داد شایسته جای

یکی خرم ایوان بیاراستند

می و رود و رامشگران خواستند

زمان خواست پس نامور هفت روز

برفت آنکه بودند دانش‌فروز

به کشور ز پیران شایسته مرد

یکی انجمن کرد و بنهاد نرد

به یک هفته آن‌کس که بد تیزویر (=تیزهوش)

از آن نامداران برنا و پیر

همی‌بازجستند بازی نرد

به رشک و به رای و به ننگ و نبرد

به هشتم چنین گفت موبد به رای

که این را نداند کسی سر ز پای

مگر با روان یار گردد خرد

کز این مهره بازی برون آورد

بیامد نهم روز بوزرجمهر

پر از آرزو دل، پرآژنگ چهر

که کسری نفرمود ما را درنگ

بگسترد پیش اندرون تخت نرد

همه گردش مهرها یاد کرد

از او خیره شد رای با رایزن

ز کشور بسی نامدار انجمن

ز هر دانشی زو بپرسید رای

همه پاسخ آمد یکایک به جای

خروشی برآمد ز دانندگان

ز دانش‌پژوهان و خوانندگان

که اینت سخنگوی داننده مرد

نه از بهر شطرنج و بازی نرد

بیاورد زان پس شتر دو هزار

همه گنج قنوج کردند بار

ز عود و ز عنبر ز کافور و زر

همه جامه و جام پیکر گهر

ابا باژ یک‌ساله از پیشگاه

فرستاد یکسر به درگاه شاه

یکی کاروان بد که کس پیش از آن

نراند و نبد خواسته بیش از آن

بیامد ز قنوج بوزرجمهر

برافراخته سر بگردان سپهر

دلی شاد با نامه شاه هند

نبشته به هندی خطی بر پرند

که رای و بزرگان گوایی دهند

نه از بیم، کز نیک‌رایی دهند

که چون شاه نوشین‌روان کس ندید

نه از موبد سال‌خورده شنید

نه کس دانشی‌تر ز دستور اوی

ز دانش سپهر است گنجور اوی

فرستاده شد باژ یک‌ساله پیش

اگر بیش باید، فرستیم بیش

ز باژی که پیمان نهادیم نیز

فرستاده شد هرچه بایست چیز

چو آگاهی آمد ز دانا به شاه

که با کام و با خوبی آمد ز راه

چنین گفت کسری که یزدان سپاس

که هستم خردمند و نیکی‌شناس

مهان تاج و تخت مرا بنده‌اند

دل و جان به مهر من آگنده‌اند

شگفتی‌تر از کار بوزرجمهر

که دانش بدو داد چندین سپهر

سپاس از خداوند خورشید و ماه

کز اوی است پیروزی و دستگاه