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

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.

شطرنج در سدهٔ ۶ میلادی از هند سرچشمه گرفته. پیدایش شطرنج همزمان‌ه با دوران امپراتوری گوپتا در هند. گوپتائیان معتقد بودند که مدل‌سازی جنگ، دلاوری، دوراندیشی و تصمیم‌گیری استراتژیک رو پرورش می‌ده.

این البته انگیزه است، اما منشاء پیدایش -یعنی اینکه واقعا چه اتفاقی افتاد که باعث شد شطرنج به‌وجود بیاد- مشخص نیست. ماجراهایی در این باره در کتاب‌ها ذکر شده، بیشتر داستان و افسانه است.

رایج‌ترین داستان این‌ه که یکی از شاهان هند به نام بالهات از رواج بازی‌های شانسی و قمار خشمگین بود. لذا از یک قدیس هندی به نام سیسا خواست که بازی‌ای اختراع کنه که بر پایه شانس نباشه و متکی به دوراندیشی و استدلال باشه. سیسا هم شطرنج رو ابداع کرد.

افسانه دیگه‌ای هست که در شاهنامه ابومنصوری و شاهنامه فردوسی هم اومده. خیلی خلاصه بخوام بگم، از این قراره که بین دو شاهزاده و برادر ناتنی بر سر پادشاهی هندوستان جنگ درمی‌گیره. در جنگ برادر کوچکتر به نام طلخند کشته می‌شه. بعد موبدان و مشاوران برای نمایش دادن میدان جنگ و نحوه مرگ طلخند، شطرنج رو اختراع می‌کنند.

مسعودی، تاریخ‌نگار مسلمان قرن چهارم، در مروج‌الذهب ابداعِ شطرنج را به بلهیت مردی از تبارِ برهمنان نسبت داده‌است. مطابق با رایِ مسعودی، همین بلهیت بود که نخستین کتاب دربارهٔ شطرنج را برای هندوان تدوین کرد. مسعودی همچنین به افسانه مشهوری اشاره می‌کند که بر اساس آن، مبدعِ شطرنج از پادشاه هند می‌خواهد که خانه‌های صفحه شطرنج را با دانه‌های گندم پر کند – به این ترتیب که در خانه اول، یک‌دانه؛ در خانه دوم، دو دانه؛ در خانه سوم، چهار دانه؛ تا خانه شصت و چهارم – که پس از حساب و شمار معلوم می‌شود که اگر تمامِ آن سرزمین را هم گندم بکارند، کفایت این مقدار را نخواهد کرد.[۱۰]

آلفونسوس:روایتِ دیگر از پیداییِ شطرنج، روایتِ آلفونسوس حکیم است؛ و آن این که: پادشاهی از پادشاهان هند آرزو داشت بداند جهان مطیع عقل و اراده است یا جبر و تقدیر. پس دو تن از مردان دانا و خردمند دربارش را فراخواند و از ایشان سؤال کرد. این دو خردمند نظری مخالفِ هم داشتند؛ یکی همه از جبر می‌گفت و دیگری از اختیار. شاه از این دو خواست که هر یک برای اثبات مدعایش بازی‌ای اختراع نموده، به درگاهش بیاورد. آن جبری بازیِ نرد را ساخت – که بر اساس گردشِ فصول و رفت‌وآمد ماه‌ها و روزها و حکمِ تاسِ شش‌جهت تنظیم گشته بود-. اما حکیمِ دیگر بازیِ شطرنج را ساخت که در همه مراحلِ آن، انسان مختار است؛ جز آن که محدود است به رعایت قوانین بازی. پادشاهِ هند در هر دو بازی به نیکی نظر کرده و شطرنج را بر نرد ترجیح داد؛ چرا که در شطرنج است که عاقلان و دوراندیشان از نادانان و کوته‌فکران متمایز می‌گردند.[۱۰]

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.

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

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.