

## شواهدی از بازی نرد در سده‌های سوم و چهارم هجری در شهر بلقیس اسفراین

احمد نیک‌گفتار

کارشناس ارشد باستان‌شناسی، پایگاه شهر تاریخی بلقیس، اسفراین - خراسان شمالی  
ansz1362@yahoo.com

علی اکبر وحدتی

معاون میراث فرهنگی اداره کل میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری خراسان شمالی  
vahdatiali@yahoo.co.u

تاریخ دریافت: ۹۵ / ۱۲ / ۲۴

تاریخ پذیرش: ۹۶ / ۰۲ / ۰۲

### چکیده

شهر بلقیس نام کنونی شهر دوران اسلامی اسفراین از توابع مهم نیشابور است که در مسیر ارتباطی جرجان - نیشابور واقع شده بود. سکونت در شهر بلقیس از صدر اسلام تا اواخر دوره صفویه ادامه داشته و توالی باستان‌شناسی منحصربه‌فردی در آن مشاهده می‌شود. اولین کاوش‌های علمی باستان‌شناختی در شهر بلقیس در سال ۱۳۸۶ انجام شد و از آن پس کاوش‌ها تقریباً به صورت منظم هر ساله ادامه یافته است. طی چند فصل کاوش در شهر بلقیس، علاوه بر کشف آثار معماری، اشیا و یافته‌های کوچک فراوانی به دست آمده که هر کدام بیانگر حضور یک هنر، پیشه، صنعت، و... در زمان شکوفایی و رونق این شهر بوده است. یکی از مهم‌ترین یافته‌های باستان‌شناختی از این محوطه - که اطلاعاتی در زمینه بازی‌های فکری رایج در اسفراین به دست می‌دهد - یک تاس تختة نرد از جنس استخوان است. در این مقاله سعی کرده ایم علاوه بر معرفی اثر و بافت باستان‌شناختی آن، تحلیلی مقدماتی از نقوش روی تاس و بافت اجتماعی جامعه‌ای که آن را به کار می‌گرفته، ارائه کنیم.

### واژه‌های کلیدی

اسفراین، شهر بلقیس، بازی‌های فکری، تاس تختة نرد، نمادشناسی.

## مقدمه

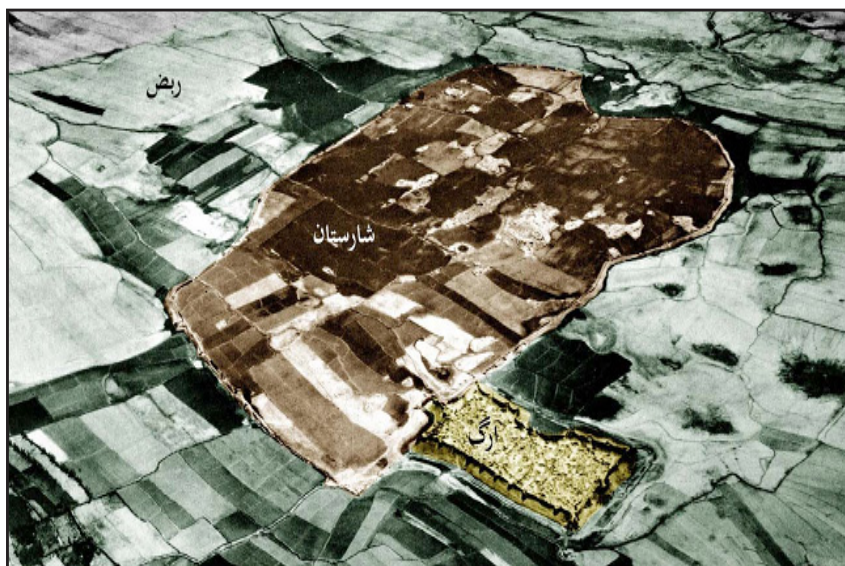
اسفراین یکی از مناطق تاریخی خراسان است که پس از تقسیم استان خراسان به سه قسمت در استان خراسان شمالی قرار گرفته است. منطقه اسفراین بر سر شاهراه مهم ارتباطی خراسان قرار داشته و از شرق با مناطق تاریخی سبزوار و نیشابور و از غرب با جاجرم همجوار است. بر اساس بررسی‌های باستان‌شناسی، این منطقه دست کم از اواخر هزاره ششم پیش از میلاد مسکونی شده و در دوران اسلامی به اوج شکوفایی خود رسیده است (وحدتی، ۱۳۸۹: ۲۸-۳۰؛ Vahdati 2015: 264-266).

بزرگ‌ترین و اصلی‌ترین استقرار باستانی این منطقه، بقایای شهر اسلامی اسفراین است که در سده اخیر به نام شهر بلقیس معروف شده است. شهر بلقیس در سه کیلومتری جنوب شهر اسفراین کنونی قرار دارد و بر اساس مدارک کشف شده در کاوش‌های باستان‌شناسی از سده‌های نخستین دوران اسلامی تا اوایل دوره قاجار پیوسته مسکونی بوده است.

اسفراین تا پیش از حمله ویرانگر مغول به خراسان از به لحاظ سیاسی - اداری و فرهنگی جزو آبادی‌های وابسته به نیشابور بود. پس از ویرانی نیشابور به دست سپاه مغول، اسفراین به عنوان یکی از ۱۸۲ ایالتی که ایلخانان اداره می‌کردند، مورد توجه قرار گرفت و موقعیتش بر سر راه تجاری خراسان نیز به احیای سریع آن کمک کرد. در این دوره اسفراین به حدی رشد یافت که در آن ضرابخانه‌ای ایجاد شد و تعداد زیادی سکه از این دوره در دست است (نیک‌گفتار و بهنام‌فر، ۱۳۸۸؛ وحدتی، ۱۳۸۹: ۵۴-۵۰). این

مسئله حاکی از رشد اهمیت سیاسی اسفراین و استقلال نسبی آن است و نشان می‌دهد که با افول نیشابور در زمان حمله مغول، مناطق دیگر همچون اسفراین و جاجرم به منزله مراکز جایگزین رشد یافته اند (وحدتی، ۱۳۸۹: ۳۹). شهر بلقیس از سه بخش اصلی تشکیل شده است: ارگ (کهندژ) و شهر (شارستان) و پیرامون شهر (ریض) (تصویر ۱). ارگ یا «نارین قلعه» حدود ۵۲۰۰۰ متر مربع وسعت دارد و با برج و باروی مستحکم و خندقی که بر اطراف دارد، مرکز سیاسی و دیوانی و به هنگام جنگ محل تجمع ساکنان شارستان بوده است. شارستان در قسمت شمالی ارگ واقع بوده و بدنه اصلی شهر را تشکیل می‌داده و علاوه بر منازل ساکنان شهر، بناهای عام‌المنفعه از جمله مسجد، بازار، حمام، آب‌انبارها، و بناهایی از این قبیل در آن وجود داشته است. گرداگرد شارستان برج و باروی جداگانه‌ای وجود دارد که چندین دروازه داشته است. در بیرون از حصار شارستان و پیرامون شهر، گورستان، یک کاروانسرا، مزارع و باغ‌ها، و تأسیسات پیرامونی وجود داشته است. این مجموعه باستان‌شناسی نزدیک به ۱۵۰ هکتار وسعت داشته است (وحدتی، ۱۳۸۹: ۷۷؛ Vahdati 2015: 276).

کاوش‌های باستان‌شناسی در شهر دوران اسلامی اسفراین از سال ۱۳۸۶ آغاز شد. بیش‌تر کاوش‌ها در محدوده شارستان انجام شده و یافته‌های متنوعی شامل بقایای معماری و اشیای تاریخی در این کاوش‌ها پیدا شده است. یکی از جالب‌ترین یافته‌های کشف‌شده در نخستین فصل کاوش، یک تاس از جنس استخوان یا عاج است که در این مقاله به بررسی آن پرداخته ایم.



تصویر ۱. عکس هوایی مایل از شهر بلقیس که موقعیت ارگ و شارستان و ریض را نشان می‌دهد (مأخذ: برگرفته و تغییر یافته از: اشمیت، ۱۳۷۶، تصویر ۵۹).

### تاس استخوانی شهر بلقیس

در اردیبهشت ماه ۱۳۸۶ حین تعیین حریم شهر بلقیس گمانه‌ای به نام O11 در ۷۰ متری غرب تپه منار در داخل شارستان در مختصات ۳۷ درجه و ۰۴ دقیقه و ۳۲.۸ ثانیه عرض جغرافیایی و ۵۷ درجه و ۴۷ دقیقه و ۷۷.۴ ثانیه طول جغرافیایی ایجاد شد. در هنگام کاوش در این بخش پس از برداشتن لایه سطحی، سه لایه باستانی شناسایی شد. لایه نخست خاک قهوه‌ای مایل به قرمز با مواد فرهنگی از قبیل سفال، آجر، زغال، و استخوان همراه بود که به سده‌های چهارم تا نهم هجری تعلق داشتند. این لایه باستانی آشکارا آشفته بود. لایه دوم خاک قهوه‌ای مایل به قرمز و یکدست‌تری داشت که تا عمق حدود ۸۰ سانتی‌متری از سطح ادامه می‌یافت و در آن سفالینه‌های قرون ششم تا هشتم هجری پیدا شد. در همین تراز در میانه گمانه اثر چاهی دیده شد که در یک لایه طبیعی شنی (لایه سوم) حفر شده بود. لایه سوم از رسوبات طبیعی همراه با مقدار زیادی شن سیاه و زرد رودخانه‌ای تشکیل شده و در آن هیچ‌گونه نهشته فرهنگی وجود نداشت. در دل این لایه، چاهی دایره‌ای به قطر ۷۰ سانتی‌متر شناسایی شد که با خاک نرم سبزرنگ پر شده بود و در آن تعدادی ظروف سالم

و شکسته به صورت وارونه پیدا شد. کاوش در داخل چاه به سبب تنگی و انباشتگی ظروف با آرامی و سختی زیاد صورت گرفت. ظروف سفالی کشف‌شده از این چاه شامل سفالینه‌های نخودی ساده و بدون لعاب با نقش کنده موج و نواری هستند که نمونه‌های مشابه آن (چه از نظر فرم و چه از نظر تزئینات) در کاوش نیشابور پیدا شده است. تعدادی از سفالینه‌ها نیز لعاب شیری با نقوش قهوه‌ای سوخته دارند که یک نمونه از آن‌ها نقش «شبه‌کتیبه» را نشان می‌دهد. این سفالینه‌ها متعلق به سده‌های سوم و چهارم هجری هستند. در بخش‌های پایین‌تر تعدادی قطعه سفال با خمیره قرمز با نقوش استامپی و نقوش داغدار پیدا شد که به قرون اولیه اسلام تعلق دارند و بسیار شبیه سفال‌های دوره ساسانی هستند. کاوش در این چاه در عمق ۲ متری متوقف شد؛ درحالی که چاه و همچنان ادامه داشت و محتویات دیگری در آن وجود داشت (تصویر ۲). در بین یافته‌های این چاه، علاوه بر ظروف سفالی ساده و لعابدار - که از نظر هنری و مطالعاتی ارزشی ویژه دارند - اشیای دیگری هم پیدا شد که از آن جمله یک تاس خوشتراش از جنس استخوان (عاج؟) است (وحدتی، ۱۳۷۶: ۱۲۳) (تصویر ۳ و ۴).



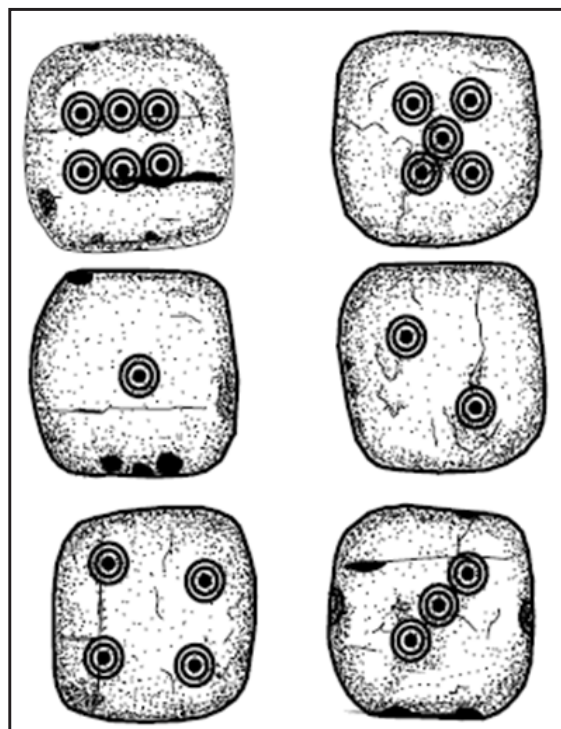
تصویر ۲. نمایی از چاه در مراحل کاوش و مواد فرهنگی درون آن (مأخذ: وحدتی، ۱۳۸۶: ۱۲۷).



تصویر ۳. نمایی از تاس به‌دست‌آمده از شهر بلقیس (مأخذ: نودهی و همکاران، ۱۳۹۳: ۱۷۸، شکل ۱۳۸).

## توصیف شیء

یکی از جالب‌ترین یافته‌های شهر بلقیس یک تاس تخته نرد<sup>۱</sup> از جنس عاج (؟) به ابعاد  $1/5 \times 1/5$  سانتی‌متر است (تصاویر ۳ و ۴) که از داخل چاهی در گمانه O11 همراه سفالینه‌های ساده و لعاب‌دار سده‌های سوم و چهارم هجری به دست آمد (وحدی، ۱۳۸۹: ۱۳۴-۱۳۵؛ طرح ۵). در شش وجه این تاس خال‌های یک تا شش تراشیده شده و کاملاً شبیه تاس‌های کنونی است (همان، ۱۳۹).



تصویر ۴. طرح تاس نرد متعلق به سده‌های سوم و چهارم هجری مکشوفه از شهر بلقیس اسفرااین (مأخذ: وحدی، ۱۳۸۹: ۱۳۹، طرح ۵:۲).

## اشاره در متون و یافته‌های باستان‌شناختی

متون تاریخی و منابع ادبی پیشینه بازی تخته نرد را به دوره ساسانی، زمان پادشاهی خسرو اول انوشیروان (۵۳۱ - ۵۷۹ میلادی) می‌رسانند. از جمله بر اساس یک نوشته پهلوی به نام چترنگ‌نامک (شطرنج‌نامه)، این بازی را بزرگمهر در پاسخ به بازی شطرنج که دابشلم پادشاه هندوان برای انوشیروان می‌فرستد، ابداع می‌کند و نام آن را به افتخار اردشیر بابکان، بنیانگذار سلسله ساسانی «نیواردشیر» می‌گذارد (Daryaei 2010: 1-2; Brunner 1978: 45). داستان اختراع تخته نرد در مقابل چترنگ داستان بسیار شیرینی است که فردوسی نیز در شاهنامه گوشه‌هایی از این داستان را از یادگار بزرگمهر به نظم درآورده است که این‌گونه آغاز می‌شود:

که رستم ز بوزرجمهر و ز شاه  
ز شطرنج باید که رانم سخن  
ز گفتار بیدار کار آگاهان  
ابابیل و چتر و سواران سند  
نیشته به نوشینروان رای هند  
که گویند پس خانه او کدام  
رخ و اسپ و رفتار فرزین و شاه  
درین کار پاکیزه رای آورند  
به خوبی فرستم بر آن بارگاه  
ازین دانش آیند یکسر ستوه  
نخواهند زین بوم و بر باز و ساو

سیاس از خداوند خورشید و ماه  
چون این کار دلگیرت آمد به بُن  
چنین آگهی یافت شاه جهان  
که آمد فرستاده شاه هند  
بیاورد پس نامه‌ای بر پرند  
بدانند هر مهره‌ای را به نام  
پیاده بدانند و پیل و سپاه  
گر این نغزبازی به جای آورند  
همان باژ و ساوی که فرمود شاه  
و گر نامداران ایران گروه  
چو با دانش ما ندارند تاو

طبق شواهد باستان‌شناختی، نخستین نمونه بازی‌های فکری که به نظر می‌رسد نیای تخته نرد باشند، صفحات بازی‌ای فکری مربوط به نیمه هزاره سوم پیش از میلاد است که از جنوب شرق ایران پیدا شده است (نودهی و همکاران، ۱۳۹۴: ۱۶۴). یکی از این تخته‌های بازی از گور شماره ۷۱۳ شهر سوخته پیدا شده (تصویر ۵) که به ۲۴۰۰-۲۳۰۰ پیش از میلاد تعلق دارد (سیدسجادی، ۱۳۸۱: ۱۳-۱۴). این تخته بازی از جنس آبنوس سیاه به ابعاد  $12/7 \times 33/2$  سانتی‌متر ساخته شده و در کنار آن مهره‌های بازی در داخل یک سبد حصیری پیدا شد (همانجا). در کاوش‌های جیرفت نیز چندین صفحه بازی فکری از جمله صفحاتی به شکل عقاب و عقرب از جنس سنگ کلریت پیدا شده که در آنها حفره‌هایی برای قرار گرفتن مهره‌ها ایجاد شده است (تصویر ۶). این نمونه‌ها از صفحه بازی فکری پیدا شده از گورستان سلطنتی اور در بین‌النهرین قدیم‌تر اند و نشان می‌دهند بازی مورد نظر در شرق ایران ابداع شده و سپس به جاهای دیگر راه یافته است. متأسفانه هنوز قوانین و قواعد بازی‌های فکری هزاره سوم پیش از میلاد شناخته نشده و مشخص نیست منطق این بازی‌ها تا چه حد شبیه بازی نرد بوده است. با وجود این به احتمال فراوان بازی نرد در دوره ساسانی با الهام از همین نیای هزاره سومی ساخته شده است.

علاوه بر متون پهلوی مختلف که بارها از بازی نرد و هشت‌پای سخن گفته اند، شواهد عینی و تصاویر مربوط به بازی نرد از کاوش چند مکان باستانی دوره تاریخی پیدا شده است. از جمله شواهد عینی بازی نرد در دوره ساسانی می‌توان به یک پیکرک فیل از جنس سنگ سیاه مربوط به سده ششم یا هفتم میلادی (Herzfeld 1931: 27)، یک کاسه نقره‌ای ساسانی با نقوش قلمزنی شده که در بین آنها دو نفر مشغول به بازی نرد هستند (نودهی و همکاران، ۱۳۹۴: ۱۷۸، شکل ۱۳۹)، یک نقاشی دیواری در پنجکنت



تصویر ۷. تاس پیداشده در نیشابور [مربوط به] قرن سوم و چهارم هجری. ابعاد ۱.۳ سانتی‌متر (مأخذ: <http://metmuseum.org>)

### نمادپردازی تاس

بازی نرد در زمره بازی‌های فکری است که گفته می‌شود بخت در آن دخالت زیاد دارد (Daryae 2010: 10؛ نودهی و همکاران، ۱۳۹۴: ۱۷۱). ظاهراً بزرگمهر نرد را بر اساس اصول تعالیم زروانی که بخت را در زندگی و افعال مردم عامل درجه اول اثرگذار می‌داند، ابداع کرده است (Daryae 2010: 10). بر این اساس، خود تاس نماد ستاره بخت و اقبال است و گردش تاس‌ها نماد گردش ایام تعبیر شده و برای هر خال که روی تاس ایجاد شده یک نماد زرتشتی تصور شده است: یک، نشان اهورامزدا؛ دو، نشان دو مینو (انگره مینو و سپنتا مینو)؛ سه، نشان اندیشه و گفتار و کردار نیک؛ چهار، نشان عنصرهای چهارگانه خلقت یعنی آب و باد و خاک و آتش؛ پنج، نشان پنج روشنی خورشید و ماه و ستاره و آتش و آذرخش؛ و شش به شش گاهنبار<sup>۳</sup> تعبیر شده است. جالب اینجاست که جمع اعداد رو به روی هم در طرفین طاس‌ها همواره هفت؛ به تعداد هفت سیاره است؛ در برابر یک، شش نهاده اند و در مقابل دو، پنج و در مقابل سه، چهار (تصویر ۸) و رازهاست همچنان باقی در جفت ریختن و سه تایی ریختن طاس‌ها و جمع آنها که در این بخش قصد واکاوی این رازها را نداریم و فقط هدف اشاره به برخی نمادها بود.

### سبب ایجاد تخته نرد

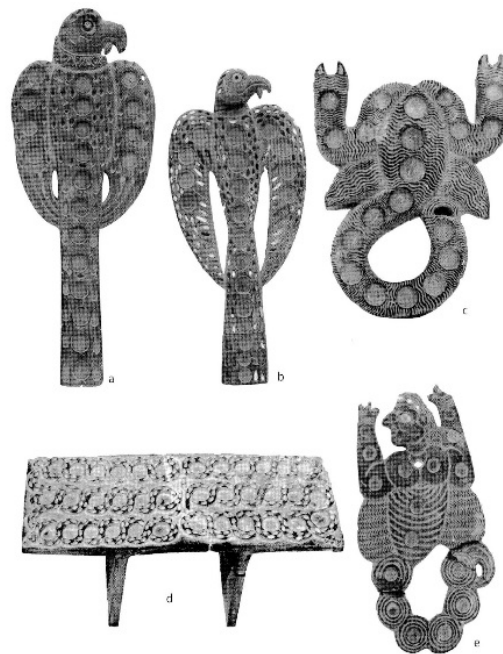
از قرار معلوم از آنجا که ایرانیان در ستاره‌شناسی بسیار متبحر بوده اند، بازی نرد را بر اساس قوانین نجوم ابداع کرده اند. در واقع مهارت و استادی بزرگمهر در اخترشناسی و طالع‌بینی به او امکان ابداع این بازی را داد. بنا به متن کتاب *شطرنج‌نامه* (یا گزارش شطرنج و نهش نیو اردشیر)، در ابداع نرد از نمادهای متعددی که عموماً مربوط به باورهای زرتشتی است، استفاده شده است. مثلاً تخته بازی به زمین،

تاجیکستان (Azarpay 1981: 194) و چندین تاس به- دست آمده از کاوش محوطه‌های باستانی را نام برد. برای نمونه در کاوش‌های مجموعه ساسانی بندیان درگز سه عدد تاس از جنس استخوان پیدا شده که استاد مهدی رهبر آنها را به دوره ساسانی منسوب کرده و به بازی تخته نرد مربوط دانسته است (وحدتی، ۱۳۸۹: ۱۳۵). به علاوه، در کاوش‌های کهن‌دژ نیشابور در سال ۱۹۷۳ یک نمونه تاس استخوانی همسان و هم‌دوره با نمونه شهر بلقیس به دست آمده است که اکنون در موزه متروپولیتن نگهداری می‌شود (تصویر ۷).<sup>۲</sup>

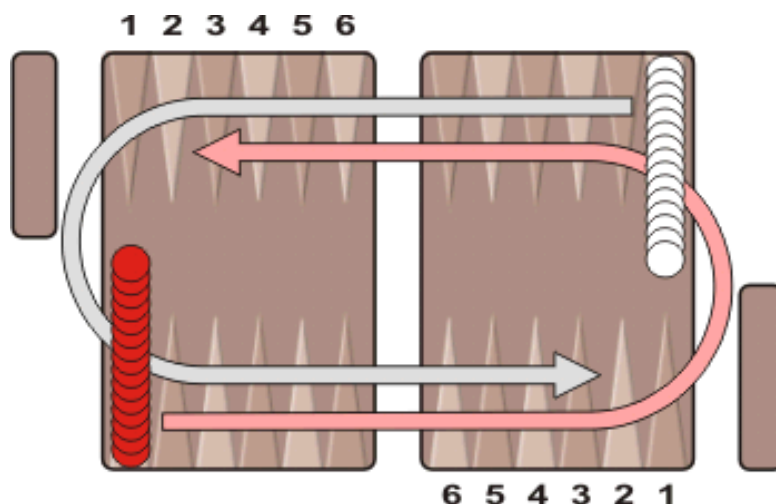


تخته بازی تدفین شماره ۷۳۱

تصویر ۵. تخته بازی فکری مکشوفه از شهر سوخته (مأخذ: سیدسجادی، ۱۳۸۱: ۱۳، شکل ۴).



تصویر ۶. صفحات بازی فکری مکشوفه از جیرفت (مأخذ: Perrot, Madjidzadeh 2005, pl. 3).



تصویر ۸. طرحی از تخته نرد و چگونگی چیدمان مهره‌ها در این بازی (مأخذ: <http://www.miyanaali.com>).

منطقه اسفراین در دوره ساسانی می‌دهند، تا کنون در محوطه باستانی شهر بلقیس نهشته‌های مربوط به پیش از اسلام شناسایی نشده و به احتمال زیاد بقایای دوره ساسانی اسفراین را در استقرارهای دیگر دشت اسفراین، شاید در گبر حصار فریمان، باید جستجو کرد (وحدتی، ۱۳۸۹: ۳۱). بنابراین می‌توان حدس زد که بازی نرد که در دوره ساسانی شناخته و عموماً در بین اشراف رایج بوده است، بین خانواده‌های مرفه اسفراینی هم طرفدارانی داشته و حتی پس از فتح اسفراین در سال ۳۱ هجری و شکل‌گیری شهر بلقیس در نخستین سده‌های دوره اسلامی همچنان محبوبیت خود را حفظ کرده و کسانی از نخستین ساکنان شهر بلقیس هم به سبک دوره ساسانی نرد بازی می‌کرده‌اند.

سیاهی و سپیدی مهره‌ها به شب و روز، تعداد مهره‌ها (که سی عدد است) به سی روز ماه‌های تقویم زرتشتی، گردش گردونه‌ها (تاس‌ها) به چرخش افلاک، و ستارگان و گردش مهره‌ها به حرکت مردمان تشبیه شده است که به فرمان چرخش آسمان و سیاره‌ها هستند. همچنین چیدن مهره‌ها در آغاز کار به آفرینش و زدن مهره‌ها به برخورد و کشتار انسان‌ها و دوباره نشستن آنها به زایش و بیرون رفتن آنها از صفحه بازی به مرگ تشبیه شده است (Daryaei 2010: 10-11; Brunner 1978: 49-51).

## نتیجه‌گیری

باتوجه به شواهد به‌دست‌آمده می‌توان چنین نتیجه‌گیری کرد که یکی از رایج‌ترین بازی‌های فکری در شهر اسفراین، بازی «نرد» بوده و ساکنان شهر این بازی را می‌شناخته‌اند. اما در مورد قدمت این بازی در منطقه و در شهر بلقیس، همان‌طور که اشاره شد بر طبق متون تاریخی ابداع این بازی به دوره ساسانی بر می‌گردد و نقوش نمادین ایجادشده روی تاس حاکی از آن است که این بازی در ایران قبل از اسلام و در بین زرتشتیان رایج بوده است. با توجه به اینکه تاس به‌دست‌آمده از شهر بلقیس از یک نهشته ثانوی و پرشدگی چاه پیدا شده، تاریخ‌گذاری دقیق آن آسان نیست ولی از آنجا که تقریباً تمام یافته‌های همراه تاس را می‌توان به سده‌های سوم و چهارم هجری منسوب و تاریخ‌گذاری کرد، به احتمال زیاد تاس مورد نظر نیز مربوط به همین دوره است. با وجود آنکه متون تاریخی دوران اسلامی (برای نمونه رک: یعقوبی در البلدان، ثعالبی در یتیمه الدهر، الحاکم نیشابوری در تاریخ نیشابور و بلاذری در فتوح البلدان) خبر از آبادی

### پی‌نوشت‌ها

۱- نرد بازی دو نفره‌ای است که در آن هر بازیکن ۱۵ مهره سفید یا سیاه روی زمین بازی (تخته) دارد. تخته از ۲۴ خانه تشکیل شده و هر حریف باید بر اساس عدد روی تاس و قوانین مخصوص این بازی آنها را به حرکت در بیاورد و در پایان حریفی که بتواند زودتر مهره‌های خود را از زمین بازی بردارد، برنده است.

2- <http://metmuseum.org>

۳- گاهنبار یا گاهبار یا گهنبار در اسطوره‌های زرتشتی و آریایی آن شش روزی است که خدا دنیا را آفرید و در کتاب زند از زرتشت نقل می‌کنند که اهورامزدا دنیا را در شش گاه آفرید و اول هر گاهی نامی دارد و در اول هر گاهی جشنی سازند. همان‌طور که در دین‌های سامی آفریدگار جهان هستی را در شش روز می‌آفریند در دین ایرانیان کهن نیز اهورامزدا آفرینش جهان مادی را در شش گاهنبار به انجام می‌رساند. به این ترتیب که در یسنا آمده‌است:

۴- Maidh-yo-zarem (میدویوزریم): نخستین گاهنبار روز پانزدهم اردیبهشت ماه، چهل و پنجمین روز از اول سال که در آن آسمان آفریده شد.

۵- Maidh-yo-shema (میدویوشیم): روز پانزدهم تیرماه صد و پنجمین

- وحدتی، علی‌اکبر. (۱۳۸۶). گزارش گمانه‌زنی برای تعیین حریم شهر بلقیس، اسفراین. تهران، بایگانی مرکز اسناد سازمان میراث فرهنگی کشور (منتشر نشده).

- وحدتی، علی‌اکبر. (۱۳۸۹). پژوهش‌های باستان‌شناختی در شهر بلقیس (اسفراین کهن). چ ۱. بجنورد: انتشارات اداره کل میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری خراسان شمالی.

- Azarpay, G. (1981). *Sogdian Painting, The Pictorial Epic in Oriental Art*. University of California Press, Berkeley, Los Angeles and London.
- Brunner, C. J., 1978. "The Moddle Persian Explanation of Chess and Invention of Backgammon", *Journal of the Ancient Near Eastern Society of Columbia University*, vol. 10; 43-51.
- Daryae, T. (2010). On the Explanation of Chess and Backgammon: AbarWizārišn ī ČatrangudNihīšnNēw-Ardaxšīr. *Persian Text Series of Late Antiquity No. 1*, University of California, Irvine.
- Herzfeld, E. (1931). "Ein Sasanidischer Elefant". *Archäologische Mitteilungen aus Iran*, III, p. 27.
- Perrot, J et Y Madjidzadeh. (2005). "L'iconographie des vases etobjets en chlorite de Jiroft (Iran)". *Paléorient*, Vol. 31, N°2. pp. 123-152.
- Vahdati, A. A., 2015, "Preliminary report on the Archaeological Survey in Esfarāyen county, Northeastern, Iran". *Archäologische Mitteilungen aus Iran, Band 47: 261-287*.
- <http://metmuseum.org>
- <http://www.miyanal.com>

روز سال که در این روز آب آفریده شد.  
۶- Paiti-shahem (پیتته‌شهییم): روز سی‌ام شهریورماه صد و هشتادمین روز سال که در این روز زمین آفریده شد.

۷- Aya-threm (ایاسرم): سی‌ام مهرماه دویست و دهمین روز سال که در آن گیاه آفریده شد.

۸- Maidh-ya-rem (میدیارم): بیستم دیماه دویست و نودمین روز سال که جانوران آفریده شدند.

۹- Hamas-path-maedem (هَمَسِپَتَمَدَم): در آخرین روز کبیسه سال یعنی سید و شصت و پنجمین روز سال که وهیشتواشت گاه می‌نامند، که مردمان آفریده شدند. هر یک از جشن‌های ششگانه گاهنبارها پنج روز به طول می‌انجامیده و آخرین روز هر گاهنبار مهم‌ترین روز جشن بوده است.

## منابع

- اشمیت، اریک. (۱۳۷۶). پرواز بر فراز شهرهای باستانی ایران. ترجمه آرمان شیشه‌گر. چ ۱. تهران: انتشارات سازمان میراث فرهنگی کشور.
- سیدسجادی، سیدمنصور. (۱۳۸۱). «نخستین شواهد جراحی در ایران پیش از تاریخ: جمجمه J در شهر سوخته». در نامه پژوهشگاه میراث فرهنگی، ش، ص ۱۱-۲۲.
- سیدسجادی، سیدمنصور. (پاییز و زمستان ۱۳۸۷). «یک بازی فکری از شهر سوخته (سیستان)». در باستان‌پژوهی (دوره جدید)، سال سوم، ش ۶، ص ۱۱۳-۱۲۴.
- نودهی، ابراهیم و علی‌اکبر وحدتی و فرزاد مافی. (۱۳۹۴). ورزش در ایران باستان بر اساس شواهد باستان‌شناسی. بجنورد: انتشارات جهانی.
- نیک‌گفتار، احمد و محمدحسن بهنام‌فر. (۱۳۸۸). بررسی و شناسایی سکه‌های ضرب‌شده در اسفراین از آغاز ایلیخانان تا پایان صفویه. مشهد: انتشارات راهیان سبز.