



شواهدی از بازی شمارشی در گورستان عصر آهن ۲ و ۳ قره تپه سگزآباد

I مصطفی ده پهلوان^I

II مهدی جاهد^{II}

نوع مقاله: پژوهشی؛ صص: ۱۳۴ - ۱۱۵
تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱۰/۲۸؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۱۲/۰۵
شناسه دیجیتال (DOI): 10.30699/PJAS.5.15.115

چکیده

در روند پروژه تعیین عرصه و حریم قره تپه سگزآباد و تپه قبرستان در تیرماه ۱۳۹۵ ه.ش.، شواهدی از یک گورستان در شرق قره تپه و جنوب غرب تپه قبرستان متعلق به عصر آهن ۲ و ۳ آشکار شد و در کاوش‌های ۱۳۹۷ و ۱۳۹۸ ه.ش.، در کارگاه ۱۳ و ۱۲ قره تپه سگزآباد، یافته‌های ارزشمندی به دست آمد. از جمله این یافته‌ها، دو شیء لوح مانند هستند؛ یکی از این دو شیء از جنس سنگ و با شکل چهارگوش و به رنگ خاکستری روشن با درازا و پهناي ۱۸×۱۲/۵ و ضخامت ۲/۸ سانتی متر با سوراخ‌های کور دایره‌ای است، این سوراخ‌ها در ۴ ردیف عمودی و ۹ ردیف افقی به عمق ۱/۴ سانتی متر بر یک روی شیء ایجاد شده‌اند. شیء مذکور از گور شماره ۸ کارگاه ۱۳ یافت شد. نمونه دیگر، بخشی شکسته از یک شیء گلی چهارگوش به رنگ خاکستری روشن با ابعاد ۵٫۱×۵٫۸۶×۲٫۸۱ سانتی متر با ۶ سوراخ کور دایره‌ای به عمق ۲٫۲ سانتی متر است که از کارگاه ۱۲ به دست آمد. با توجه به این موضوع دو پرسش اصلی مدنظر این پژوهش عبارتند از: نمونه‌های پیشین از لحاظ ریخت‌شناسی که مشابه یافته‌های قره تپه سگزآباد هستند، چه کاربری یا کاربری‌هایی داشته‌اند؟ دو شیء یافت شده در قره تپه سگزآباد دارای چه نوع کاربری بوده‌اند؟ دو شیء مورد نظر قابل مقایسه با نمونه‌های به دست آمده از تپه کول تاریکه، هفتون تپه، هم‌چنین نمونه‌های به دست آمده از جیران تپه از یکی و گورستان سیلک در هزاره اول پیش از میلاد، هستند. در این نوشتار به بررسی این اشیاء از لحاظ ریخت ظاهری و مقایسه آن با دیگر یافته‌های مشابه پرداخته شده و احتمال می‌رود یافته‌های مذکور براساس نمونه‌های دیگر و هم‌چنین نمونه‌هایی از دوره‌های قدیمی‌تر، نوعی لوح برای بازی شمارشی باشند، نه لوح شمارشی صرف؛ در این راستا ابتدا با جای‌گذاری یافته‌ها در بافت باستان‌شناختی و مقایسه تطبیقی با محوطه‌های هم‌دوره و سپس سنجش نتایج با نمونه‌های متقدم از این یافته‌ها در محوطه‌های دیگر، به صورت مقدماتی پیشنهاد کاربری بازی شمارشی یا تخته بازی برای اشیاء مذکور ارائه شده است.

کلیدواژگان: عصر آهن، سگزآباد، قره تپه، لوح شمارشی، تخته بازی.

I. استادیار گروه باستان‌شناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

II. دانشجوی دکتری گروه باستان‌شناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

مقدمه

از نخستین کاوش‌های باستان‌شناختی در غرب آسیا تا به امروز، هزاران نوع شیء از دل محوطه‌های باستان‌شناختی کشف شده و رهیافت‌های گوناگونی برای تفسیر کارکردی هرکدام از اشیاء پیشنهاد شده است. از جمله این رهیافت‌ها، مقایسه تطبیقی یافته با دیگر یافته‌های مشابه و درک مفهوم کارکردی شیء در بستر باستان‌شناختی بوده است. از جمله این اشیاء، نمونه‌هایی از اشیاء محدب‌شکل با علائمی بر روی خود هستند که در فرهنگ باستان‌شناختی غرب آسیا به «الواح شمارشی» معروف شده‌اند؛ هم‌چنین نمونه‌های مشابه از لحاظ ریخت‌شناختی از این اشیاء وجود دارند که در بازه زمانی طولانی از اواخر دوره نوسنگی تا دوره پادشاهی هخامنشی و پس از آن در محوطه‌های مختلفی از مصر تا آسیای میانه به دست آمده‌اند که به «تخته‌های بازی» موسوم شده‌اند؛ خط‌کشی میان برخی نمونه‌های این دو یافته فرهنگی از لحاظ ریخت‌شناسی دشوار بوده و بر این اساس، یافته اگر در خارج از بافت باستان‌شناختی به دست آید، همواره امکان لغزش در تعیین کارکرد برای این اشیاء قابل‌تصور است. با چنین پیش‌فرضی باید اشاره نمود که در کاوش‌های سال ۱۳۹۷ و ۱۳۹۸ ه.ش.، در محوطه قره‌تپه سگزآباد یافته‌های مشابه با نمونه‌های پیش‌گفته به دست آمد. ابتدا فرض بر این بود که یافته‌ها نوعی از تخته‌های بازی مرسوم در فرهنگ‌های کهن غرب آسیا باشند. با مطالعه بیشتر در این زمینه مشخص شد که هیچ تعریف درستی از تخته بازی در ادبیات باستان‌شناختی غرب آسیا ارائه نشده است و انواع مختلفی از این اشکال از دوره نوسنگی تا قرن نخست اسلامی (۷ م.) در این منطقه شناخته یا نام‌گذاری شده‌اند. از طرفی این فرض که این اشیاء می‌توانند نوعی لوح شمارشی باشند نیز به صورت کامل قابل‌تردید بود، چراکه طبق آنچه پیش‌تر توسط «شماندت بسرات» مورد پژوهش قرار گرفته است (Scmandt-Besserat, 1974; 1981 & 1992)؛ الواح شمارشی در روند تطور و آغازنگارش از توکن‌ها و گوی‌های شمارشی ابتدایی تا آغازنگارش نقش داشته‌اند، درحالی‌که یافته‌های قره‌تپه سگزآباد براساس مقایسه نسبی مواد فرهنگی و تاریخ‌گذاری مطلق بافت‌ها، متعلق به فرهنگ‌های هزاره اول پیش‌ازمیلاد، بوده و از نظر زمانی در مقطعی قرار داشته‌اند که خطوط مختلف در بستر زمانی خود شکل گرفته و تکوین پیدا کرده بوده‌اند؛ از این رو در این مقاله سعی بر این شد تا ابتدا روند تکوین الواح شمارشی برای قوام بیشتر متن مورد نظر قرار بگیرد و تردید مورد نظر درباره عدم تعلق اشیاء قره‌تپه به این دسته توضیح داده شود و سپس نمونه‌ها با اشیاء موسوم به تخته بازی مقایسه شده و پیشنهادی برای کاربری آن‌ها مطرح شود. بدین ترتیب در ابتدا یافته‌های مورد نظر و بافت محل کشف آن‌ها توصیف شده و سپس مروری کوتاه بر نوع مواد فرهنگی موسوم به الواح شمارشی و تخته‌های بازی انجام و در نهایت به صورت مقایسه‌ای مورد تحلیل و تفسیر قرار گرفتند.

پرسش‌های پژوهش: دو شیء یافت‌شده از کاوش‌های قره‌تپه از لحاظ ریخت‌شناسی می‌توانند مشابه با نمونه‌هایی از یافته‌های محوطه‌های غرب آسیا به‌شمار روند که در فرهنگ‌های باستان‌شناسی منطقه، به نام تخته‌های بازی شناخته می‌شوند. با توجه به این موضوع دو پرسش اصلی مدنظر این پژوهش عبارتند از: نمونه‌های پیشین از لحاظ ریخت‌شناسی که مشابه یافته‌های قره‌تپه سگزآباد هستند، چه کاربری یا کاربری‌هایی داشته‌اند؟ دو شیء یافت‌شده در قره‌تپه سگزآباد دارای چه نوع کاربری بوده‌اند؟

توصیف و تاریخ‌گذاری یافته‌ها

محوطه قره‌تپه سگزآباد از جمله محوطه‌های کلیدی عصر آهن در مرکز فلات ایران به‌شمار می‌رود که در استان قزوین و منطقه بوئین‌زهرا قرار گرفته و کاوش‌های باستان‌شناختی در این محوطه، سابقه‌ای در حدود نیم‌قرن دارد. کارگاه ۱۲ به ابعاد ۲۰×۱۰ متر در کاوش‌های «مصطفی ده‌پهلوان» طی مرداد سال ۱۳۹۶ ه.ش.، در قسمت شرقی محوطه قره‌تپه و کارگاه ۱۳ به ابعاد ۱۰×۱۰ متر در

کاوش شهریور و مهرماه سال ۱۳۹۷ ه.ش.، در میان زمین‌های کشاورزی غرب محوطه موسوم به «قبرستان» گشوده شد که یافته‌های ارزشمندی را به همراه داشت. یافته‌های مورد بحث مقاله از هر دو کارگاه به دست آمده‌اند (نقشه‌های ۱ و ۲).

طی کاوش در کارگاه ۱۳، ده گور در عمق ۹۹- سانتی متری از نقطه ثابت اندازه‌گیری کارگاه در یک بستر خشتی شناسایی شدند، یافته مورد نظر در میان هدایای گور شماره ۸ قرار گرفته بود. این شی از جنس سنگ و با شکل چهارگوش، مکعب مستطیلی و به رنگ خاکستری روشن با درازا و پهنای ۱۸×۵/۱۲ و ضخامت ۲/۸ سانتی متر با سوراخ‌های کور دایره‌ای است. این سوراخ‌ها در ۴ ردیف عمودی و ۹ ردیف افقی به عمق ۱/۴ سانتی متر بر یک روی شی ایجاد شده‌اند. در قسمت منتهی الیه بالای شی یک سوراخ سرتاسری دایره به قطر ۵ میلی متر ایجاد شده است. ابعاد کلی این گور مورد نظر



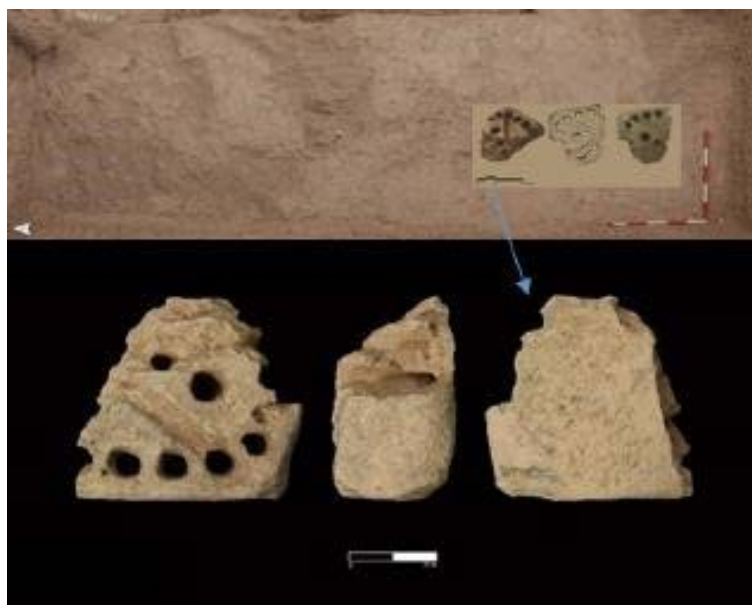
نقشه ۱. موقعیت دشت قزوین، در نقشه ایران و محل کاوش کارگاه‌های ۱۲ و ۱۳ (نگارندگان، ۱۳۹۸).



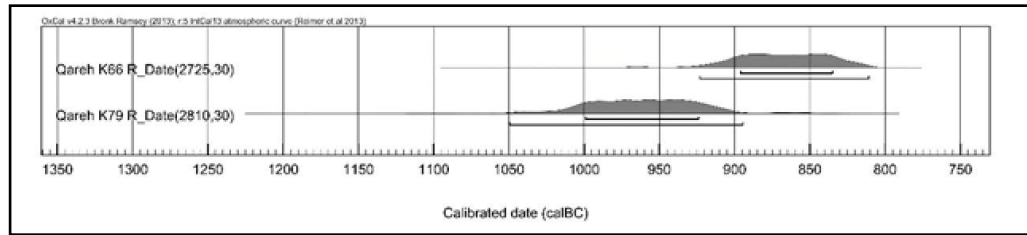
نقشه ۲، تصویر، طرح و جدول ۱. برداشت آرکئوژئومغناطیس در ضلع جنوبی تپه موسوم به «قبرستان»، نقشه کارگاه ۱۳ قره تپه سگزآباد، نمای کلی و محل قرارگیری و مقایسه یافته‌های گور ۸ در کارگاه ۱۳ (ده‌پهلوان و همکاران، ۱۳۹۸).

۱۲۷×۲۱۴ سانتی‌متر بود. بالاترین سطح گور در ابتدا ۹۹- سانتی‌متر از نقطه ثابت اندازه‌گیری کارگاه بود که در نهایت در عمق ۱۱۹- سانتی‌متر پس از پاکسازی کامل خاک روی اسکلت به پایان رسید، رنگ بافت این گور نیز براساس جدول مانسل به صورت 7/5YR pinkish Gray 7/2 دیده می‌شد (Munsell, 2000). گرچه استخوان‌های این گور به شدت آسیب دیده و پراکنده بودند، اما ظروف این تدفین و اشیاء آن حالت برجایی را نشان می‌دادند. این امر از این جهت حائز اهمیت است که اگر سیلاب یا عوامل پس‌نهمت طبیعی در جابه‌جایی استخوان‌های اسکلت نقش داشتند، ظروف نیز باید حداقل پراکندگی را نشان می‌دادند. مقایسه نسبی یافته‌های گور نشان می‌دهد که مواد فرهنگی و بستر آن را می‌توان متعلق به عصر آهن II و III دانست. یافته‌ها، محل قرارگیری و مقایسه نسبی آن‌ها در تصویر، طرح و جدول ۱ نشان داده شده‌اند (ده‌پهلوان و همکاران، ۱۳۹۸).

یافته دیگر با شکل عمومی مشابه یافته قبل، از کاوش‌های سال ۱۳۹۸ ه.ش.، در محوطه قره‌تپه در کارگاه ۱۲ به دست آمد. این یافته در عمق ۱۸۰- سانتی‌متری و بافت ۱۲۰۱۵ این کارگاه قرار داشت. متأسفانه این یافته به صورت ناقص به دست آمده و بخش عمده‌ای از آن مفقود بود. شیء در حالت کلی به صورت چهارضلعی ناقصی دیده می‌شود که احتمال می‌رود یک چهارم باقی مانده یا گوشه‌ای از یک لوح باشد. در حالت کنونی، ابعاد شیء مورد نظر ۲,۸۱×۵,۸۶×۵,۱ سانتی‌متر است. سه سوراخ کور در زیر ضلع فوقانی شیء به عمق ۲,۲ سانتی‌متر ایجاد شده است. قطر فوقانی سوراخ‌ها که شکلی تقریباً مدور دارند به اندازه ۰,۸۴ سانتی‌متر دیده می‌شود. هم‌چنین آثار پنج سوراخ دیگر در ضلع کناری شیء دیده می‌شود که قسمت زیادی از آن‌ها شکسته و از بین رفته است. بر قسمت فوقانی شیء شیار کمی ایجاد شده که تا زاویه بالایی آن ادامه یافته و در سمت دیگر به شکستگی شیء منتهی شده است. این شیار عمق ۰,۶ سانتی‌متر را نشان می‌دهد و عرض آن ۰,۸ سانتی‌متر است. در موازات این شیار نیز آثار یک سوراخ کامل و سوراخ ناقص قرار گرفته در قسمت شکسته شیء دیده می‌شود (تصویر و طرح ۲). تاریخ‌گذاری‌های مطلق در کارگاه ۱۲ در بافت (K79) ۱۲۰۳۵، ۸۰۰-۹۵۰ پ.م. و بافت (K66) ۱۲۰۴۷، ۸۸۰-۱۰۵۰ پ.م. را نشان می‌دهند (طرح ۳) و پیوند لایه‌نگارانه در بافت‌های آن نشان می‌دهد که این یافته نیز به ربع نخست هزاره اول پ.م. تعلق دارد (ده‌پهلوان، ۱۳۹۸).



تصویر و طرح ۲. نمای کلی و محل قرارگیری یافته و تصویر آن در کارگاه ۱۲ (نگارندگان، ۱۳۹۸).

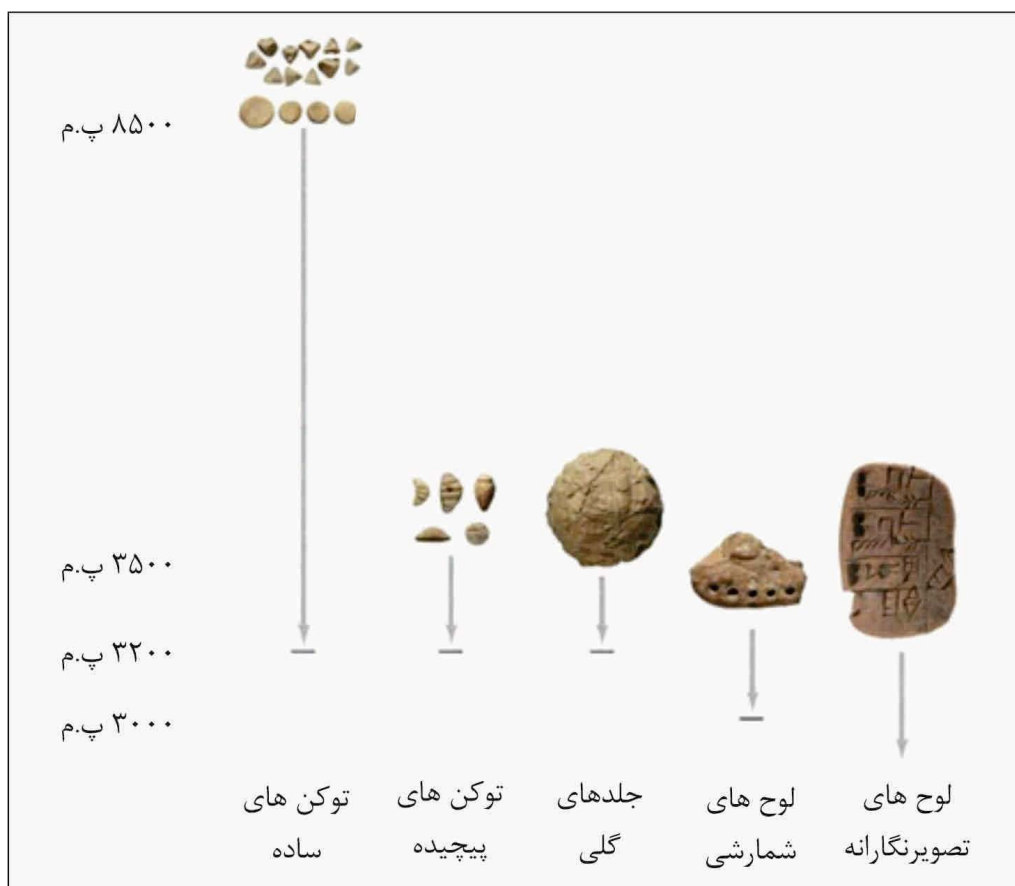


طرح ۳. نمونه‌های تاریخ‌گذاری مطلق از کارگاه ۱۲ (ده پهلوان، ۱۳۹۸).

بحث و تحلیل - لوح شمارشی

برای تک‌یافته‌هایی که از کارگاه ۱۲ و ۱۳ محوطه قره‌تپه سگزآباد به دست آمده‌اند چه کاربری را می‌توان در نظر گرفت؟ پاسخ این پرسش گرچه در زمان کاوش و یافتن این اشیاء، روشن و به صورت تخته بازی جواب داده می‌شد، اما فرضیه‌ای ضعیف مبنی بر لوح شمارشی بودن این اشیاء نیز مدنظر قرار گرفت و برای کامل بودن بحث در این قسمت ابتدا به آن پرداخته‌ایم. لوح‌های شمارشی پس از کالاشمارها (Token) و گوی‌های شمارشی (Bullae) از قدیمی‌ترین نوع یافته‌های باستان‌شناختی در رابطه با آغاز فعالیت‌های نگارش و پیش‌درآمد وضع علائم قراردادی هستند که امروزه به خطوط نگارشی معروف گشته‌اند. نوعی از این لوح‌ها در فرهنگ باستان‌شناختی غرب آسیا به نام الواح شمارشی و در مراحل پسین‌تر به لوح‌های اندیشه‌نگار-شمارشی (Numero-Ideographic Tablets) موسوم شده‌اند. لوح‌های شمارشی بیشتر مکعبی و محدب بوده و هدف از ایجاد این لوح‌ها نیز می‌تواند به نوعی نظام ثبت و ضبط بازگردد که در آن با شکل‌هایی مسبک جمع کلی از کالای مورد مبادله را روی سطح گل ایجاد می‌کردند. نخستین نمونه‌ها از این نوع گل‌نوشته‌ها در ایران از لایه ۱۹ آکروپل شوش یافت شده است (LeBurn & Vallat, 1978; Alden, 1982). این گل‌نوشته‌ها تا لایه XVIIa آکروپل شوش ادامه داشته و از محوطه‌های چغامیش (Delougaz & Kantor, 1996) تل‌گسر (Schmandt-Besserat, 1981)، تپه‌سیلک (Ghirshman, 1938: Pl.31) و گودین‌تپه (Weiss & Young, 1975) یافت شده‌اند. هم‌چنین در جنوب بین‌النهرین از دوره اوروک متأخر در وارکا و تل‌عباده و هم‌چنین در شمال آن از گمانه عمیق در محوطه نینوا و تل‌براک (Jassim & Oates, 1986; Oates, 2005)، خفاجه، ماری، حبوبه‌کبیره و جبل‌عروده یافت شده‌اند (Schmandt-Besserat, 1981). لوح‌های شمارشی در روند تطور تکوین نگارش جای می‌گیرند و در حفاصل بین مواد فرهنگی حاصل از تجربیات نخستین مردمان این مناطق در ابداع روش‌های شمارش کالا در تجارت با اشیائی چون کالانشان‌ها، بولاها و مهرهای مسطح و آثار آن روی جلد‌های گلی (Envelops) و از طرف دیگر شروع استفاده از علائم تصویری برای نشان دادن نوع کالای مورد مبادله و افزودن آن به لوح‌های شمارشی پیشین قرار دارند (Woods, 2010: 49; Engelund, 1998). لوح‌های شمارشی از مکان‌های متفاوتی از جمله معابد، ساختمان‌های مدیریتی و مسکونی به دست آمده‌اند (Schmandt-Besserat, 1981) و اندک‌زمانی بعد با افزوده شدن علائم بیشتر روی آن‌ها به لوح‌های اندیشه‌نگار-شمارشی مبدل شده‌اند، لوح‌های اندیشه‌نگار-شمارشی از دوره‌های اوروک متأخر در گاه‌نگاری فرهنگ‌های باستان‌شناختی بین‌النهرین و شوش در دوره شوش ۲ (۳۲۰۰-۳۳۰۰ پ.م) به دست آمده‌اند، نشانه‌های روی این الواح به نام‌های شخصی، علائم نشان‌دهنده نوع و گونه‌های مختلف کالا تفسیر شده است (Croft, 2017: 113-114).

نشانه‌هایی که بر روی لوح‌های شمارشی و اندیشه‌نگار-شمارشی تشخیص داده شده‌اند، در هفت گونه مختلف طبقه‌بندی می‌شوند. این گونه‌ها به صورت گونه اول دایره‌ای با عمق زیاد، گونه دوم



تصویر ۳. روند تطوری ظهور الواح شمارشی و لوح های تصویرنگارانه (Woods, 2010: 47).

دایره ای با عمق کم، گونه سوم به صورت کله قندی، گونه چهارم الماسی، گونه پنجم بیضوی، گونه ششم میله ای و در نهایت گونه هفتم به صورت سه گوش دیده می شوند (Schmandt-Besserat, 1981). علائم بیشتر بر روی یک سمت لوح حک شده و در برخی نمونه ها می توان روی هر دو سمت لوح، این علامت های قراردادی را مشاهده نمود. این نشان ها در محوطه های مختلف با دیگر محوطه ها از لحاظ ترتیب نگارش اشتراکات و اختلافاتی را نیز نشان می دهند (Englund, 1998). لوح های شمارشی پس از دوره آغاز نگارش در بین النهرین و فرهنگ های تاریخی ایران، از جمله ایلام و سایر تمدن های هم عصر آن به ندرت رد پای در یافته های باستان شناسی به جای گذاشته اند. آنجایی که از نظر زمانی لوح های قره تپه در گاه نگاری فرهنگ های عصر آهن قرار می گیرند و متعلق به ربع اول هزاره اول پیش از میلاد، هستند، نمی توانند در رد لوح های شمارشی قرار بگیرند؛ هم چنین از آنجایی که لوح های آغاز شمارشی مدت ها پیش از زمانی و تاریخی که به صورت نسبی و مطلق برای لوح های قره تپه در نظر گرفته می شود، مراحل تطور خود را طی کرده و به نگارش میخی ختم شده بوده اند، هیچ دلیل موجهی وجود ندارد که لوح های قره تپه یا دیگر یافته های عصر آهن، لوح شمارشی محسوب شوند. بنابراین نمی توان روندی به صورت آن چه در دوره های ظهور و استفاده از الواح موسوم به شمارشی وجود داشته، برای این مواد باستان شناسی نیز قائل شد. از طرفی آن چه در ایران به عنوان خطوط میخی شناخته می شود، در بازه زمانی هزاره سوم پیش از میلاد، تا عصر پادشاهی هخامنشی متعلق به فرهنگ های ایلامی بوده که هم زمان با عصر آهن در فلات مرکزی ایران، این خط روند شکل گیری و تکوین خود را مدت ها پیش در جنوب غربی ایران سپری کرده بوده است. این روند در مورد فرهنگ های همسایه طی دوره های مختلف نیز صادق است؛ برای

مثال روند شکل‌گیری و تکوین خط میخی سومری، اکدی و آشوری و حتی هیتی و اورارتویی، در زمانی که این یافته‌ها به آن تعلق دارند، دوران بلوغ خود را سپری کرده بوده‌اند (تصویر ۳).

- تخته‌های بازی

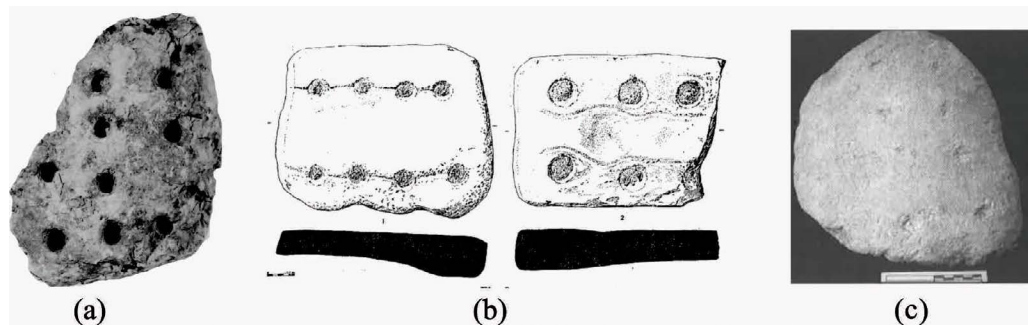
پس از رد فرضیه پیش‌گفته، به فرض نخست و نزدیک به یافته‌های قره‌تپه، یعنی تخته بازی بودن این مواد فرهنگی بازمی‌گردیم. تخته‌های بازی از جمله یافته‌های باستان‌شناسی به‌شمار می‌روند که در مناطق جغرافیایی و فرهنگی وسیعی از غرب آسیا و شمال آفریقا و شبه‌قاره هند، هم‌زمان با دوره‌های نوسنگی، مس‌وسنگ، مفرغ و دوره‌های سلسله قدیم بین‌النهرین و مصر تا دوره هخامنشی یافت شده‌اند، تا چندین دهه گذشته بازی‌های باستانی در قسمت‌های مختلفی از غرب آسیا هم‌چنان مورد استفاده بودند، و تا دهه‌های پیشین (Watson, 1969: 169-202) و حتی امروزه نمونه‌های مختلفی از این بازی‌ها وجود دارد که افراد مختلف در سنین مختلف با آن‌ها سرگرم می‌شوند. انواع مختلف دیگری از تخته‌های بازی با نام‌های بازی ۲۰ مربعی (The Game of 20 Square)، بازی ۵۸ سوراخی (The Game of 58 Holes)، سینت (Senet)، مهن (Mehen)، منقله (Mankala)، دوز ۹ تایی (Nine men's morris) و تخته‌نرد (Backgammon) و شطرنج (Chess) از فرهنگ‌های باستانی معرفی شده‌اند؛ همان‌طور که ذکر شد، این بازی‌ها در بازه زمانی طولانی در کل غرب آسیا و آفریقا و حتی شبه‌قاره هند مورد اقبال بوده‌اند و برخی از آن‌ها تا به امروز هم‌چنان محبوب هستند. نمونه‌های عصر مفرغ تا آهن و نزدیک‌ترین نمونه‌ها به یافته‌های قره‌تپه، بازی‌های ۲۰ مربعی و ۵۸ سوراخی، سنت و مهن هستند که در این مقاله به آن‌ها اشاره می‌شود.

- تخته‌های بازی دوران نوسنگی

شاید بتوان قدیمی‌ترین نمونه‌های از این دست را مربوط به محوطه‌هایی دانست که «هول» از محوطه نوسنگی چغاسفید (Hole, 1977: 215) و «کیرکبراید» (Kirkbride, 1966: 34) از محوطه بیضا (Beidha) و «رالفسون» از عین‌غزال (Rollefson, 1997) معرفی نموده‌اند (جدول ۱، نقشه ۳). شکل کلی این اشیاء به صورت صفحه‌های محدب ساخته شده از گِل یا سنگ (آهک) با سوراخ‌هایی کور در یک سمت شیء بوده و هر سه این اشیاء به صورت نسبی به ۶۵۰۰ پ. م.، تاریخ‌گذاری شده‌اند. در عمل نمی‌توان متوجه شد که قواعد این بازی‌ها به چه ترتیب بوده است، مگر این‌که نمونه‌های بعدی تخته‌های بازی را ادامه یا رشد یافته تخته‌های بازی دوره نوسنگی به‌شمار آوریم.

- بازی‌های دوره مس‌وسنگ

بازی مهن (تصویر ۴) قدیمی‌ترین بازی شناخته شده و به‌دست آمده از مقبره‌های دوره پیش از



لوح ۱. برخی از اشیاء دوره نوسنگی که تخته بازی نام گرفته‌اند: (a) چغاسفید (Holes, 1977: Pl 48)؛ (b) تل بیضا (Kirkbride, 1966: Fig 8)؛ (c) عین‌غزال (Rollefson, 1977: Pic 14).



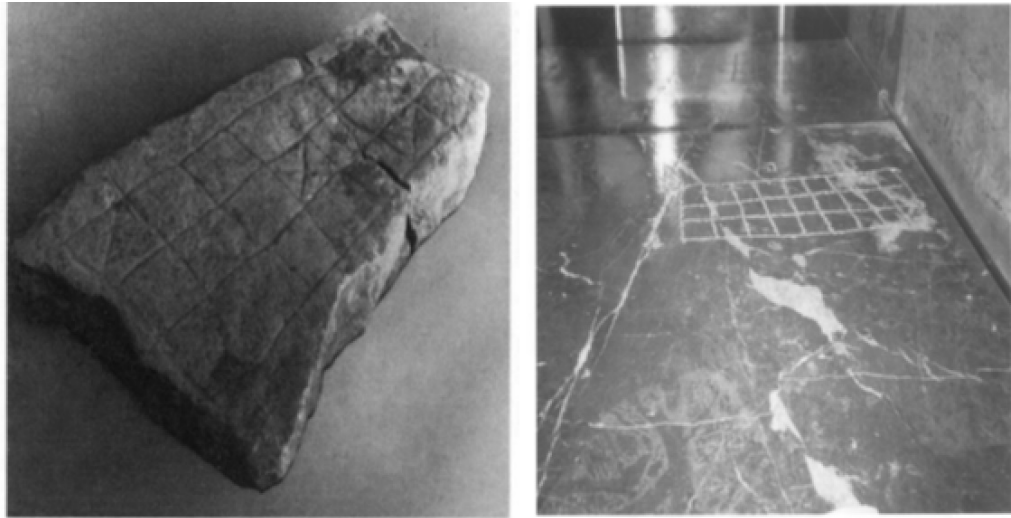
تصاویر ۴ و ۵. راست: بازی مهن (Kendal, 2007)، چپ: بازی سنت (Britishmuseum.com).

سلسله‌ها در مصر (۳۰۰۰-۳۵۰۰ پ.م.) و پس از نمونه‌های دوره نوسنگی است. تخته‌های متعددی که از این بازه زمانی به دست آمده، نشان می‌دهند که این تخته‌ها به شکل یک مار، که پیچ خورده با بدنی تقسیم شده به عنوان جای مهره‌های بازی دیده می‌شوند. بعضی اوقات، شکل مار به خصوص در سلسله دوم (۲۶۸۶-۲۸۹۰ پ.م.) در شهر گورستانی آبی‌دوس حالت انتزاعی پیدا کرده است. تعداد خانه‌های بازی بر روی صفحه، ثابت نیست. نام مهن نخستین بار در کتیبه‌ای از آرامگاهی متعلق به سلسله چهارم مصر (۲۴۹۸-۲۶۱۳ پ.م.) متعلق به شاهزاده‌ای به نام «راهوتپ» شناخته شده است. این نام به خدای مار مصری بازمی‌گردد که در باورهای دینی مردمان مصر باستان به دو صورت مورد نظر بوده است؛ نخست مانعی است که روح در سفر به سرزمین زیرین باید بر آن غلبه می‌کرد و دوم محافظی است برای خدای خورشید در سفر روزانه خود از جهان زیرین، که در هر صورت ارتباط این خدا با جهان زیرین را نشان می‌داد. بر روی دیوارهای اهرام متعلق به دوره فراعنه پادشاهی قدیم، متونی دیده می‌شود که دست‌یابی به جهان زیرین را مرتبط با عبور موفقیت‌آمیز از بازی مهن می‌دانند. به نظر می‌رسد در هزاره دوم پیش از میلاد، محبوبیت بازی مهن در مصر کاهش یافته است و پس از پایان هزاره دوم پیش از میلاد، نمونه‌های شناخته شده‌ای از این بازی در مصر دیده نمی‌شود، و تنها در برخی متون و نقوش برخی منابع نام مهن وجود دارد. در لوانت و قبرس سنگ‌های مسطح با فرورفتگی‌های مارپیچی یافت شده است که می‌تواند گسترش بازی در خارج از سرزمین مصر را نشان دهد. برخلاف مصر، به نظر می‌رسد مهن در این مناطق ماندگاری بیشتری داشته است و ارتباطی با جهان مرگ را نیز نشان نمی‌دهد. این بازی در قبرس در بافت‌های مربوط به فعالیت‌های روزمره و شاید جشن‌ها و مهمانی‌ها یافت شده است (Crist & Vaturi, 2014: 1-3).

- بازی‌های عصر مفرغ

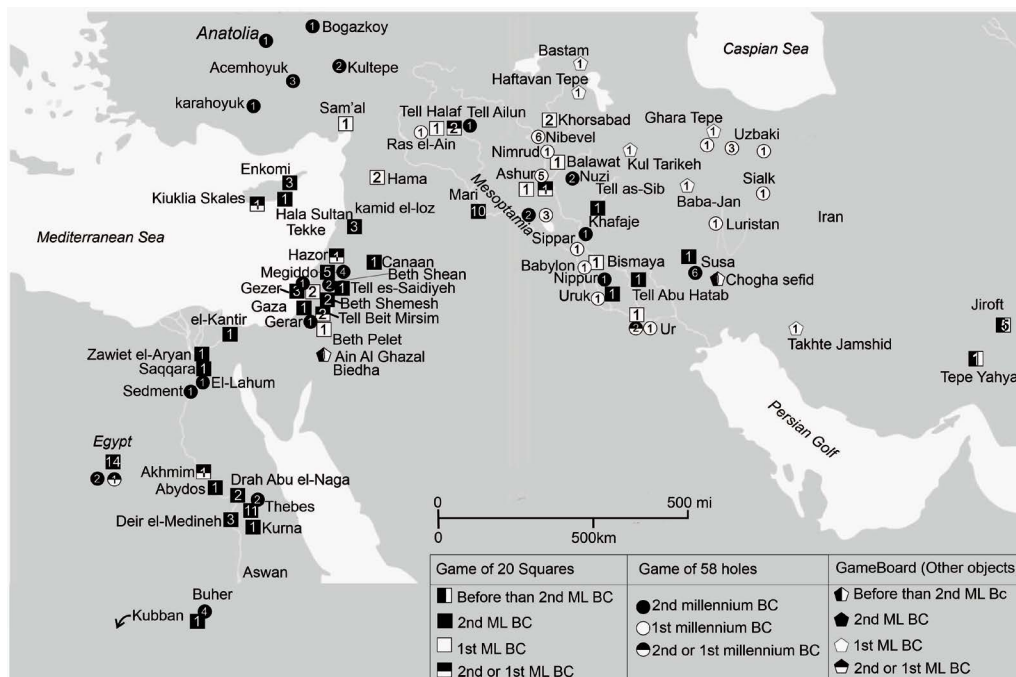
دیگر بازی معروف جهان مصری، سنت (تصویر ۵) است. سنت نخستین بار از مصر به دست آمده و قدیمی‌ترین شواهد وجود این بازی‌ها به صورت قطعاتی شکسته، متعلق به سلسله دوم پادشاهی مصر (۳۰۰۰ پ.م.) بوده و نمونه‌های کامل این بازی به همراه دیگر بازی مصری به نام مهن از مقبره‌ای متعلق به سلسله سوم پادشاهی مصر یافت شده است. به صورت کلی پذیرفته شده است که تخته‌های بازی‌ای که جای مهره‌های بازی در روی آن‌ها به صورت سه ردیف در ده ردیف دیده می‌شوند، به عنوان بازی سنت مصری شناخته شوند. بازی سنت در مصر تا هزاره نخست پیش از میلاد، هم‌چنان مورد استفاده بوده است. این بازی می‌توانسته نوعی بازی مذهبی نیز به شمار آمده و ارتباطی از جهانی دنیوی و جهان زیرین در فرهنگ‌های مصری را نشان دهد. روش بازی بر روی این تخته بدین صورت بوده که در ابتدای شروع بازی، هر بازیکن ۵ مهره داشته و آن‌ها را به صورت -یک در میان- در ده

مربع موجود بر روی تخته قرار می‌داده است. براساس تاسی که برای بازی ریخته می‌شده، بازیکن می‌توانسته مهره را به اطراف حرکت دهد و گاهی توسط حریف مورد ضربه قرار بگیرد.



تصاویر ۶ و ۷. راست: تخته بازی باباجان (Goff, 1976)، چپ: نقش کنده شده در تخت جمشید (Curtis & Finkel, 1999).

در برخی مربع‌ها، مهره‌ها ایمنی داشته و حریف نمی‌توانسته آن‌ها را مورد اصابت قرار دهد. اگر بازیکن می‌توانست تمامی مهره‌های خود را از روی تخته به سلامت خارج نماید، بازی را از حریف می‌برده است (Hoerth, 1961: 83; Piccione, 1990: 34; Crist & Vaturi, 2014: 1-3). از جمله مناطقی که خارج از مصر تعداد زیادی از تخته‌های بازی سنت شناسایی شده، محوطه تل‌آراد در منطقه کنعان است. از این محوطه در مجموع ۵۴ تخته بازی به صورت سالم و شکسته به دست آمده است. هم‌چنین از محوطه بدهورا، ۵ تخته بازی و از دیگر محوطه‌های این منطقه نیز تعداد دیگری از این تخته‌ها یافت شده است. این یافته‌ها متعلق به عصر مفرغ قدیم و میانه دشت کنعان هستند (Sebbane, 2001: 213-222). نکته جالب، پیدا شدن ۳۳ تخته بازی سنت از قبرس است؛ در حالی که در سرتاسر مصر، تنها ۱۳ تخته بازی سنت شناسایی شده است. بسیاری از بازی‌های سنت متعلق به اواخر هزاره دوم و اوایل هزاره نخست پیش از میلاد، در طرف دیگر خود نشانه بازی دیگری را دارند که به بازی ۲۰ مربعی مشهور شده است (Crist & Vaturi, 2014: 1-3). در این میان می‌توان یکی از یافته‌های میانه هزاره دوم پیش از میلاد، در تپه باباجان که شیء سنگی مستطیلی شکل با نقوش مربعی سه ردیف در هفت ستون در یک سمت مشاهده می‌شود را مشابه با بازی سنت در نظر گرفت. «گاف» این سنگ را نوعی تخته بازی محسوب کرده است (تصویر ۶)، (Goff, 1976: 21); هم‌چنین در تخت جمشید نیز نقشی مابین دو پنجره در قسمت مرکزی کاخ حرم بر سطح سنگی صاف کنده شده است که به عقیده «جان کرتیس» نوعی تخته برای بازی بوده است (Curtis & Finkel, 1999: 45-46). به نظر می‌رسد این نمونه نیز بیشتر نزدیک به بازی سنت باشد (تصویر ۷). بازی دیگری که آغاز آن از عصر مفرغ شروع شده است، بازی ۲۰ مربعی می‌نامند. بازی ۲۰ مربعی نوعی از بازی‌های تخته‌ای محسوب می‌شود که به نام «بازی شاهی» اور نیز شهرت پیدا کرده است (Murray, 1952: 19-20). علت این نام‌گذاری این است که نخستین بار در گورستان سلاطین اور توسط «سر لئونارد وولی» کشف شد (Woolley, 1934: 274). در بازی ۲۰ مربعی در ابتدا غالباً یک تک ردیف میانی با هشت خانه برای مهره‌های بازی به قسمت دیگر تخته بازی که دارای سه در چهار ردیف جای مهره بازی بود ختم می‌شد. در میانه‌های هزاره دوم پیش از میلاد، تغییر در ریخت



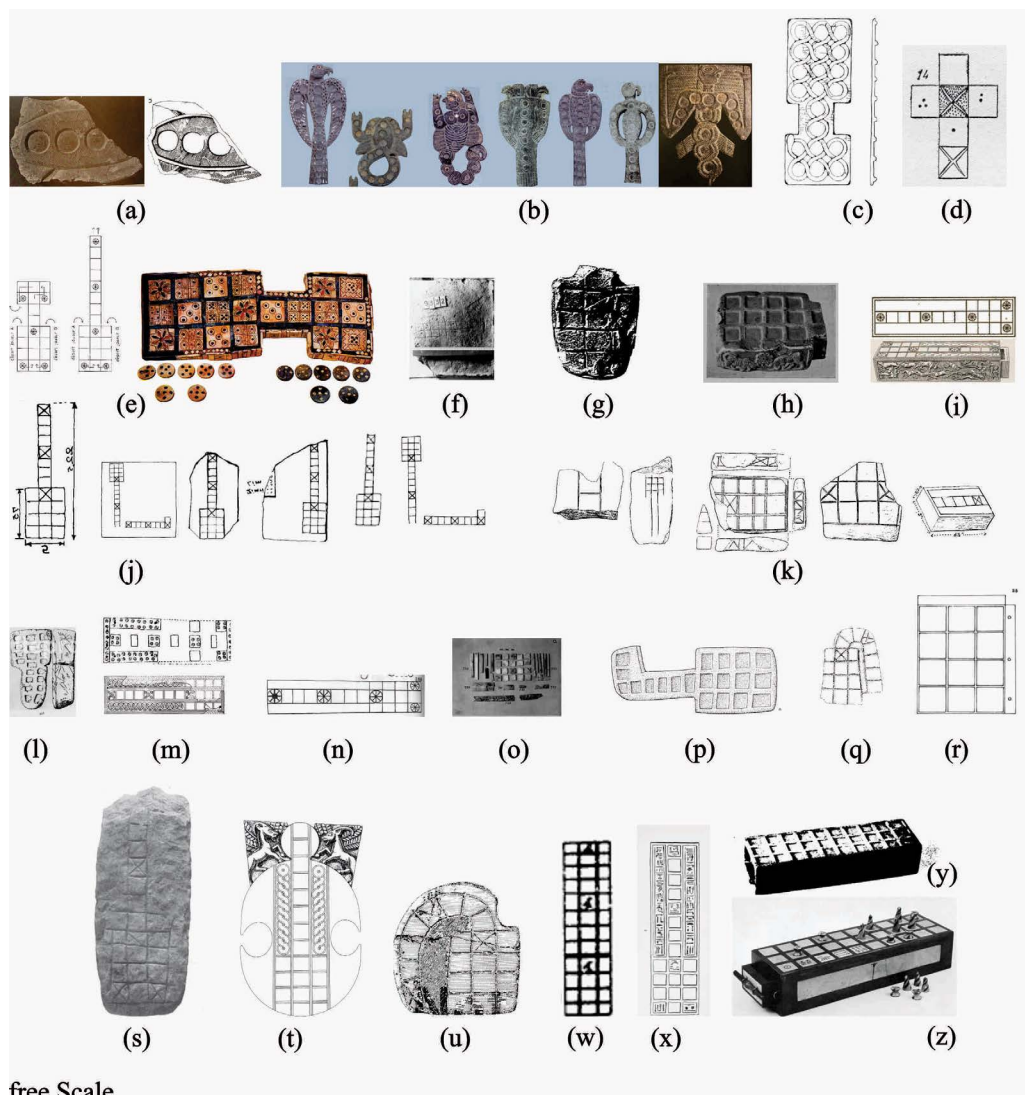
نقشه ۳. محوطه‌ها، تاریخ و تعداد تخته‌های بازی ۲۰ مربعی و ۵۸ سوراخ، یافته شده از منطقه غرب آسیا و شمال آفریقا (برگرفته از: de voogt et al., 2013، تکمیل شده توسط نگارندگان).

بازی ایجاد شد و انتهای این تک ردیف به دو ردیف سه خانه‌ای مبدل شد. از یک لوح میخی در بین‌النهرین روش انجام بازی ۲۰ مربعی ترجمه شده است (Finkel, 2007: 16-32). در طول بازی، دو بازیکن با مهره‌های بازی یک مسیر ۲۰ مربعی را دنبال می‌کنند. در این مسیر وقتی بازیکنان مهره‌های خود را در ردیف میانی قرار می‌دهند، در آنجا می‌توانند اسیر شوند و به نقطه شروع اولیه خود برگردند. بازیکنی که مهره‌های او زودتر مسیر را به پایان برساند، برنده بازی محسوب می‌شود. حرکات مهره‌ها روی صفحه بازی با ریختن تاس انجام می‌شود و روی برخی خانه‌ها امتیازات خاصی برای بازیکن در نظر گرفته شده است. تخته‌های بازی ۲۰ مربعی در طول هزاره‌های دوم و اول پیش از میلاد، به طور گسترده‌ای رایج می‌شوند و اکنون بیش از صدها نمونه از عراق، ایران، فلسطین، سوریه، اردن، لبنان، ترکیه، قبرس، مصر و جزیره کرت شناخته شده است. به طور کلی اعتقاد بر این است که بازی ۲۰ مربع در قرن ۱۷ پیش از میلاد، توسط هیکسوس‌ها به مصر رسیده و در این دوره می‌توان بازی سنت را در یک طرف جعبه‌های بازی مصری و در طرف دیگر بازی ۲۰ مربعی را مشاهده کرد (de Voogt et al., 2013: 1718). نمونه کاملاً شبیه به بازی‌های ۲۰ مربعی از محوطه‌های مختلفی در ایران از جمله شهر سوخته (Piperno & Salvatori, 1983: 179) و نمونه‌هایی با ظاهر یک پرندۀ شکاری، عقرب و مرد عقرب از جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۱۷۹-۱۲۱)، کنار صندل جنوبی (مجیدزاده، ۱۳۹۹: ۶۰۹)، نمونه‌ای از تپه‌یچی (Lamberg-Karlovsky, 1970: 55; Lamberg-Karlovsky, 1988, pl,II C) و تعداد مختلفی از شهرشاهی شوش (de Mecquenem, 1943: 45) به دست آمده است.

در بین‌النهرین از قلات شیرگاه (Harrak, 1987: 56)، خرس آباد (Finkel, 2005)، بالاوات (Kainlis, Heinrich, 1931: 21)، اور و اوروک (Becker, 1993: 65; May, 1991: Fig. 142)، تل ابو حتب (Banks, 1912: 355)، بیسمایه در اداب (Murray et al., 1976: 9)، و در قبرس از محوطه‌های انکومی (May, 1991: fig. 143)، کوکلیا (Swiny, 1986: 38, Fig. 43:c; Dikaios, 1969, Pl. 128,65) و حلاسلطان (Swiny, 1986: 40, Fig. 57:d) کاوش شده است. در سوریه، لوانت و لبنان، ماری

جدول ۲. بازی‌های ۲۰ مریعی و ۵۸ سوراخی محوطه‌های غرب آسیا به ترتیب تاریخ (نگارندگان، ۱۳۹۸).

| منطقه و تاریخ‌گذاری بازی‌های ۲۰ مریعی | | | | | |
|---------------------------------------|---------------|------------------|---|-----------|------------------|
| منطقه | محوطه | قرن پیش از میلاد | منطقه | محوطه | قرن پیش از میلاد |
| ایران | جیرفت | 25-15 | بین‌النهرین | خرس‌آباد | 8 |
| ایران | تپه‌یحیی | 25-15 | جنوب‌لوانت | تل‌الجزر | 4-2 |
| بین‌النهرین | تل‌ابوحطب | 20-17 | | | |
| بین‌النهرین | تل‌السیب | 20-17 | | | |
| بین‌النهرین | اوروک | 20-17 | | | |
| قبرس | حالا سلطان | 20-11 | | | |
| ایران | شوش | 20-11 | منطقه و تاریخ‌گذاری بازی‌های ۵۸ سوراخی | | |
| قبرس، بین‌النهرین | اور | 20-11 | منطقه | محوطه | قرن پیش از میلاد |
| سوریه | ماری | 19-18 | مصر | سدمنت | 21-20 |
| جنوب‌لوانت | تل‌بیت میرسیم | 18-16 | مصر | تبس | 21-20 |
| جنوب‌لوانت | تل‌الجزر | 18-13 | مصر | بوهن | 21-13 |
| جنوب‌لوانت | غزه | 17-16 | آناتولی | کول‌تپه | 20-19 |
| مصر | ابولنغا | 17-16 | بین‌النهرین | خفاجه | 20-16 |
| مصر | تبس | 17-15 | مصر | بوهن | 20-11 |
| مصر | تبس | 16-15 | بین‌النهرین | ؟ | 19-18 |
| مصر | آخمیم | 16-13 | ایران | شوش | 19-12 |
| مصر | دیرالمدینه | 16-13 | جنوب‌لوانت | تل‌الجزر | 15-14 |
| مصر | ابولنغا | 16-13 | بین‌النهرین | نوزی | 15-14 |
| مصر | تبس | 16-13 | جنوب‌لوانت | گرار | 15-14 |
| مصر | زاویه‌العربان | 16-13 | بین‌النهرین | نوزی | 15-13 |
| مصر | کوبان | 16-13 | سوریه | تل‌عیلون | 14-12 |
| مصر | دیرالمدینه | 16-11 | جنوب‌لوانت | مگیدو | 13-12 |
| مصر | کورنا | 16-10 | مصر | تبس | 19 |
| مصر | دیرالمدینه | 15-14 | آناتولی | کاراهویوک | 18 |
| لبنان | کامیدالوز | 14-13 | آناتولی | عجم‌هویوک | 18 |
| جنوب‌لوانت | هازور | 14-13 | بین‌النهرین | نیپور | 16 |
| قبرس | انکومی | 13-12 | مصر | ؟ | 13 |
| جنوب‌لوانت | بیت‌شمش | 13-12 | جنوب‌لوانت | بیت‌شینان | 12 |
| جنوب‌لوانت | مگیدو | 13-12 | ایران | تپه‌سیلک | 10 |
| جنوب‌لوانت | تل‌الجزر | 13-11 | بین‌النهرین | بابل | 9-8 |
| جنوب‌لوانت | تل‌الجزر | 10-6 | بین‌النهرین | اوروک | 9-6 |
| بین‌النهرین | اوروک | 19 | بین‌النهرین | سیپار | 7 |
| مصر | آبیدوس | 15 | بین‌النهرین | نیمرود | 7 |
| مصر | تبس | 15 | بین‌النهرین | نینوا | 7 |
| مصر | تبس | 14 | بین‌النهرین | آشور | 7 |
| مصر | سقاره | 13 | بین‌النهرین | اور | 7 |
| جنوب‌لوانت | تل‌السعیده | 12 | بین‌النهرین | اوروک | 7-6 |
| جنوب‌لوانت | تل‌بیت میرسیم | 9 | ایران | لرستان | 7-6 |
| جنوب‌لوانت | بیت‌پلث | 9 | بین‌النهرین | اور | 7-4 |
| بین‌النهرین | بیسیمیا | 9 | | | |
| سوریه | حما | 9 | | | |
| بین‌النهرین | بالاوات | 9-7 | | | |
| آناتولی | سمائل | 8-7 | | | |
| بین‌النهرین | آشور | 8-7 | | | |
| سوریه | تل‌حلف | 8-7 | | | |



free Scale

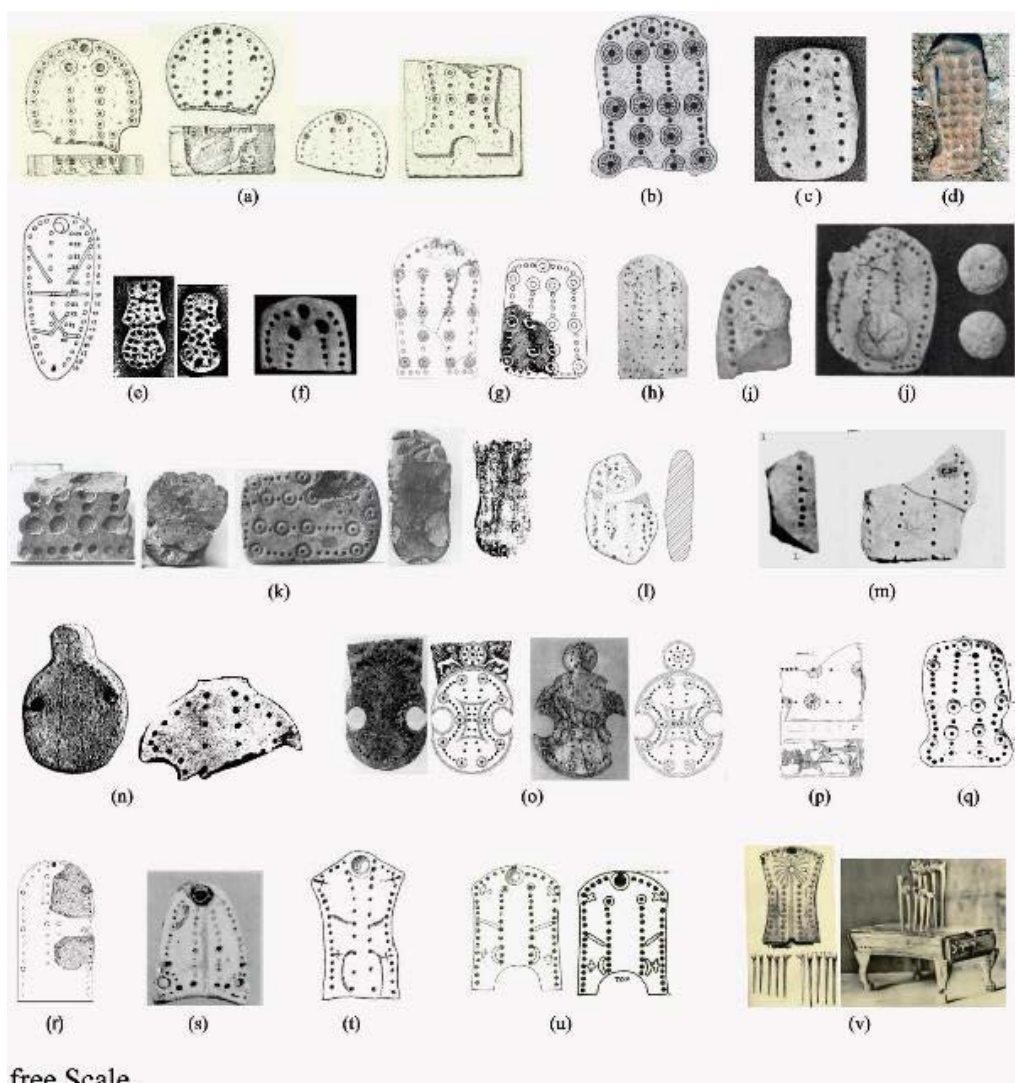
لوح ۲. برخی از نمونه‌های بازی‌های ۲۰ مربعی در محوطه‌های باستان‌شناسی غرب آسیا و شمال آفریقا از هزاره سوم تا هزاره اول پیش از میلاد (نگارندگان). (a) تپه یحیی (Lamberg-Karlovsky, 1988: PI 2c)؛ (b) جیرفت و کنارصندل جنوبی (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۱۳۳-۱۲۸؛ مجیدزاده، ۱۳۹۹: ۶۰۹)؛ (c) شهرسوخته (Piperni & Salvatori, 1983: fig 6)؛ (d) شوش (deMecquenem, 1943: 45)؛ (e) اور (Heinrich, 1931: plate 95)؛ (f) قلات شیرگات (Harrak, 1987: 56)؛ (g) تل السیب (Woolley, 1934: plate 95)؛ (h) بالوات (Kainlis, 1942: 19)؛ (i) انکومی (Murray et al., 1900: 12; Murray, 1952: pl. 76, 9)؛ (j) ماری (Parrot, 1958: 13, 183, 247)؛ (k) تل الجزر (Macalister, 1912: pl. CCI, 3, 4, fig 11)؛ (l) تل حلف (von Oppenheim, 1962: pl 43 b)؛ (m) حما (Fugmann, 1958: fig 310; Riis, 10, 11)؛ (n) بیت پلث (Petrie, 1930: pl. 34, 188)؛ (o) بیت المرسیم (Albright, 1938: pl 37)؛ (p) سمئال (May, 1991: fig 143)؛ (q) بیت شمش (Grant, 1934: Fig 4)؛ (r) غزه (Petrie, 1933: Pl)؛ (s) هازور (Yadin et al., 1960: 78, 159)؛ (t) تل مگیدو (Loud, 1939: pl 47-51)؛ (u) کامیدالوز (Quibell, 1909: 114)؛ (w) آخمیم (Meyer, 1983: 101, n. 24)؛ (x) سقاره (Hoerth, 1961: 33.34)؛ (y) تیس (Carter, 1933: 130-131)؛ (z) آیدوس (Hayes, 1978: 199, Fig 113)؛ (pls.58-59).

von Oppenheim, 1962, pl. 42; van Buren: (Parrot, 1958: Fig 7, 211, 291, 333) تل حلف، (Fugmann, 1958: Fig. 310; Riis, 1948: Figs. 218-219) حما، (1937, pl. VI)، تل بیت‌المیرسیم (Albright, 1938, pls.37.a)، بیت شمش (Grant, 1934: 34, fig 4; Meyer, 1982: Abb. 12)، بیت پلث (Petrie, 1930: pl 34,188)، غزه (Petrie, 1933: pl. 28, 25)، تل‌الجزر (Macalister, Loud, 1939: (Yadin et al., 1960: LXXVIII, CLIX)، تل‌ه‌زور (1912: pl. CCI, 7)، تل‌السعیدیه (Finkel, 2008: 152) و نوبه (Firth, 1927: 49, 83)، کامید اللوز (Meyer, 1982, Abb. 5, 1; 1983: 101) بوده است. درنهایت در مصر از محوطه‌هایی مانند: آخمیم (Hoerth, 1961: 33 no 34)، دیرالمدینه (Mariette, 1889: 16-17)، ذراع ابوالنجا (Rothöhler, 1996, nr H54; Kendall, 1991, Fig. 14) القرنه (Mond, 1904: 98)، سقاره (Quibell, 1909: 114, pl.58-59)، تیبای (تبس)، (Maspero, 1883: 299; Daressy, 1902: 31-32, pl. IX; Carter, 1933: 130-131; Hayes, 1935: 32-34; Rothöhler, 1996, nr) آیدوس (Hayes, 1978: 198, Fig. 113)، زاویه‌العریان (1978: 26, Fig. 10) معرفی شده است. افزون بر موارد گفته شده، از دیگر یافته‌هایی که به نوعی تخته بازی موسوم شده‌اند، باید به نقشی که در سکوی کناری یک از لمسوه‌های آشوری کنده شده است، اشاره کرد که کاملاً مشابه بازی‌های ۲۰ مربعی است (Gadd, 1936: 110)، (تصویر ۸).

بازی ۵۸ سوراخی که امروزه به نام بازی «سگ‌های شکاری و شغال‌ها» (Hounds & Jackals) شناخته می‌شود، دیگر بازی دوران باستان است که دیرهنگام‌تر از بازی‌های پیشین و در اواخر هزاره سوم پیش از میلاد، ظهور کرده است. از آنجایی که کتیبه‌ای در مورد روش و قواعد این بازی یافت نشده، این بازی نسبت به بازی ۲۰ مربعی کمتر شناخته شده است و از این رو قوانین بازی برای آن معرفی نشده است، اما ریخت‌شناسی کلی بازی نشان می‌دهد که این تخته‌ها نیز نوعی بازی مسابقه‌ای بوده است، قطعاتی شبیه سنجا می‌توانسته درون سوراخ‌های تخته بازی قرار بگیرد و طی مسیری مشخص برحسب مقدار تاس ریخته شده، پیش برود. نام بازی توصیفی از ویژگی ظاهری بازی است، اما همواره تعداد سوراخ‌های روی تخته و شکل تخته برابر دیده نمی‌شود. تصور می‌شود که این بازی در زمان سلسله‌های نهم تا دوازدهم (۲۱۰۰ پ. م.) در مصر ابداع شده و از اواخر هزاره سوم پیش از میلاد، به بعد در مصر رواج گسترده‌ای پیدا کرده است. این بازی در طول هزاره دوم پیش از میلاد، بین‌النهرین و همسایگان نزدیک آن نیز مرسوم شد. در اوایل هزاره اول پیش از میلاد، این بازی هم‌چنان در آشور (آشور، نمرود، نینوا) و استان‌های غربی آن مانند حلف و شمائل و حتی در ایران مورد استقبال قرار



تصویر ۸. نمونه‌ای از بازی ۲۰ مربعی خراشیده شده در پای لمسوی آشوری (Britishmuseum.org).

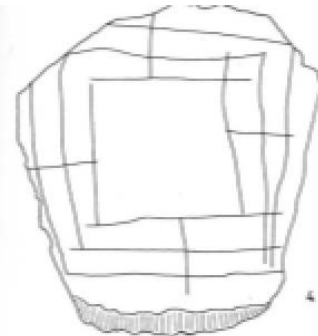


لوح ۳. برخی از نمونه بازی‌های ۵۸ سوراخی محوطه‌های باستان‌شناسی غرب آسیا و شمال آفریقا از هزاره سوم تا هزاره اول پیش‌ازمیلاد (نگارندگان). (a) شوش (de Mecquenem, 1905: Fig. 345-); (b) لرستان (Amiet, 1976: 97-98, pl. 240); (c) هفتوان (Burney, 1975: 160); (d) کول تاریکه (348); (e) سیلک (Ghirshman, 1939: Fig 4a, Pl. 27); (f) ازبکی (Rezvani & Roustaie, 2007: 142); (g) آشور (Klengel-Brandt, 1980: 120-121); (h) بابل (مجمیدزاده، ۱۳۸۹: ۴۹۵، تصویر ۲۴۲); (i) خفاجه (Wetzel & Mallwitz, 1957: pl 42); (j) نیپور (McCown et al., 1900: pl 66 e); (k) نیمرود، نینوا، اور، سیپار (Gadd, 1934: Plate 7-8; Woolley, 1933: Pl. 41); (l) اوروک (Becker, 1993: Pl. 51); (m) نوزی (Starr, 1937: pl. 117-123); (n) تل‌الجزیر (Macalister, 1912: 416, fig 501; Petrie, 1928: Pl.39-22); (o) تل‌مگیدو (Loud, 1939: 47-50); (p) رأس‌العین (Moortgat-Correns, 1959: 339-345, Abb. 1); (q) تل‌العیلون (Nougayrol, 1947: 46, Fig. 8); (r) عجم‌هویوک (Britishmuseum.org); (s) بغازکوی (Bittel, 1937: pl. 14, 13); (t) اللاهون (Petrie, 1890: 30, pl 16); (u) سدمنت (Petrie & Brunton, 1924: PLs. 21-22); (v) تیس (Carnarvon & Carter, 1912: pl. 50).

گرفته است. نمونه این بازی در محوطه‌های مختلف منطقه پس از قرن ۶ پ.م.، یافت نشده است (de Voogt et al., 2013: 1718-1719). این بازی در ایران از محوطه‌های مختلفی مانند: شوش (de Amiet, 1976, pp. 345-348, Fig. 104-105, Mecquenem, 1905: 104-105, Fig. 345-348)، سیلک (Ghirshman, 1939: 43, Fig. 4) و ازبکی (مجیدزاده، ۱۳۸۹: ۴۹۵) یافته شده است. در بین‌النهرین نیز تعداد زیادی تخته‌های بازی ۵۸ سوراخ یافت شده است؛ برای مثال، نمونه‌های متعددی در محوطه‌های آشور (Klengel-Brandt, 1980: 120-121)، بابل (Wetzel & Gadd, 1934: Plate 7-8)، نیپور (McCown et al., 1967: pl. 32,3)، خفاجه (Hill et al., 1990: pl. 66, e)، نیمرود و نینوا (Starr, 1937: pl. 117, pl. 123)، اور (Becker, 1993: pl. 51)، اوروک (Gadd, 1934: 49; Woolley, 1933: pl. XLI)، در سوریه و لوانت از محوطه‌های بیت‌شنان (Oren, 1973: Fig. 41, 37)، تل‌الجزر (Petrie, 1928: pl. 39-22)، تل‌عیلون (Macalister, 1912: 416, Fig. 501)، رأس‌العین (Loud, 1939: pl. 47-50)، مگیدو (Moortgat-Correns, 1959: 339-345, Abb. 1) و در ترکیه از آج‌هویوک (Ozgüç, 1966; 1986: 83, pl. 62, 2 a,b)، بغازکوی (Bittel, 1937: pl. 14)، کاراهویوک و کول‌تپه (Ozgüç, 1986: 81-83) و در مصر نمونه‌های این بازی از محوطه بوهین (Emery et al., 1979: 145)، (no. 1275)، ال‌اهون (Petrie, 1890: pl. 16)، سدمنت (Petrie & Brunton, 1924: pls. 21-22) و تبای (تبس)، (Carnarvon & Carter, 1912: pl. 50) یافت شده است (نقشه ۲، جدول ۳). نمونه دیگری از این تخته‌ها از محوطه هفتون به دست آمده و دارای سه ردیف سوراخ کور در ۸ ستون است (Burney, 1975: 160). هم‌چنین در بررسی سطحی کول‌تاریکه (Rezvani & Roustaie, 2007: 142) شی‌سنگی معرفی شده است که در آن ۴ ردیف در ۹ ردیف سوراخ کور کم‌عمق دیده می‌شود؛ این دو شی را می‌توان نزدیک به نمونه کارگاه ۱۳ و مشابه بازی ۵۸ سوراخی به حساب آورد.

- سایر بازی‌ها تا اواخر قرن ۸ م.

علاوه بر بازی‌هایی که شکل عمومی آن‌ها مشابه هم بود، نوع دیگری از بازی‌های تخته‌ای نیز معرفی شده که امروزه به دوز ۹ تایی معروف شده‌اند. نمونه‌هایی از این نوع بازی از محوطه بسطام معرفی شده است (تصویر ۹)، (Kleiss, 1979: 155). نمونه دیگری از تخته‌های بازی در میان نقاشی‌های دیواری پنج‌کنت مشهود است. در این تصویر دو فرد در حال بازی با نمونه‌ای از تخته‌ها هستند. قدمت نقاشی‌های پنج‌کنت به حدود ۷۰۰ م. می‌رسد (Daryaei, 2002: 293-294; Azarpay 1981). (تصویر ۱۰) و بازی‌های اخیر شباهت ظاهری و زمانی کمتری به نمونه‌های قره‌تپه دارند.



تصاویر ۹ و ۱۰. راست: دوز ۹ تایی (Kleiss, 1979)، چپ: نقاشی پنج‌کنت (warfare.ga).

نتیجه‌گیری

مواد باستان‌شناختی یافت شده از محوطه‌های مختلف غرب آسیا که با عنوان تخته‌های ۲۰ مربعی و تخته ۵۸ سوراخی، سنت و مهن شناخته می‌شوند، کمابیش از لحاظ تعداد مربع‌ها و سوراخ‌های موجود بر روی سطح تخته همانندی زیادی را نشان می‌دهند. با توجه به این نکته، آن چه در کارگاه ۱۳ قره‌تپه یافت شده، با ۳۶ سوراخ کور و یک سوراخ نخ‌گذر در بالاترین قسمت لوح می‌تواند در میان انواعی قرار بگیرد که به بازی ۵۸ سوراخی معروف هستند. نزدیک‌ترین نمونه از لحاظ تعداد سوراخ موجود بر روی یافته، نمونه‌ای است که در بررسی سطحی محوطه کول تاریکه معرفی شده است؛ بدین صورت که هر دو یافته، ۴ ردیف عمودی و ۹ ردیف افقی دارند. نمونه دیگر که از لحاظ شکل با دو نمونه پیش‌گفته مشابهت دارد، نمونه‌ای است که از محوطه هفتون معرفی شده است. این یافته اما برخلاف دو یافته پیش‌گفته، سه ردیف افقی و ۸ ردیف عمودی دارد. چنان چه بپذیریم که محتمل‌ترین کاربری برای لوح یافت شده از کارگاه ۱۳، نوعی تخته بازی است، باید اذعان داشت که با توجه به این که کتیبه‌ای در مورد روش و قواعد بازی برای آن یافت نشده و از طرفی براساس بررسی‌های انجام‌گرفته، نمی‌توان قواعد ویژه‌ای برای نوع استفاده و کاربری آن به عنوان تخته بازی بیان کرد. امید است کشف یافته‌های مشابه در آینده به خصوص منابع نوشتاری درباره قواعد بازی، قدری درک ما را در این زمینه افزایش دهد؛ بنابراین می‌توان گفت نزدیک‌ترین کاربری که می‌شود برای این تخته سنگی در نظر گرفت، همان تخته بازی است. از طرفی وجود یک سوراخ سرتاسری نخ‌گذر در قسمت فوقانی یافته می‌تواند بیان‌گر این باشد که لوح مزبور می‌توانسته از جایی آویزان شود. چنان چه درون بافت خود نیز به صورتی قرار داده شده بود که لوح بر روی عرض مکعبی خود درون ظرفی قرار داشت و سوراخ نخ‌گذر مورد نظر به سمت بالا قرار داده شده بود و ممکن بود طرز قرارگیری شی در روزگاری که مورد استفاده بوده را نشان دهد.

با توجه به آن چه از نظر گذشت و با توجه به مقایسه‌های نسبی صورت‌گرفته، تکه لوح یافت شده از کارگاه ۱۲ را می‌توان قطعه‌ای شکسته از یک تخته بازی ۵۸ سوراخی به حساب آورد؛ اما در مورد لوح یافت شده از کارگاه ۱۳، این مورد باید با احتیاط بیشتری مورد نظر قرار بگیرد.

کتابنامه

- ده‌پهلوان، مصطفی؛ جاهد، مهدی؛ تازیکی، عمار؛ محمدخانی، کوروش؛ و فرنام، الهام، (۱۳۹۸). «کارگاه ۱۳، گورستان نویافته عصر آهن ۲ و ۳ قره‌تپه سگزآباد». مجموعه مقالات همایش بین‌المللی عصر آهن در غرب ایران و مناطق همجوار. ج ۱. به کوشش: یوسف حسن زاده، علی اکبر وحدتی و زاهد کریمی، تهران و سندج: پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری اداره کل استان کردستان، موزه ملی ایران.
- ده‌پهلوان، مصطفی، (۱۳۹۸). «گزارش کاوش‌های باستان‌شناسی قره‌تپه سگزآباد». تهران: مؤسسه باستان‌شناسی دانشگاه تهران (منتشر نشده).
- مجیدزاده، یوسف، (۱۳۸۲). جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق تهران: وزارت فرهنگ و انتشارات اسلامی.
- مجیدزاده، یوسف، (۱۳۸۹ الف). کاوش‌های محوطه باستانی ازبکی. جلد دوم: سفال، تهران: اداره کل میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری.
- مجیدزاده، یوسف، (۱۳۸۹). کاوش‌های محوطه باستانی ازبکی. جلد اول: هنر و معماری، تهران: اداره کل میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری.
- مجیدزاده، یوسف، (۱۳۹۹). باستان‌شناسی حوزه هلیل رود جیرفت. جلد اول: هنر معماری، (کنارصندل جنوبی)، تهران: پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری.

American Schools of Oriental Research 17(2), American Schools of Oriental Research, New Haven.

- Alden, J., R., (1982). "Trade and Politics in Proto-Elamite Iran". *Current Anthropology*, No. 23, (6). Pp: 613-640.
- Amiet, P., (1976). *Les Antiquités du Luristan*. De Boccard, Paris.
- Azarpay, G., (1981). *Sogdian Painting, (The Pictorial Epic in Oriental Art)*. University of California Press.
- Banks, E. J., (1912). *Bismaya or The Lost City of Adab*. G.P. Putnam's Sons, New York and London.
- Becker, A., (1993). *Uruk. Kleinfunde I*, Stein, May Philip von Zabern, Mainz Am Rhein.
- Bittel, K., (1937). *Bogazkoy, die kleinfunde der grabungen, 1906-1912*. Wissenschaftliche Veröffentlichung der Deutschen Orient-Gesellschaft, Heft 60. J. C. Hinrichs, Leipzig.
- Burney, Ch., (1975). "Excavations at Haftavan Tepe 1973: Fourth Preliminary Report". *IRAN*, No. 13 (1), Pp: 149-164.
- Carnarvon, E. & Carter, H., (1912). *Five Years' Explorations at Thebes: a Record of Work Done 1907-1911*. London, Frowde.
- Carter, H., (1933). *The Tomb of Tut-ankh-Amen*. vol. III, Cassel and Co., London.
- Crișt, W. & Vaturi, A., (2014). "Board Games in Antiquity". In: Selin H. (eds) *Encyclopaedia of the History of Science, Technology, and Medicine in Non-Western Cultures*. Springer, Dordrecht, Pp: 1-10.
- Croft, W., (2017). "Evolutionary Complexity of Social Cognition, Semasiographic Systems, and Language". In: Salikoko S. Mufwene, Christophe Coupé, François Pellegrino (eds.), *Complexity in Language Developmental and Evolutionary Perspectives*, London, Cambridge University Press, Pp: 101-105.
- Curtis, J. & Finkel, I., (1999). "Game Boards and Other Incised Graffiti at Persepolis". *IRAN*, No. 37(1), Pp: 45-48.
- Daressy, G., (1902). "Fouilles de la Vallée des Rois". In: *Catalogue général des antiquités égyptiennes du Musée du Caire, Tome III*. Institut français d'archéologie orientale, Caire.
- Daryaei, T., (2002). "Mind, Body, and Cosmos: Chess and Backgammon in Ancient Persia". *Iranian Studies*, No. 35(4), Pp: 281-312.
- Delougaz, P. & Kantor, H. J., (1996). *Chogha Mish. Vol. 1: The First Five Seasons of Excavations 1961-1971*, Chicago: Oriental Institute Publications.
- de Mecquenem, R., (1905). "Offrandes de fondation du Temple de Chouchinak". In: Morgan, J. de (Ed.), *MDP*, No. 7, Paris, Pp: 61-130.
- de Mecquenem, R., (1943). "Fouilles de Suse 1933-1938 (Suse, Tepe Bouhallan, Tepe Husseinabad, Tepe Zohab)". *MDP*, No. 29, Paris, Pp: 3-161.
- de Voogt, A.; Dunn-Vaturi, A. E. & Eerkens, J. W., (2013). "Cultural transmission in the ancient Near East: twenty squares and fifty-eight holes". *Journal of Archaeological Science*, No. 40 (4), Pp: 1715-1730.
- Dikaios, P., (1969). *Enkomi Excavations 1948-1958*. Philipp von Zabern, Mainz Am Rhein, Frankfurt am Main.
- Englund, R., (1998). "Texts from the Late Uruk Period". In: *Mesopotamien: Späturuk-Zeit und Frühdynastische Zeit, Orbis Biblicus et Orientalis 160/1*, edited by Joseph Bauer, Robert Englund and Manfred Krebernik Freiburg, Switzerland: Universitätsverlag Freiburg Schweiz, Pp: 15-233.
- Emery, W. B.; Smith, H. S. & Millard, A., (1979). *The Fortress of Buhen: the Archaeological Report*. Egypt Exploration Society, London.
- Fazeli, H.; Coningham, R. A. E.; Young, R. L.; Gillmore, G. K.; Maghsoudi, M. & Raza, H., (2007). "Socio-economic transformations in the Tehran Plain: final season of

- settlement survey and excavations at Tepe Pardis”. *Iran*, No. 45(1), Pp: 267-285.
- Finkel, I. L., (2007). “On the rules for the Royal Game of Ur”. In: *Ancient Board Games in Perspective: Proceedings of the Colloquium on Board Games of the Ancient World*, ed. I. Finkel, London: British Museum Publications, Pp:16-32.
 - Finkel, I. L., (2008). “Board-games”. In: *Beyond Babylon*, Aruz, J., Benzel, K., Evans, J. (Eds.), *Metropolitan Museum of Art*, New York, Pp: 151-155.
 - Finkel, I. L., (2005), *Games*. The Trustees of the British Museum, London.
 - Firth, C. M., (1927). *The Archaeological Survey of Nubia Report for 1910-1911*. Cairo, Government Press.
 - Fugmann, E., (1958). *Hama. Fouilles et recherches de la Fondation Carlsberg 1931-1938, II*. Vol. 1. National-museets Skrifter, Copenhagen.
 - Gadd, C. J., (1934). “An Egyptian game in Assyria”. *IRAQ*, No. I, Pp: 45-50.
 - Gadd, C. J., (1936). *The Stones of Assyria: the surviving remains of Assyrian sculpture, their recovery, and their original positions*. Chatto and Windus, London.
 - Ghirshman, R., (1938). *Fouilles de Sialk, I*. P. Geuthner, Paris.
 - Ghirshman, R., (1939). *Fouilles de Sialk, II*. P. Geuthner, Paris.
 - Goff, C., (1976). “Excavations at Bābā Jān: The Bronze Age Occupation”. *IRAN*, No. 14, Pp: 19-40.
 - Grant, E., (1934). *Rumeileh III*. Biblical and Kindred Studies 5. Haverford.
 - Harrak, A., (1987). “Another specimen of an Assyrian game”. *Archiv für Orientforschung*, No. 34, Pp: 56-57.
 - Hayes, W. C., (1935). “The Tomb of Nefer-khewet and his family”. *Bulletin of the Metropolitan Museum of Art*, No. 30 (2), Pp: 17-36.
 - Hayes, W. C., (1978). *The Scepter of Egypt: A Background for the Study of the Egyptian Antiquities in The Metropolitan Museum of Art*. Vol. 2, The Hyksos Period and the New Kingdom (1675–1080 B.C.). The Metropolitan Museum of Art, Newyork.
 - Heinrich, E., (1931). *Fara: Ergebnisse der Ausgrabungen der deutschen Orientgesellschaft in Fara un Abu Hatab 1902/03*. Berlin.
 - Hill, H. D.; Jacobsen, T. & Delougaz, P., (1990). *Old Babylonian Public Buildings in the Diyala Region*. Oriental Institute Publications 98, University of Chicago Press, Chicago.
 - Hole, F., (1977). *Studies in the Archeological History of the Deh Luran Plain the Excavation of Chogha Sefid*. Michigan, ANN ARBOR.
 - Hoerth, A. J., (1961). “Gameboards in the Ancient Near East”. MA dissertation, Department of Oriental Languages and Civilizations, University of Chicago.
 - Jasim, S. A. & Oates, J., (1986). “Early tokens and tablets in Mesopotamia: New information from Tell Abada and Tell Brak”. *World Archaeology*, No. 17 (3), Pp: 348-362.
 - Kainlis, A. de., (1942). “Un jeu assyrien du Musée du Louvre”. *Revue d’assyriologie*, No. 39, Pp: 19-34.
 - Klengel-Brandt, E., (1980). “Spielbretter und Würfel aus Assur”. *Alt-Orientalische Forschungen*, No. 7, Pp: 119-126.
 - Kendall, T., (2007). “Mehen, The Ancient Egyptian Game of the Serpent”. In: *Ancient Board Games in Perspective: Proceedings of the Colloquium on Board Games of the Ancient World*, ed. I. Finkel, London: British Museum Publications, Pp: 33-45.
 - Kendall, T., (1991). “Les plus anciens jeux de table”. In: May, R. (Ed.), *Jouer dans l’Antiquité, Catalogue d’Exposition, Musée d’Archéologie Méditerranéenne*. Réunion des Musées Nationaux, Paris.
 - Kirkbride, D., (1966). “Five Seasons at the Pre-Pottery Neolithic Village of Beidha In Jordan”. *Palestine Exploration Quarterly*, No. 98 (1), Pp: 8-72.
 - Kleiss, W., (1979). *Baštam I, Ausgrabungen In Den Urartäischen Anlagen 1972-1975*. Gebr. Mann Verlag, Berlin.

- Lamberg-Karlovsky, C. C., (1970). *Excavations at Tepe Yahya, Iran 1967-1969*. Progress Report I. Cambridge, Massachusetts, Printed By Harvard University Printing Office.
- Lamberg-Karlovsky, C. C., (1988). "The 'Intercultural Style' Carved Vessels". *Iranica Antiqua*, No. 23, Pp: 45-95.
- Le Brun, A. & Vallat, F., (1978). "L'origine de l'écriture à Suse". *Cahiers de la Délégation Archéologique Française en Iran*, No. 8, Pp: 11-52.
- Loud, G., (1939). *The Megiddo Ivories*. Oriental Institute Publications, Vol. 52. University of Chicago Press, Chicago.
- Macalister, R. A. S., (1912). *The Excavation of Gezer*. Vols. II-III, J. Murray, London.
- Mariette, A., (1889). *Monuments divers recueillis en Egypte et en Nubie*. F. Vieweg, E. Bouillon, Paris.
- Maspero, G., (1883). *Guide du visiteur au Musée de Boulaq*. Musée d'Antiquities, Boulaq.
- May, R., (1991). *Jouer dans l'Antiquité, Catalogue d'exposition, Marseille*. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Réunion des Musées Nationaux, Paris.
- McCown, D. E.; Haines, R. C. & Biggs, R., D., (1967). *Nippur*. Oriental Institute Publications 78. University of Chicago Press, Chicago.
- Meyer, J. W., (1982). "Lebermodell oder Spielbrett". In: Hachmann, R. (Ed.), Kamid el-Loz 1971-74, *Saarbrücker zur Altertumskunde*, 32, Bonn, Pp: 53-79.
- Meyer, J. W., (1983). "Spielbretter aus Kamid el-Loz". In: Hachmann, R. (Ed.), *Frühe Phöniker im Libanon*. Philipp von Zabern, Mainz am Rhein, Pp: 101-104.
- Mond, R., (1904). *Report on Work done in the Gebel esh-Sheikh Abd-el-Kurneh at Thebes*. ASAE 5.
- Moortgat-Correns, U., (1959). "Ein Spielbrett vom Tell Ailun (?)". In: von Kienle, R., Moortgat, A., Otten, H., von Schuler, E., Zaumseil, W. (Eds.), *Festschrift Johannes Friedrich*. Carl Winter, Heidelberg, Pp: 339-345.
- Munsell, (2000). *Munsell Soil Color Charts Book*.
- Murray, H. J. R., (1952). *A History of Board Games Other Than Chess*. Oxford Press, Oxford.
- Murray, A. S. A.; Smith, H. & Walters, H. B., (1900). *Excavations in Cyprus*. British Museum, London.
- Muscarella, O. W., (1974). "The Iron Age At Dinkha Tepe, Iran". *Metropolitan Museum Journal*, Vol. 9, Pp: 35-90.
- Negahban, E., (1996). *Marlik: The Complete Excavation Report*. Upenn Museum of Archaeology.
- Nougayrol, J., (1947). "Textes et documents figures". *Revue d'assyriologie*, No. 41, Pp: 23-53.
- Oates, J., (2005). "Archaeology in Mesopotamia: Digging Deeper at Tell Brak". *Proceedings of the British Academy*, No. 131, Pp: 1-39.
- Oren, E. D., (1973). *The Northern Cemetery of Beth Shan*. Brill, Leiden.
- Özgüç, N., (1966). "Excavations at Acemhöyük". *Anatolia*, No. 10, Pp: 9-52.
- Özgüç, T., (1986). *Kültepe-Kanesh II, New Researches at the Trading Center of the Ancient Near East*. Türk Tarih Kurumu Basimevi, Ankara.
- Parrot, A., (1958). *Le palais. Mission archéologique de Mari, II*. P. Geuthner, Paris.
- Piccione, P. A., (2007). "The Egyptian Game of Senet and the Migration of the Soul". In: *Ancient Board Games in Perspective: Proceedings of the Colloquium on Board Games of the Ancient World*, ed. I. Finkel, London: British Museum Publications, 54-63.
- Petrie, F., (1890). *Kahun, Gurob, and Hawara*. K. Paul, Trench, Trübner, London.
- Petrie, F., (1928). *Gerar*. British School of Archaeology in Egypt, London.
- Petrie, F., (1930). *Beth Pelet I*. British School of Archaeology in Egypt, London.

- Petrie, F., (1933). *Ancient Gaza III*. British School of Archaeology in Egypt, London.
- Petrie, F. & Brunton, G., (1924). *Sedment*. Band 1. London.
- Piccione, P. A., (1990). "The Historical Development of the Game of Senet and Its Significance for Egyptian Religion". Ph.D. dissertation. University of Chicago.
- Piperno, M. & Salvatori, S., (1983). "Recent results and new perspectives from the research at the graveyard of Shahr-I Sokhta, Siستان". *IRAN*, Annali 43, Pp: 172-191.
- Quibell, J. E., (1909). *Excavations at Saqqara*. (1907-1908). Institut français d'archéologie orientale, Le Caire.
- Rezvani, H. & Rouštaei, K., (2007). "A Preliminary Report on Two Seasons of Excavations at Kul Tarike Cemetery, Kurdeštan, Iran". *Iranica Antiqua*, No. 42, Pp: 139-184.
- Riis, P. J., (1948). *Hama, Fouilles et recherches de la Fondation Carlsberg 1931-1938: 2, 3*. National-museets Skrifter, Copenhagen.
- Rollefson, G., (1992). "A Neolithic Game Board from 'Ain Ghazal, Jordan". *Bulletin of the ASOR*, No. 286, Pp: 27-47.
- Rothöhler, B., (1996). "Ägyptische Brettspiele außer Senet". M.A. Philosophische Fakultät I der Bayerischen Julius-Maximilians-Universität Würzburg.
- Schmandt-Besserat, D., (1974). "The use of clay before pottery in the Zagros". *Expedition*, No. 16 (2), Pp: 11-17.
- Schmandt-Besserat, D., (1981). "From Tokens to Tablets: A Re-evaluation of the So-called Numerical Tablets". *Visible Language*, No. 15 (4), Pp: 321-344.
- Schmandt-Besserat, D., (1992). "The Origin of Visible Language". In: Wind J., Chiarelli B., Bichakjian B., Nocentini A., Jonker A. (eds) *Language Origin: A Multidisciplinary Approach*. NATO ASI Series (Series D: Behavioural and Social Sciences) 61. Springer, Dordrecht.
- Sebbane, M., (2001). "Board Games from Canaan in the Early and Intermediate Bronze Ages and the Origin of the Egyptian Senet Game". *Tel Aviv*, No. 28 (2), Pp: 213-230.
- Starr, R. F. S., (1937). *Nuzi II*. Harvard University Press, Cambridge.
- Swiny, S., (1986). "The Kent State University Expedition to Episkopi Phaneromeni 2". *Studies in Mediterranean Archaeology*, No. 74 (2), Nicosia.
- Van Buren, E. D., (1937). "A gaming-board from Tell Halaf". *IRAQ*, No. 4, Pp: 11-15.
- Von Oppenheim, M. F., (1962). *Tell Halaf IV*. Die Kleinfunde aus Historischer Zeit, Berlin.
- Watson, P. J., (1979). *Archaeological Ethnography in Western Iran*. Tucson, Arizona: University of Arizona Press.
- Wetzel, E. Sh. & Mallwitz, A., (1957). *Das Babylon der Spätzeit*. Verlag Gebr, Mann, Berlin.
- Weiss, H. & Young Jr., T.C., (1975). "The Merchants of Susa. Godin V and Plateau Lowland Relations in the late Fourth Millennium B.C.". *IRAN*, No. 13, Pp: 1-17.
- Woods, C., (2010). "The Earliest Mesopotamian Writing". In: C. Woods (ed.), *Visible Language, Inventions of Writing in the Ancient Middle East and Beyond*, Chicago, IL, Oriental Institute of the University of Chicago, Pp: 33-50.
- Woolley, C. L., (1933). "Excavations at Ur". *University of Pennsylvania Museum Journal*, No. 23 (3), Pp:193-248.
- Woolley, C. L., (1934). *Ur Excavations*. vol. 2, The Royal Cemetery, New York.
- Yadin, Y.; Aharoni, Y. R. A.; Trude, D., Immanuel, D. & Jean, P., (1960). *Hazor II*. Magnes Press, Jerusalem.
- <https://www.britishmuseum.org/>
- <http://warfare.ga/>