மகாபாரதக் கதைக்கும் சதுரங்க விளையாட்டுக்கும் இடையிலான ஒற்றுமைகள் : ஓர் ஒப்பீட்டாய்வு

M. S. M. Mafaz
Department of Languages, South Eastern University of Sri Lanka

mafazmsm@gmail.com

ஆய்வுச் சுருக்கம் *: சதுரங்க விளையாட்டின் தோற்றம் தொடர்பாக அறிஞர்களிடம் பல்வேறு கருத்து வேறுபாடுகள் நிலவுகின்றன. சிலர் இதனை ஆசியாவில் தோன்றிய விளையாட்டாகக் குறிப்பிடுகின்றனர். வேறு சிலர் இது ஐரோப்பாவில் தோன்றிய விளையாட்டாகக் குறிப்பிடுகின்றனர். ஆனால் சரவதேசரீதியில் தற்போது விளையாடப்படுகின்ற சதுரங்க விளையாட்டானது இங்கிலாந்து நாட்டவர்களால் அறிமுகப்படுத்தப்பட்டதாகும். ஆரம்பத்திலேயே பல்வேறுவகையான விதிமுறைகளைக் கொண்டு காணப்பட்ட சதுரங்க விளையாட்டை பதினைந்தாம் நூற்றாண்டில் சீர்திருத்தி இங்கிலாந்து நாட்டவர்கள் உலகுக்கு அறிமுகப்படுத்தினர்.[1] பதினாறாம் நூற்றாண்டில் இத்தாலி நாட்டவர்கள் இதன் விதிமுறைகளை சிறிது மாற்றம் செய்தனர். தற்போது சர்வதேசரீதியாக ஏற்றுக்கொள்ளப்பட்டுள்ள இப்போட்டியின் விதிகளை, உலக சதுரங்க அமைப்பு வகுத்தது. சதுரங்க விளையாட்டானது அறிவுபூர்வமான ஒரு விளையாட்டாகக் கருதப்படுகிறது. இன்றைய காலகட்டத்தைப் பொறுத்தவரை பல நாட்டு மக்களும் சதுரங்க விளையாட்டை விரும்பி விளையாடுகின்றனர். இது மூளையை வளர்ச்சி அடையச் செய்யும் ஒரு விளையாட்டாகக் கருதப்படுவதே அதற்கான காரணமாகும். குறிப்பாக சதுரங்க விளையாட்டானது கூடுதலாக மூளையை உழைக்கச் செய்து விளையாடும் விளையாட்டாக உள்ளது. சர்வதேசரீதியில் சதுரங்க விளையாட்டை ஊக்கப்படுத்துவதற்கான பல முயற்சிகள் மேற்கொள்ளப்படுகின்றன. இந்த சதுரங்க விளையாட்டுக்கும் புராணக்கதையான மகாபாரதத்துக்கும் இடையில நிறைய ஒற்றுமைகள் உள்ளதை அவதானிக்கலாம். இந்தியாவிலே தோன்றிய மிகப் பெரும் இலக்கியங்களாக மகாபாரதமும் இராமாயணமும் உள்ளது. இவற்றின் மூலம் சமஸ்கிருத மொழியில் காணப்படுகிறது. அதில் மகாபாரத இலக்கியமானது பாண்டுவின் புத்திரர்களான யுதிஷ்டன், அர்ச்சுனன், வீமன், நகுலன், சகாதேவன் ஆகியோர் திருதராஷ்டினனின் புத்திரர்களான துரியோதனன், துச்சாதனன், விகர்ணன் உள்ளிட்ட நூறுபேருடன் மேற்கொண்ட தர்ம யுத்தம் தொடர்பாகச் சொல்லுகிறது. பாண்டு மன்னனின் புத்திரர்கள் பாண்டவர்கள் என்றும் திருதராஷ்டினனின் புத்திரர்கள் கௌரவர்கள் என்றும் அழைக்கப்பட்டனர். பாரத நாட்டில் இருந்த அனைத்து மன்னர்களும் இந்த இரு அணிகளுக்கும் உதவியாக போர்க்களத்தில கலந்து கொண்டனர். எனவே இந்த யுத்தம் மகாபாரத யுத்தம் என்று அழைக்கப்படுகிறது. இந்த யுத்தத்தில் அசுரர்களும் கலந்து கொண்டார்கள். இந்த யுத்தம் பாரத தேசத்தில் பெரும் அழிவை உருவாக்கியதாக கூறப்படுகின்றது. சகுனியும் பாண்டவர்களில் மூத்தவனான யுதிஷ்டனும் சூது விளையாடும் போது சூதாட்டத்துக்கான பொருளாக வைக்கப்பட்ட பாண்டவர்களின் மனைவி பாஞ்சலி கௌரவர்களுக்கு உரிமையாகி அவளது துயில் உறியப்பட்டதே யுத்தத்துக்கு பிரதான காரணமாகியது. மகாபாரதக் கதை மகாபாரத யுத்தம் தொடர்பாகப் பிரதானமாகக் கூறுவதுடன் இன்னும் பல கிளைக் கதைகளைக் கொண்டுள்ளது. பராசர மகரிஷியின் புத்திரரான வியாச முனிவர் மகாபாரதத்தை தொகுத்துப் பாட விநாயகர் அதனை நூல் வடிவில் எழுதியதாக நம்பப்படுகிறது.[2] தமிழ்மொழியில் மகாபாரதத்தை முதல் முதல் எழுதியவர் பரதம்பாடிய பெருந்தேவனார் ஆவார். இது செய்யுள் நடையில் பாடப்பட்டுள்ளது. இன்று மகாபாரதக் கதை தொடர்பான பல உரைநடை நூல்கள் தமிழ் மொழியில் உள்ளன. மகாபாரதக் கதையில் வரும் சம்பவங்கள், அதன் பாத்திரங்கள், கதை முன் நகர்த்தப்படும் முறைகள் ஆகியவற்றுக்கும் சதுரங்க விளையாட்டுக்கும் இடையில் அதிகமான ஒற்றுமைகள் காணப்படுவதை அவதானிக்க முடியுமாக உள்ளது. அவ்வாறான ஒற்றுமைகளை ஆராய்வதாகவே இவ்வாய்வு அமைந்துள்ளது.*

Key words: மகாபாரதம், சதுரங்க விளையாட்டு, ஒற்றுமைகள்

1. அறிமுகம்

இந்தியாவிலே மிகவும் செல்வாக்குள்ள இரு இலக்கியங்களாக மகாபாரதமும் இராமாயணமும் உள்ளது. இவற்றின் மூலம் ஆரம்பத்தில் சமஸ்கிருதத்தில் எழுதப்பட்டது. பிற்பட்ட காலங்களில் அவை இந்தியாவில் காணப்பட்ட ஏனைய மொழிகளுக்கு செய்யுள் வடிவத்திலும் உரைநடை வடிவத்திலும் மொழி மாற்றம் செய்யப்பட்டன. இவற்றைத் தழுவி நாடகங்களும் எழுந்தன. பாரத நாட்டில் வரலாற்றுக் காலத்தில் இருந்தே இப்புராணக்கதைகளைத் தழுவிய நாடகங்கள் வீதிகளில் ஆடப்பட்டும் பாடப்பட்டும் வந்ததற்கான ஆதாரங்கள் காணப்படுகின்றன. மகாபாரதக் கதையானது இந்துக்களிடம் மிகவும் தாற்பரியத்தை உருவாக்கிய கதையாக உள்ளது. மும்மூர்த்திகளில் ஒருவரான விஷ்ணுவின் அவதாரமாக மகாபாரதத்தில் உள்ள கிருஷ்ணரின் பாத்திரத்தை இந்துக்கள் நம்புவதும்,

---

[1] “செஸ்” விளையாட கற்றுக்கொள்ளுங்கள் பக்கம் - 21

[2] மகாபாரதம் (வியாசர் விருந்து) பக்கம் - 01

ISBN 978-955-627-120-1

இந்துக்களின் சமய நூலாகக் கருதப்படுகின்ற பகவத்கீதை மகாபாரதக் கதை நடந்து கொண்டு இருக்கும் போது தோற்றம் பெற்றதாக அவரகள் கருதுவதும் இதற்கான காரணங்களாகும். சதுரங்க விளையாட்டானது மூளையை அதிகமாக உபயோகித்து விளையாடப்படும் விளையாட்டாகும். இதில் எல்லாக் காய்களையும் ஒரே அமைப்பில் அசைக்க முடியாததாக உள்ளது. சதுரங்க விளையாட்டானது அதிகமான விதிகளைக் கொண்ட விளையாட்டாகவும் காணப்படுகிறது. புதிதாக இவ்விளையாட்டை விளையாடுபவர்களுக்கு இது சிக்கல் நிறைந்த ஒன்றாகத் தோன்றும். எதிர்த்தரப்பு போட்டியாளரின் அரசனை ஆட்டப்பலகையில ஒரு பெட்டியாலும் அசைக்க முடியாமல் சிறைச்சேதம் செய்வதினூடாக ஆட்டம் நிறைவு பெறும். சதுரங்க விளையாட்டையும் மகாபாரதக் கதையையும் ஒப்பிட்டுப் பார்க்கும் போது இரண்டுக்கும் இடையில் பல ஒற்றுமைகள் இருப்பதை அவதானிக்கக் கூடியதாக உள்ளது. அவ்வாறுள்ள ஒற்றுமைகளை ஆராய்வதாக இவ்வாய்வு அமைகின்றது.

2. ஆய்வுமுறையியல்

இவ்வாய்வுக்கு முதல்நிலை ஆதாரங்கள் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. முதல் நிலை ஆதாரங்களாக மகாபாரதம், சதுரங்க விளையாட்டு தொடர்பாக எழுதப்பட்ட நூல்கள், இணையத்தளக் கட்டுரைகள் போன்றன பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. அவற்றில் இருந்து பெறப்பட்ட தகவல்கள் ஒப்பியல் அணுகுமுறையில் பகுப்பாய்வு செய்யப்பட்டு முடிவுகள் பெறப்பட்டுள்ளன. இவ்வாய்வுக்கு இரண்டாம் நிலைத்தரவுகள் பயன்படுத்தப்பட வில்லை.

3. முடிவுகளும் கலந்துரையாடல்களும்

3.1 இருவர் விளையாடுதல்

சதுரங்க விளையாட்டை இருவருக்கு மாத்திரமே விளையாட முடியுமாக இருப்பது அதன் ஒரு விதியாகும். இவ்விளையாட்டை கரம் விளையாட்டைப் போலவோ, லூடோ விளையாட்டைப் போலவோ இரண்டு பேருக்கு மேற்பட்ட போட்டியாளர்களால் விளையாட முடியாது. சதுரங்க விளையாட்டில் ஒரு போட்டியாளருக்கு பதினாறு காய்கள் வீதம் வழங்கப்படுகின்றன. அதில் எட்டு சிப்பாய்களும் (Pawns) இரண்டு யானைகளும் (Rook) இரண்டு குதிரைகளும் (Knight) இரண்டு மந்திரிமாரும் (Bishop) ஒரு இராணியும் (Queen) ஒரு அரசனும் (King) காணப்படும். ஒரு போட்டியாளரின் காய்கள் வெள்ளை நிறத்திலும் மற்றைய போட்டியாளரின் காய்கள் கறுப்பு நிறத்திலும் காணப்படும். எனவே இரு போட்டியாளர்களுக்கு மட்டும் தான் இதனை விளையாட முடியும். சதுரங்க விளையாட்டை இரண்டு பேர் விளையாடுவதைப் போல் மகாபாரதக் கதையையும் இருவரே செயற்படுத்தினர். அதில் ஒரு பகுதியில் பாண்டவர்களை காய்களை வைத்து நகர்தியவர் வாசு தேவ கிருஷ்ணராகும். மற்றைய பகுதியில் துரியோதனன் உள்ளிட்ட கௌரவர்களை காய்களாக வைத்து நகர்தியவர் சகுனியாகும். வெளிப்படையில் மகாபாரதப் போரானது பாண்டவர்களுக்கும் கௌரவர்களுக்குமான யுத்தமாக தோன்றினாலும் அது சகுனிக்கும் கிருஷ்ணருக்கும் இடையிலான போட்டியாகவே காணப்படுகிறது. இக்கதையில் கிருஷ்ணர் அதிகமாகப் பயன்படுத்திய காயாக அர்ச்சுணனும் சகுனி அதிகமாகப் பயன்படுத்திய காயாக துரியோதனனும் காணப்படுகிறார்கள். இந்த இரு பாத்திரங்களையும் காய்களாக வைத்து நகர்த்துவதில் கிருஷ்ணரும் சகுனியும் சமர்த்தர்களாகக் காணப்பட்டனர். ஆகவே மகாபாரதக் கதையை வழிநடந்த கிருஷ்ணரும் சகுனியும் பங்களிப்பு செய்வது போல் சதுரங்க விளையாட்டை வழிநடத்த இரண்டு சதுரங்க விளையாட்டு வீரர்கள் பங்களிப்பு செய்கின்றனர். எனவே இது மகாபாரதக் கதைக்கும் சதுரங்க விளையாட்டுக்கும் இடையிலான ஒற்றுமையைக் காட்ட ஒரு சான்றாகும்.

3.2 சதுரங்க ஆட்டத்தில் உள்ள காய்களின் மதிப்பையும் மகாபாரதக் கதையில் பாண்டவர்களின் திறமைகளையும் ஒப்பிடக் கூடியதாக இருத்தல்

சதுரங்க ஆட்டத்தில் ஒரு போட்டியாளருக்கு வழங்கப்பட்ட பதினாறு காய்களையும் ஒரே அமைப்பில் போட்டியாளரினால் நகர்த்த முடியாது. ஓவ்வொரு காய்க்கும் ஒவ்வொரு வித

ISBN 978-955-627-120-1

நகர்த்தல் விதி காணப்படுகின்றது. சதுரங்க விளையாட்டிலே மிகவும் பலம் கூடிய காய் இராணியாகும் (Queen). அதற்கு "X", "+" என்ற அமைப்புகளில் ஆட்டப் பலகையில் எவ்வளவு தூரம் வேண்டுமானாலும் நகர முடியும். அரசனுக்கும் (King) ஆட்டப்பலகையில் இராணியைப் போல் நகர முடியுமாகக் காணப்பட்டாலும் ஒவ்வொரு ஒவ்வொரு பெட்டியாகவே நகரலாம். யானைக்கு (Rook) ஆட்டப்பலகையில் "+" என்ற அமைப்பில் மாத்திரமே நகரமுடியும். ஆனால் ஆட்டப்பலகையில் எவ்வளவு தூரம் வேண்டுமானாலும் செல்லலாம். அமைச்சருக்கு (Bishop) "X" என்ற வடிவில் ஆட்டப்பலகையில் எவ்வளவு தூரம் வேண்டுமானாலும் நகரலாம். குதிரைக்கு (Knight) "ட" என்ற வடிவத்தில் ஆட்டப்பலகையில் ஐந்து பெட்டிகள் அசைய முடியும். ஆட்டப்பலகையில் ஏனைய காய்களுக்கு முன்னால் ஒரு காய் இருக்கும் போது அக்காய்களுக்கு முன்னால் உள்ள காயைத் தாண்டி நகர முடியாது. ஆனால் குதிரை (Knight) அவ்விதியில் இருந்து விதிவிலக்குப் பெறுகிறது. குதிரைக்கு (knight) முன்னால் உள்ள காயைத் தாண்டி நகர முடியும். சிப்பாய்களுக்கு (Pawns) முதலாவது அசைவில் இரண்டு பெட்டிகள் நகரலாம். ஆனால் அதற்கு பிறகு ஒவ்வொரு ஒவ்வொரு பெட்டியாகவே நகரமுடியும். சிப்பாய் (Pawns) எதிரியின் காயயொன்றை வெட்டும் போது ஒரு பெட்டி குறுக்கால் நகர்ந்தே வெட்ட வேண்டும். மாறாக முன்னால் உள்ள காயை வெட்ட முடியாது. இவ்வாறு சதுரங்க விளையாட்டில் ஒவ்வொரு ஒவ்வொரு காய்க்கும் ஒவ்வொரு ஒவ்வொரு சிறப்பியல்பு உள்ளது. ஒரு காய்க்கு உள்ள சிறப்பியல்பு ஏனைய காய்களுக்கு காணப்படமாட்டாது. அக்காய்க்கு உள்ள சிறப்பியல்பு அதற்கே உரியதாகும். இது போலவே பஞ்ச பாண்டவர்களும் தமக்கே உரிய சில திறமைகளையும் சில சிறப்பான சிறப்பியல்புகளையும் பெற்றிருந்தனர். யுதிஷ்டன் யம தர்மனின் அம்சமாகக் காணப்பட்டான். எனவே எல்லா நிலையிலும் தர்மத்தை பேணுவதே அவனது சிறப்பாகக் காணப்பட்டது. ஈட்டிச் சண்டையில் அவன் வீரனாகக் காணப்பட்டான். அர்ச்சுணன் இந்திரனின் அம்சமாவான். எனவே இந்திரனுக்குரிய குணங்கள் அவனிடம் வாய்க்கப் பெற்றிருந்தது. அவன் வில்லுக்கு விஜயனாகக் காணப்பட்டான். அகிலத்திலே சிறந்த வில்லாளன் என்று துரோணாச்சாரியார் அவனைப் புகழ்ந்தார். வீமன் வாயுதேவனின் அம்சமாக காணப்பட்டான். உடல் பலத்தில் அவனை மிகைத்த எவரும் இருக்கவில்லை. அவனுக்கு மலைகளைக் கூட குடையும் அளவுக்கு உடல் பலம் இருந்தது. அவன் கதாயுத யுத்தத்திலும் கை தேர்ந்தவனாகக் காணப்பட்டான். நகுலன், சகாதேவன் ஆகியோர் அஸ்வினி குமரர்களின் அம்சமாவர். நகுலன் வைத்தியத்திலும் சகாதேவன் ஜோதிடத்திலும் கை தேர்ந்தவர்களாகக் காணப்பட்டனர். இதே போல் கௌரவர்களின் அணியில் இருந்தோரும் பல்வேறு சிறப்பியல்புகளைக் கொண்டு காணப்பட்டனர். கௌரவர்களின் அணியில் இருந்த பீஷ்மர் எல்லயில்லா புகழ் பெற்ற வீரராகக் காணப்பட்டார். அவர் பிரம்ம அஸ்திரப் பிரயோகத்தையும் அறிந்திருந்தார். அவர் தனக்கு வில்வித்தையைப் போதித்த பரசுராமரையும் எதிர்த்துப் போர் செய்து வெற்றி கண்டார். மகாவீரனான கர்ணன் சூரியனின் அம்சமாவான். அவன் அர்ச்சுணனுக்கு நிகரான வீரத்தைப் பெற்றிருந்தான். கௌரவர்களின் மூத்தவனான துரியோதனன் கதாயுதப் பயிற்சி பெற்றிருந்தான். அவன் கிருஷ்ணரின் மூத்த சகோதரனான பலராமரிடம் இருந்து கதாயுதத்தை பிரயோகிக்கும் முறையைக் கற்றான். இவ்வாறு பாண்டவர்களின் அணியில் உள்ளவர்களும், கௌரவர்களின் அணியில் உள்ளவர்களும் வேறுபட்ட பல திறமைகளை, வேறுபட்ட பல சிறப்பியல்புகளை பெற்றிருப்பதும் சதுரங்க விளையாட்டில் உள்ள ஒவ்வொரு காய்களும் நகரும் விதிகளில் வெவ்வேறுபட்ட சிறப்பியல்புகளை கொண்டிருப்பதும் சதுரங்க விளையாட்டுக்கும் மகாபாரதக் கதைக்கும் ஒற்றுமை உள்ளதைக் காட்ட ஒரு சான்றாகும்.

3.3 சதுரங்க ஆட்டத்தில் எதிரியின் சூழ்நிலைக்கு ஏற்ப போட்டியாளரால் காய்கள் நகர்தப்படுவது போல் மகாபாரதத்திலும் சூழ்நிலைக்கு ஏற்ப கிருஷ்ணராலும் சகுனியாலும் பொருத்தமானவர்கள் காய்களாக நகர்த்தப்படுதல்

சதுரங்க விளையாட்டில் சூழ்நிலைக்கு எற்ற விதத்திலே தான் காய்கள் நகர்த்தப்படுகின்றன. போட்டியின் ஆரம்பத்தில் சிப்பாயி (Pawns) ஒன்று நகர்த்தப்பட்டு அதற்கு எதிர் அணியில் இருந்து அச்சுறுத்தல் வந்தால் அதனைப் பாதுகாக்க இராணியோ (Queen), அல்லது மந்திரியோ (Bishop) நகர்தப்படுகிறது. அரசன் (King) இருக்கின்ற பெட்டிக்கு எதிர் அணியில் இருந்து அச்சுறுத்தல் வந்தால் அரசன் பாதுகப்பாக அப்பெட்டியில் இருந்து அடுத்த பெட்டிக்கு மாற்றப்படுகிறது. அல்லது அரசனைப் (King) பாதுகாக்க மந்திரியோ (Bishop), அல்லது குதிரையோ (Knight) முன்னால் வைக்கப்டுகிறது. இதனைப் போலவே சூழ்நிலைக்கு ஏற்ற விதத்தில் கிருஷ்ணர் பாண்டவர்களின் அணியினரை காய்களாக நகர்த்துகின்றார். சகுனி

ISBN 978-955-627-120-1

கௌரவர்களை நகர்த்துகின்றான். மகத நாட்டு அரசன் ஜராசந்தனுடன் போர் செய்ய பாண்டவர்களை அழைத்துக் கொண்டு சென்ற கிருஷ்ணர் அவனின் படைப்பலத்தை அறிந்து அவனுடன் போர் செய்தால் தோல்வி அடைய நேரிடும் என்பதை உணர்ந்து கொள்கிறார். பின்னர் அர்ச்சுணனும் கிருஷ்ணரும் வீமனும் அந்தணர் வேடம் தரித்துக் கொண்டு மகத நாட்டுக்குள் நுழைகின்றனர். ஷத்திரிய வழக்குப்படி எதிரி ஒருவர் யுத்தத்துக்கு அழைத்தால் போருக்கு ஒப்புக்கொண்டாக வேண்டும். இவ்வழக்கை தனக்கு சாதகமாகப் பயன்படுத்திக் கொண்ட கிருஷ்ணர் ஜராசந்தனை மல்யுத்தத்துக்கு அழைக்குமாறு உடல் வலிமை பெற்ற வீமனிடம் வேண்டுகிறார். ஜராசந்தன் மல்யுத்தத்துக்கு அழைக்கப்பட்டு வீமனால் கொல்லப்படுகிறான். ஜராசந்தன் முனிவர் ஒருவரின் வரத்தினால் எல்லை மீறிய உடல் வலிமையைப் பெற்றிருந்தான். எனவே அவனுடன் மல்யுத்தம் புரிய கிருஷ்ணர் செல்லவும் இல்லை. அர்ச்சுணன் அனுப்பப்படவும் இல்லை. மாறாக அவனுக்கு இணையான உடல் பலம் பெற்ற வீமனே அனுப்பப்படுகிறான். ஜராசந்தனுடன் யுத்தம் புரிந்தால் தோல்வி அடைய நேரிடும் என்பதை உணர்ந்த கிருஷ்ணர் ஷத்திரிய வழக்கையும் தனக்கு சாதகமாகப் பயன்படுத்திக் கொண்டார். எனவே சூழ்நிலைக்கு எற்ப காய் நகர்த்தி கிருஷ்ணர் தமது எண்ணத்தை சாதித்துக் கொண்டார். சகுனியும் சூழ்நிலைக்கு ஏற்ப காய் நகர்த்தி தனது திட்டங்களை சாதித்துக் கொண்ட பல சம்பவங்கள் மகாபாரதத்தில் உள்ளன. துரோணரையும் பீஷ்மரையும் கௌரவர்களின் அணியில் வைத்துக் கொள்ள சகுனி செயற்படுத்திய திட்டம் அதற்கு ஒரு உதாரணமாகும். எனவே மகாபாரதக் கதையிலும் சதுரங்க விளையாட்டிலும் சூழ்நிலைக்கு ஏற்ப காய் நகர்தப்படுவது இவை இரண்டுக்கும் இடையிலான ஒற்றுமையைக் காட்ட ஒரு சான்றாகும்.

3.4 சதுரங்க விளையாட்டில் சிப்பாய் (Pawn) பதவி உயர்வு பெறுவது போன்ற சம்பவங்கள் மகாபாரதக் கதையில் காணப்படுதல்

சதுரங்க விளையாட்டில் சிப்பாய் (Pawn) எதிரியின் காய்களுக்கு வெட்டிப்படாது ஆட்டப்பலகையின் எல்லையை அடைந்தால் அதற்கு பதவி உயர்வு கிடைக்கும். அதாவது அதனை இராணியாக மாற்றலாம். ஆகவே ஆட்டப்பலகையில் அதன் அதிகாரம் அதிகரிப்பதால் அதற்கு "X", "+" ஆகிய இரு முறைகளிலும் ஆட்டப்பலகையில் நகரலாம். இதன் மூலம் அதிகாரம் குறைந்து இருந்த சிப்பாயி (Pawn) அதிகாரம் கூடியதாக மாறுகிறது. ஆரம்பத்தில் முன்னால் ஒவ்வொரு ஒவ்வொரு பெட்டியாக நகர முடியுமாக இருந்த சிப்பாயி (Pawn) இராணியாக (Queen) மாறிய பின்னர் ஆட்டப்பலகையில் எப்பக்கத்துக்கும் எல்லையில்லாமல் நகரும் பலத்தைப் பெறுகிறது. மகாபாரதக் கதையிலும் இதற்கு இணையான சம்பவங்கள் இடம் பெற்றுள்ளன. பாண்டவர்களின் பலம் குறைந்து போன வனவாச காலத்தில் அஸ்திரங்களைப் பெற்றுக்கொள்ளும் நோக்கில் இந்திரனைச் சந்திக்க அர்ச்சுணன் செல்லுகிறான். இந்திரன் மகாதேவனை நோக்கி தவம் செய்யுமாறு அர்ச்சுணனுக்கு ஆலோசனை கூறுகிறான். இமய மலையில இருந்து கொண்டு அர்ச்சுணன் சிவபெருமானை நோக்கி தவம் செய்ய சிவபெருமான் இமய மலைக்காட்டில் வேடனாக தோன்றுகிறார். ஆனால் இதனை அர்ச்சுணன் அறியவில்லை. சிறியதொரு வாக்கு வாதத்தினால் வேடனாக உருக்கொண்டுள்ள சிவபெருமானுடன் மல்யுத்தம் புரிய அர்ச்சுணனுக்கு நேருகிறது. சிவபெருமானால் அர்ச்சுணனின் உடல் தீண்டப்பட்டமையின் விளைவாக அர்ச்சுணனின் உடலின் தோசங்கள் நீங்கி அது முன்னரை விட நூறு மடங்கு வலிமை பெறுகிறது.[3] அத்தோடு சிவபெருமான் அர்ச்சுணனுக்கு பாசுபத கணை உள்ளடங்கலான பல அஸ்திரங்களைக் கொடுக்கிறார். இதனால் வலிமை குறைந்து இருந்த அர்ச்சுணன் வலிமை பெறுகிறான். பாண்டவர்களின் வனவாச காலத்தில் வீமன் திவ்ய புஷ்பத்தை தேடிக் கொண்டு செல்லும் போது அவனுக்கு அனுமானைச் சந்திக்கக் கிடைக்கிறது. அவன் அனுமானை ஆலிங்கனம் செய்கிறான். அதனால் அவனுக்கு முன்னரை விட உடல் வலிமை பெறுகிறது. மகாபாரத யுத்தம் நடந்து கொண்டிருக்கும் போது துரியோதனன் பீஷ்மரையும் கர்ணனையும் இழந்த நிலையில் அவனது உடல் அவனது தாய் காந்தாரியினால் வச்சிரமாக மாற்றப்படுகிறது. இதனால் துரியோதனன் முன்னர் இருந்ததை விட அதிகமடங்கு பலம் பெறுகிறான். மகாபாரதத்தில் உள்ள இச்சம்பவங்கள் சதுரங்க விளையாட்டில் சிப்பாய் பதவி உயர்வு பெறுகின்ற நிகழ்வுக்கு இணையானவையாக உள்ளன. இவை இரண்டுக்கும் இடையில் ஒற்றுமை உள்ளதைக் காட்ட சான்றாகும்.

---

[3]மகாபாரதம் (வியாசர் விருந்து) பக்கம் - 142

ISBN 978-955-627-120-1

3.5 கிருஷ்ணரால் அர்ச்சுணன் பாதுகாக்கப்படுவது கேஸ்லிங் நகர்வைப் போல் இருத்தல்

சதுரங்க விளையாட்டில் அரசனுக்கு பாதுகாப்பு குறைந்து செல்லும் என்று உணருகின்ற சந்தர்ப்பத்தில் கேஸ்லிங் நகர்வு செய்யப்படுகிறது. அரசனுக்கும் யானைக்கும் இடையில் காய்கள் இல்லாத நிலையில் அரசன் யானையை நோக்கி இரண்டு பெட்டிகள் நகர்த்தப்பட்டு யானை அரசனின் இடது புறத்தில் வைக்கப்படுகிறது. எதிரிக் காய்களின் அச்சுறுத்தல் வராமல் யானை அரசனை பாதுகாக்கிறது. மகாபாரதப் போர் நடைபெறுகின்ற சமயத்தில் அர்ச்சுணனும் கிருஷ்ணரால் இது போன்ற ஒரு அமைப்பில் பாதுகாக்கப்படுகிறான். மகாபாரதப் போரிலே பாண்டவர்களின் பக்கம் இருக்கும் பெரிய வீரனாக அர்ச்சுணனே காணப்படுகிறான். அவனுக்கு இணையான வீரர்களாக கௌரவர்களின் பக்கம் பீஷ்மரும் கர்ணனுமே இருக்கிறார்கள். எனவே தான் பீஷ்மர் பாண்டவ அணியினருடன் போர் செய்யும் போது கர்ணன் அவர்களுடன் போர் செய்வதை யுத்த தர்மத்தைப் பேணும் நோக்கில் தடுத்தார். எனவே சதுரங்க ஆட்டத்தில் அரசனைப் பாதுகாப்பது போல் மகாபாரதப் போரில் அர்ச்சுணனைப் பாதுகாப்பது அவசியமாகிறது. இதனாலேயே அர்ச்சுணனைப் பாதுகாக்க கேஸ்லிங் முறை போன்ற ஒரு தந்திரத்தை கிருஷ்ணர் உபயோகித்தார். அர்ச்சுணனுக்கு கிருஷ்ணர் தேர் பாகனானார். அதன் மூலம் சதுரங்க ஆட்டத்தில அரசனுக்கு வரும் ஆபத்துக்களை யானை தடுப்பது போல் அர்ச்சுணனுக்கு வரும் ஆபத்துக்களை மகாபாரதப் போரில் கிருஷ்ணர் தடுத்தார். அரசன் பகதத்தான் யானையைக் குத்தி ஓட்டும் அங்குசத்து மந்திரத்தை அர்ச்சுணன் மீது பிரயோகித்தான். அது அர்ச்சணனை மாய்த்திருக்கும். ஆனால் அதை கிருஷ்ணர் தன் மார்பில் ஏற்றுக் கொண்டார். வைணவ சாஸ்திர மந்திரத்துடன் அது செலுத்தப்பட்டபடியால் அது கிருஷ்ணரின் கழுத்தில் மாலையாக விழுந்தது.[4] அதே போல் கர்ணன் அர்ச்சுணனுடன் யுத்தம் செய்து கொண்டு இருக்கும் போது தட்சகன் என்ற நாகராஜனிடம் பெற்ற நாக அஸ்திரத்தை அர்ச்சுணன் மீது பிரயோகித்தான். அதுவும் அர்ச்சுணனை மாய்த்திருக்கும். கிருஷ்ணர் தேர் சில்லுகளை பூமியில் புதைத்து அர்ச்சுணனைக் காப்பாற்றினார். அந்த நாக அஸ்திரம் அர்ச்சுணனின் கிரீடத்தைத் தாக்கியது. அர்ச்சுணனுக்கு வருகின்ற அச்சுறுத்தல்களை கிருஷ்ணர் இவ்வாறு தடுத்தார். இது சதுரங்க விளையாட்டில் உள்ள கேஸ்லிங் நகர்வுக்கு இணையான ஒரு வகை தந்திரத்தால் மகாபாரதப் போரில் கிருஷ்ணரால் அர்ச்சுணன் பாதுகாக்கப்பட்டதை புலப்படுகிறது.

3.6 பல வியூகங்கள் இரண்டிலும் கையாளப்படுதல்

சதுரங்க விளையாட்டில் எதிர்தரப்பு அரசனை "செக்மேட்" செய்வதன் மூலமே போட்டி நிறைவு பெறும். இவ்விளையாட்டில் ஏனைய காய்களை வெட்ட முடியுமாகக் காணப்பட்டாலும் அரசனை வெட்ட முடியாது. எதிர்தரப்பு அரசனை காய்கள் சேர்ந்து சிறைச்சேதம் செய்ய வேண்டும். அதாவது அரசனை எந்தப் பெட்டிக்கும் அசைய முடியாதபடி செய்ய வேண்டும். இதுவே"செக்மேட்" ஆகும். இதற்காக வேண்டி போட்டியாளர்களால் பல வியூகங்கள் வகுக்கப்படுகின்றன. அவை ஆப்பு (pins), இரட்டைக்குறி (Skewrs), இரண்டிலொன்று (Fork), ஸ்டெல்மேட் (எதிரியை வெற்றி காணமுடியாத நிலையில் வைத்தல்)[5] என்றவாறாகக் காணப்படும். ஆப்பு என்பது அச்சுறுத்தப்பட்டுள்ள அரசனைக் காப்பாற்றி எதிரிப்படையின் அரசனுக்கு பாதுகாப்பு கொடுக்கும், அதிக மதிப்புள்ள காயைப் பெற்றுக் கொள்வதைக் குறிக்கும். இரட்டைக்குறி எனப்படுவது எதிரி ஒரு காயை குறி வைத்து விளையாட எதிரியின் பலவீனங்களைப் புரிந்து கொண்டு எதிரியின் இரண்டு காய்களுக்கு குறிவைக்க திட்டம் தீட்டி விளையாடுவதைக் குறிக்கும். இரண்டிலொன்று எனப்படுவது ஒரு காய் ஒரே நேரத்தில் எதிரியின் இரண்டு காய்களை அச்சுறுத்தும். இதே போல் மகாபாரதப் போரிலும் இரு அணியினரும் வெற்றி பெறும் நோக்கில் பல வியூகங்களை வகுத்தனர். மூன்றாம் நாள் யுத்தத்தில் கௌரவர்கள் கருட வியூகமாகவும் பாண்டவர் கொம்பு சந்திர வியூகமாகவும், ஆறாம் நாள் யுத்தத்தில் கௌரவர்கள் கிரௌஞ்ச வியூகமாகவும் பாண்டவர்கள் மகர வியூகமாகவும், எழாவது நாள் யுத்தத்தில் கௌரவர்கள் மண்டல வியூகமாகவும் பாண்டவர்கள் வச்சிர வியூகமாகவும், எட்டாம் நாள் யுத்தத்தில் கௌரவர்கள் கூர்ம வியூகமாகவும் பாண்டவர்கள் மூன்று சிகர வியூகமாகவும் சேனையை அமைத்தனர்.[6] அர்ச்சுணனின் மகனான அபிமன்யு சக்கர வியூகத்தை தகர்ப்பதை அறிந்திருந்தாலும் அந்த வியூகத்தில் இருந்து

---

[4]மகாபாரதம் (வியாசர் விருந்து) பக்கம் - 366

[5]"செஸ்" விளையாட கற்றுக்கொள்ளுங்கள் பக்கங்கள் - 119, 122, 124, 137

[6]மகாபாரதம் (வியாசர் விருந்து) பக்கங்கள்- 317, 329, 334, 338

ISBN 978-955-627-120-1

வெளியே வருவதை அவன் அறிந்திருக்கவில்லை. எதிரியின் பலவீனத்தைப் புரிந்து கொண்ட கௌரவர்கள் போர்களத்தில் அபிமன்யுவை சக்கர வியூகத்தில் சிறைப்படுத்திக் கொன்றார்கள். எனவே மகாபாரதப் போரில் எதிரியை வீழ்த்த அதிகமாக வியூகங்கள் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. சதுரங்க விளையாட்டிலும் எதிரியை வீழ்த்த பல வியூகங்கள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.

3.7 சதுரங்க ஆட்டத்தையும் மகாபாரதக் கதையையும் முன் நோக்கி வழிநடத்துவதில் மூளையின் பங்களிப்பு அதிகமாக உள்ளது.

சதுரங்க விளையாட்டானது அதிகமாக சிந்தித்து ஆறுதலாக விளையாட வேண்டிய விளையாட்டாகும். இவ்விளையாட்டில் வெற்றி பெற மூளையை அதிகமாக பாவிக்க வேண்டும். அதன் ஒவ்வொரு முன்னேற்றமும் சிந்தித்து செயல்படுவதிலேயே தங்கி உளளது. ஏதிர்பாராத விதமாக சில நேரங்களில் ஒரு போட்டியாளர் எதிர் போட்டியாளரின் பலவீனங்களைப் புரிந்து கொண்டு திடீரெனத் தாக்குவர். அத்தாக்குதல் எவ்வாறு இடம்பெற்றது என்று கூட ஊகித்துக் கொள்ள முடியாமல் போகும். இப்போட்டியை சுவாரஷ்யமாக முன்னெடுத்துச் செல்லுவது இரு போட்டியாளர்களும் சிந்தித்துச் செயலாற்றுவதிலேயே தங்கி உள்ளது. அது போல் மகாபாரதக் கதை முன்நோக்கி வழிநடத்தப்படுவது கிருஷ்ணரும், சகுனியும் சிந்தித்து செயலாற்றுவதிலேயே தங்கி இருந்தது. இருவரும் பாண்டவ அணியினரையும் கௌரவ அணியினரையும் காய்களாக வைத்துக்கொண்டு தமது திட்டங்களை செயற்படுத்த மூளையை கடுமையாகப் பாவித்தனர். இதற்கு அதிகமான ஆதாரங்கள் மகாபாரதக் கதையில் காணப்படுகின்றன.

3.8 இரண்டுக்கும் குறிப்பிட்ட கால அளவு இருந்ததல்

சதுரங்க விளையாட்டானது குறிப்பிட்ட நேரத்துக்குள் விளையாடி முடிக்க வேண்டிய விளையாட்டாக உள்ளது. குறிப்பிட்ட நேரத்துக்குள் எதிர் அணி அரசனைச் சிறைச்சேதம் செய்யவில்லை என்றால் அப்போட்டியாளர் தோல்வி அடைந்தவராகக் கருதப்படுவார். இது காலக்கெடு குறிப்பிடப்பட்ட விளையாட்டாக உள்ளது. கலியுகம் தோன்றும் காலத்தில் பாற்கடலில் பள்ளி கொள்ளும் வைணவக் கடவுளான விஷ்ணு அநியாயங்களை அழிக்க அவதாரம் எடுப்பார் என்பது இந்துக்களின் நம்பிக்கையாகும். கிருஷ்ணரையும் இந்துக்கள் விஷ்ணுவின் அவதாரமாகவே கருதுகின்றனர். எனவே மகாபாரதக் கதைக்கு கலியுகம் என்ற காலவரையரை ஒன்று காணப்படுகிறது. கிருஷ்ணரும் சகுனியும் தமது மகாபாரத விளையாட்டை கலியுகத்துக்குள்ளே தாம் வாழும் காலத்தில் விளையாடி முடித்தனர். இவ்விளையாட்டில் தர்மத்தின் பக்கம் நின்று விளையாடிய கிருஷ்ணர் அதர்மத்தை செக்மேட் செய்தார். போட்டியில் கிருஷ்ணர் வென்றார். சகுனி தோல்வியுற்றான்.

4. ஆய்வுமுடிவுரை

சதுரங்க விளயாட்டுக்கும் மகாபாரதக் கதைக்கும் பாத்திரங்கள் ரீதியாகவும் சம்பவங்கள் ரீதயாகவும் கதை முன்னகர்தப்படும் விதத்திலும் ஒற்றுமை இருப்பதை இவ்வாய்வு இனம் கண்டுள்ளது.

5. உசாத்துணைகள்

1. இராஜகோபாலாச்சாரி. சக்கரவர்த்தி, (1973) *மகாபாரதம் (வியாசர் விருந்து)*, வானதி பதிப்பகம், 13 தீனதயாளு தெரு, தி. நகர், சென்னை.

2. பார்த்தசாரதி. நா, (1964) *மகாபாரதம் அறத்தின் குரல்*, தமிழ்ப் புத்தகாலயம், மாசிலாமணித் தெரு பாண்டிபஜார், சென்னை.

3. பாலு B. A. ப்ரியா (2005), *''செஸ் விளையாடக் கற்றுக்கொள்ளுங்கள்''*, நர்மதா பதிப்பகம், நல்ல நூல் வெளியீட்டாளர்கள், 10, நானா தெரு, தி. நகர், சென்னை.

4. பெருமாள். அ. கா, (2012), *அர்ச்சுனனின் தமிழ்க் காதலிகள்*, காலச்சுவடு பப்ளிகேஷன்ஸ், கே. பி. சாலை, நாகர்கோவில் 629001.

5. CHAPALANCA R. JOSE, (1934), *CHESS FUNDAMENTALS,* NEW YORK HARD COURT, BRACE AND COMPANY LONDON: G. BELL AND SONS, LTD.

6. Chaturvedi, B. K. (………), *BASICS AND LAWS OF CHESS*, GOODWILL PUBLISHING HOUSE, Rattan jyoti, Rajendra Place, New Delhi.

ISBN 978-955-627-120-1

இணையத்தள முகவரிகள்

7. http/:www. Gudalitychess. cor.uk (Accessed on 2017.07.23)

8. http/:www. chesszone.org (Accessed on 2017.07.23)

9. http/:www. chess.com (Accessed on 2017.07.23)

ISBN 978-955-627-120-1