পাণ্ডুলিপি পরিচয়

চতুরঙ্গক্রীড়নম্

রথীন্দ্র সরকার*

সারসংক্ষেপ: চতুরঙ্গ বা অক্ষ বা পাশা এক ধরনের খেলা। পাশা খেলায় রাজার যেমন- চার ধরনের শক্তি (গজ, নৌকা, অশ্ব ও পদাতিক) থাকে, তেমনভাবে বাস্তব জগতে রাজার চার ধরনের শক্তি বা বল থাকে। পাশা খেলায় যেমন হাতের ক্ষিপ্রতায় পাশাড়ের (খেলোয়াড়ের) জয় এনে দেয় তেমনি রাজ্যে রাজার জয় আসে চার ধরনের শক্তির বুদ্ধিবৃত্তিক প্রয়োগে। আলোচ্য 'চতুরঙ্গক্রীড়নম্' একটি অপ্রকাশিত অসম্পাদিত পাণ্ডুলিপি। পাণ্ডুলিপিটি সম্পাদনা ও অনুবাদ করে সাধারণভাবে পাশাখেলা এবং বিশেষভাবে পাশা খেলার সাথে রাজার রাজ্য পরিচালনা নীতির যে একটি সম্পর্ক রয়েছে- এটিই প্রতিপাদন করা প্রবন্ধটির মূল উদ্দেশ্য।

বেদ-উপনিষদের তত্ত্ব থেকে আরম্ভ করে লোকশিক্ষা, ন্যায়শিক্ষা, চিকিৎসা, ইতিহাস, ভূগোল, নৃবিজ্ঞান, যুদ্ধকৌশল এবং এই বিরাট কালচক্রের রহস্যের পসরা সাজিয়ে অমিতবুদ্ধি কৃষ্ণদ্বৈপায়ন বেদব্যাস সৃষ্টি করেছেন এক মহাকাব্য– মহাভারত। এই মহাকাব্যের মাধ্যমে তিনি বলতে চেয়েছেন, ধর্ম, অর্থ এবং কাম কোনো গর্হিত বস্তু নয় বরঞ্চ এগুলিই সাধারণ জীবনের ধর্ম। তিনি অনুসরণ করেন আদি কবি ব্রহ্মার। ব্রহ্মা বলেছেন, সৃষ্টিকার্যে শুধু নিরঙ্কুশ ভালো বা শুভটুকু থাকবে, এমনি ভাবলে সৃষ্টির ভাবনাই মিথ্যে হয়ে যাবে। ভালো-মন্দ মিশিয়ে যে সৃষ্টি কর্ম, সেটাই সবচেয়ে আনন্দের, নইলে শুধুই ভালো অথবা শুধুই মন্দ – দুটোই অনাসৃষ্টি।[১] হয়তো এ কারণেই যুধিষ্ঠিরের মতো এক আদর্শ ধর্মরাজ সৃষ্টি করার সময়েও মহাকাব্যের কবি তাঁর মধ্যে পাশাখেলার নেশাটুকু ধরিয়ে দেন। অক্ষ বা পাশা বা চতুরঙ্গ ক্রীড়া সম্পর্কে প্রথম তথ্য পাওয়া যায় ঋগ্বেদে। এখানে সর্বহারা এক পাশা খেলোয়াড়ের খেদোক্তির মধ্য দিয়ে পাশা খেলার করুণ পরিণতির কথা বলা হয়েছে। (ঋগ্বেদ, ১০/৩৪)[২]।

---

*প্রভাষক, সংস্কৃত বিভাগ, ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়।

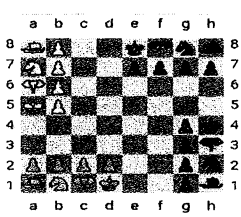
https://doi.org/10.62328/sp.v55i1.13

মহাভারতে পাশা খেলার চমৎকার বর্ণনা প্রদত্ত হয়েছে। কৌরবদের জ্যেষ্ঠ ভ্রাতা দুর্যোধন হস্তিনাপুরের যুবরাজ। পাণ্ডবদের জ্যেষ্ঠ ভ্রাতা যুধিষ্ঠির ইন্দ্রপ্রস্থের রাজা। রাজসূয় যজ্ঞে পাণ্ডবদের সমৃদ্ধি হয়েছে। ভীম-অর্জুন নানা দেশ জয় করে ধনৈশ্বর্য নিয়ে এসেছেন। আর সবার ওপরে ময়দানবের সৃষ্ট ইন্দ্রপ্রস্থের নির্মাণ নৈপুণ্য হস্তিনাপুরের পুরাতন ঐতিহ্যময় রাজবাড়িটিকে ম্লান করে দিয়েছে। পাণ্ডবদের ঐশ্বর্য দেখে আগ্নেয়গিরির গহ্বর থেকে উঠে আসা জ্বলন্ত লাভার স্রোতের মতো বইতে লাগল দুর্যোধনের ক্ষোভ, শোক, অভিমান। দুর্যোধন মামা শকুনিকে বললেন, আমাকে শুধু বলো – কীভাবে পাণ্ডবদের আমি জয় করতে পারি?

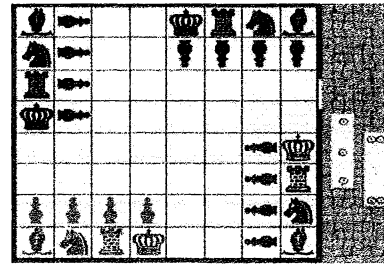
শকুনি বললেন- দুর্যোধন! যুধিষ্ঠির বড় পাশা খেলতে ভালোবাসে কিন্তু পাশাখেলার কৌশল সে জানে না। অপরদিকে আমি পাশা খেলাটা এতটাই ভাল জানি যে, এই তিন ভুবনে এমন কেউ নেই যে আমাকে হারাবে। অতএব যুধিষ্ঠিরকে পাশা খেলার নিমন্ত্রণ করো – তাঁর রাজ্যপাট, রাজলক্ষ্মী সব তোমায় জয় করে এনে দেব।[৩]

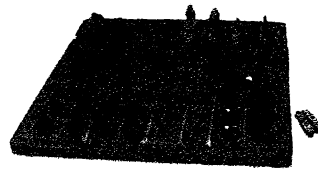
যথাসময়ে যুধিষ্ঠির ও দুর্যোধনের পক্ষ থেকে শকুনি খেলা আরম্ভ করলেন। খেলায় যুধিষ্ঠির বার বার পরাজিত হলেন এবং পণস্বরূপ রাজ্য, ধন-সম্পত্তি, ভ্রাতৃগণ ও স্ত্রীকে রাখলেন। দ্বিতীয় পর্বের খেলায়ও তিনি পরাজিত হলেন। সেই পর্বের পণ হিসাবে বারো বছর বনবাস এবং এক বছর অজ্ঞাতবাসের দণ্ডাদেশ মেনে নিয়েছিলেন। খ্রিস্ট-পূর্বাব্দে চতুরঙ্গ বা পাশা খেলার উদ্ভব ঘটে। সপ্তম শতকে ভারতের চতুরঙ্গ খেলা ছড়িয়ে পড়ে পারস্যে এবং পারস্য থেকে এই খেলা মধ্যপ্রাচ্যেও ছড়িয়ে পড়ে, পরিচিত হয় "শতরঞ্জ" নামে, যা ইউরোপে গিয়ে বর্তমানে "দাবা" (chess) খেলায় পরিণত হয়েছে।

চতুরঙ্গ বা চতুরাজি খেলার ছক ও গুটি



চতুরাজি, প্রারম্ভিক অবস্থান- চার জন খেলোয়াড়ের জন্য চার রঙের গুটি





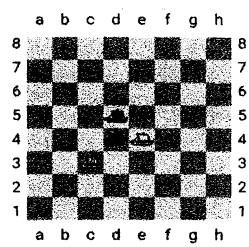
সূত্র : https://bn.wikipedia.org/wiki

খেলার নিয়ম

১। ছকের চারদিকে চারজন বসে প্রত্যেকে পর্যায়ক্রমে পাশার ঘুঁটি দুটি চালে। পাশায় চিহ্নিত সংখ্যাগুলোর মধ্যে ৫ ও ৬-এর কোনো মূল্য নেই। সে জন্য পাশার চালে যদি ঐ সংখ্যা দুটি পড়ে তা হলে খেলোয়াড় ৬-এর পরিবর্তে ৪ আর ৫-এর পরিবর্তে ১ ধরে খেলা করে। ১ সংখ্যা পড়লে রাজা বা বোড়ে চলতে পারে। চারদিকে রাজা একঘর চলতে পারে। রাজাকেও কাটা যায় কিন্তু ছক থেকে সরিয়ে দেওয়ার প্রয়োজন নেই। ২ সংখ্যা পড়লে নৌকা চলতে পারে। এর গতি আমাদের দাবা খেলার গজের মতো কোনাকুনি (এক চালে তৃতীয় ঘরে যেতে পারে)। ৩ পড়লে অশ্ব চলবে। অশ্ব এক চালে কোনাকুনি ৩য় ঘরে পৌঁছাবে। ৪ সংখ্যা পড়লে গজের চাল। এটি সম্মুখের দিকে সরলরেখায় চলে যতক্ষণ বাধা না পায়। বাধাপ্রাপ্ত হলে পাশাদ্বয়ের একটিকে ছুঁড়ে, সে বাধা দূর করে গজের চাল চালু করতে পারে।

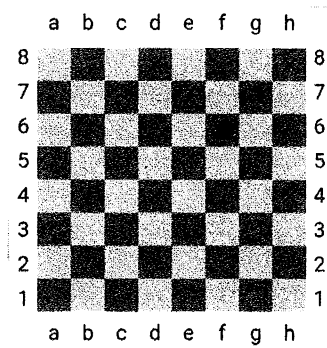
নৌকার চালের নমুনা চিত্র

নৌকার জয়



নৌকার জয়- c3 তে থাকা সবুজ নৌকা e5 ঘরে গিয়ে বাকি নৌকাদের দখল করতে পারবে।

কোন নৌকা কোন স্থানে গেলে যদি ২×২ চতুর্ভুজের প্রত্যেকটি ঘরেই অন্য প্রতিপক্ষের নৌকা থাকে, তবে প্রথম নৌকা বাকি তিন নৌকাকে দখল করতে পারবে। এই নিয়মকে *নৌকার জয়* বলে।



নৌকার চাল- নৌকা xx চিহ্ন দেওয়া চার ঘরের যেকোন একটিতে যেতে পারবে।

সূত্র : https://bn.wikipedia.org/wiki

২। প্রত্যেক ঘুঁটির একটা নির্দিষ্ট মূল্য থাকে। এই অনুযায়ী খেলোয়াড় বাজির অংশ ভাগ করে নেয়। কারণ ঘুঁটিগুলো খেলার নিয়মানুসারে কাটা গেলে, বিজয়ী খেলোয়াড় নিজ হাতে সেগুলো ধরে রাখে। রাজার মূল্য ৫, গজের মূল্য ৪, ঘোড়ার মূল্য ৩, নৌকার ২ আর বোড়ের ১। যে রাজা কাটে সে ৫ পায়, ২টি রাজা কাটতে পারলে ১০। আর নিজে রাজা হারিয়ে অন্য ৩টি রাজা নিতে পারলে সে পাবে ১৫; কিন্তু নিজের রাজা অক্ষত রেখে অন্য ৩টি রাজা কাটতে পারলে সে পাবে ৫৪। এই মোট সংখ্যাটি কোনো গাণিতিক নিয়মে প্রাপ্ত নয়, সাধারণ সম্মতিক্রমে ধরে নেওয়া হয়েছে।[৪]

পুথি পরিচিতি

ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয় গ্রন্থাগারে চতুরঙ্গক্রীড়ার দুটি পুথি আছে। একটি "চতুরঙ্গক্রীড়নম্" এবং অন্যটি "চতুরঙ্গখেলনম্" নামে। প্রথম পুথির সংগ্রহ সংখ্যা ১৩১৪১। বাংলা লিপিতে তুলোট কাগজের উভয় পৃষ্ঠায় কালোকালিতে সুন্দর হস্তাক্ষরে লিখিত। পত্রের আকার ৪৪×৭.৫ সেমি.। পত্রের মাঝখানে আয়তাকৃতির ফাঁকা জায়গা রয়েছে। কখনও ডানপাশে কখনও ওপরে পত্র সংখ্যা লিখিত হয়েছে। বাক্য দাঁড়ি চিহ্ন দিয়ে শেষ হয়েছে। কোনো শ্লোক-সংখ্যা উল্লেখ নেই। নিচে শ্লোক সংখ্যা ব্যবহার করা হয়েছে। ১-৩৯টি শ্লোক পাওয়া গেছে। আদর্শ পুথি হিসেবে এটিকেই গ্রহণ করা হয়েছে, কারণ দুটি পত্রে পুথিটি সমাপ্ত। লিপিকরের নাম পাওয়া যায়নি। পুথিটি কোন সময়ের তাও উল্লেখ নেই।

দ্বিতীয় পুথিটি অসম্পূর্ণ। একটি পত্রে পুথিটি সমাপ্ত। প্রথম পুথির সাথে তুলনা করলে ৯ নং শ্লোকসংখ্যা দিয়ে ২য় পুথি আরম্ভ হয়েছে। উভয় পৃষ্ঠায় পত্র সংখ্যা এবং শ্লোক সংখ্যা উল্লেখ নেই। পুথিটি কোন সময়ের এবং লিপিকর কে তারও উল্লেখ নেই। বাংলা লিপিতে তুলোট কাগজের উভয় পৃষ্ঠায় কালোকালিতে সুন্দর হস্তাক্ষরে লিখিত। পত্রের পুথির সংগ্রহ সংখ্যা ৩৯৩৪। এটি ক্রীড়াশ্রেণির পুথি। পত্রের আকার ৪২×৮.৫ সেমি।

উভয় পুথিতে অল্প কিছু পাঠান্তর আছে।

সম্পাদনা পদ্ধতি

১. দুটি পুথি মিলিয়েই পাঠ তৈরি করা হয়েছে। তবে এ-দুটি পুথির মধ্যে পাঠান্তর খুবই কম। পাঠান্তরের ক্ষেত্রে সমধিক প্রাসঙ্গিক পাঠটিই গ্রহণ করা হয়েছে।

২. পুথিটিতে বেশ কয়েকটি বানান ও ব্যাকরণগত ভুল রয়েছে। ভুলগুলো তথ্যনির্দেশে দেখিয়ে যথাস্থানে শুদ্ধ রূপটি লিখিত হয়েছে।

৩. পুথি দুটিতে রেফযুক্ত বর্ণের দ্বিত্ব হয়েছে। সম্পাদিত পাঠে বর্ণের দ্বিত্ব বর্জন করা হয়েছে।

৪. পুথিতে চরণশেষে সর্বত্র অনুস্বার (ং) লিখিত হলেও নিয়মানুযায়ী 'ম্' ব্যবহার করা হয়েছে।

৫. বিসর্গ সন্ধির ক্ষেত্রে কোথাও লুপ্ত অ(হ) ব্যবহৃত হয়েছে, কোথাও হয়নি। সম্পাদিত পাঠে সর্বত্রই লুপ্ত অ(হ) ব্যবহৃত হয়েছে।

৬. প্রাসঙ্গিকতা বজায় রাখার জন্য কোনো কোনো শ্লোকে একটি বা দুটি বর্ণ বা শব্দ বা লাইন বাদ দেওয়া হয়েছে ।

৭. প্রথম পুথিটিকে ক এবং দ্বিতীয় পুথিকে খ ধরা হয়েছে।

৮. কোনো টীকা না পাওয়ায় অধিকাংশ ক্ষেত্রে ভাবানুবাদ করা হয়েছে।

অথ চতুরঙ্গক্রীড়নম্

শ্রীরাম ॥

যুধিষ্ঠির উবাচ ॥

অক্ষকোষ্ঠাঞ্চ যা ক্রীড়া তাং মে ব্রূহি তপোধন ।
প্রকর্ষেণৈবমেনাথ চতুরাজী যতো ভবেৎ ॥১॥

- যুধিষ্ঠির বললেন, হে তপোধন! পাশা খেলা, খেলার ছক এবং এই পাশা খেলায় যেভাবে জয়লাভ করা যায় সে সম্পর্কে আমাকে বলুন ।

ব্যাস উবাচ ॥

অষ্টৌ কোষ্ঠান্ সমালিখ্য প্রদক্ষিণক্রমেণ তু ।
অরুণং পূর্বতঃ কৃত্বা দক্ষিণে হরিতং বলম্ ॥২॥

- ব্যাস বললেন, ক্রমান্বয়ে প্রত্যেক খেলোয়াড় আটটি ঘর ব্যবহার করতে পারবে । লাল রঙের ঘুঁটি পূর্বদিকে রেখে সবুজ ঘুঁটি দক্ষিণ দিকে বসাতে হবে ।

পার্থ পশ্চিমতঃ পীতমুত্তরে শ্যামলং বলম্ ।
রাজ্ঞো বামে গজং কুর্যাৎ তস্মাদশ্বং ততস্তরিম্ ॥৩॥

- হে পার্থ, পশ্চিমে হলুদ ঘুঁটি এবং কালো ঘুঁটি উত্তর পাশে বসাতে হবে । কালো বল বসানোর ক্ষেত্রে বামদিক দিয়ে ঘুঁটি সাজাতে হবে । রাজা, গজ, ঘোড়া এবং শেষে নৌকা বসাতে হবে ।

কুর্যাৎ কৌন্তেয় পুরতো যুদ্ধে পত্তিঁ চতুষ্টয়ম্ ।
কোণে নৌকা দ্বিতীয়ে হশ্বস্তৃতীয়ে চ গজো বসেৎ ॥৪॥

- হে কৌন্তেয়, সামনের সারিতে চারজন পদাতিক (বোড়ে) স্থাপন করো । এরপর দ্বিতীয় সারিতে কোণে নৌকা, তারপর ঘোড়া ও হাতি বসাও ।

তুরীয়ে চ বসেদ্রাজা বটিকাঃ পুরতঃ স্থিতা ।
পঞ্চকেন বটীরাজা চতুষ্কেনৈব কুঞ্জরঃ ॥৫॥

- চতুর্থ স্থানে রাজা এবং বোড়ে অগ্রবর্তী সারিতে বসবে । বাতাসে ঘুঁটি ছোঁড়ার পর যদি পাঁচ সংখ্যা পড়ে তাহলে বোড়ে বা রাজার চাল দিতে হবে এবং চার সংখ্যা পড়লে গজের চাল হবে ।

ত্রিকোণেনচলত্যশ্বঃ পার্থ নৌকাদ্বয়েন তু ।
কোষ্ঠমেকং বিলঙ্ঘ্যাথ সর্বতো যাতি ভূপতিঃ ॥৬॥

- হে পার্থ, তিন পড়লে অশ্বের চাল আর দুই পড়লে নৌকার চাল দিতে হবে । এই খেলায় রাজা এক ঘর সবদিকে অতিক্রম করতে পারে ।

অগ্রএব বটী যাতি বলমন্যত্র[৭] কোণগম্ ।
যথেষ্টং কুঞ্জরো যাতি চতুর্দিক্ষুমহীপতেঃ ॥৭॥

- বোড়ে সবসময় সামনে যাবে এক ঘর, অন্যবলগুলো (অশ্ব, নৌকা) কোনাকুনি যেতে পারবে। সোজাসুজি যত ইচ্ছা তত ঘর যাবে গজ, আর রাজা চতুর্দিকে যেতে পারবে।

তির্য্যক্ তুরঙ্গমো যাতি লঙ্ঘয়িত্বা ত্রিকোষ্ঠকম্ ।
কোণ কোষ্ঠদ্বয়ং লংঘ্য ব্রজেন্নৌকা যুধিষ্ঠির ॥৮॥

- হে যুধিষ্ঠির,অশ্ব তির্য্যকভাবে তিন ঘর আর নৌকা কোনাকুনি দুই ঘর অতিক্রম করতে পারে।

সিংহাসনং চতুরাজী নৃপাকৃষ্টঞ্চ ষট্পদম্ ।
কাককাষ্ঠং বৃহন্নৌকানৌকাকৃষ্টং প্রকারকম্[৮] ॥৯॥

- পাশা যেমন সিংহাসনকে আকর্ষণ করে তেমনভাবে রাজাকে আকর্ষণ করে ষড়রিপুজনিত মত্ততা। কালো (সারি) কাঠকে যেমন আকর্ষণ করে নৌকা তেমন বৃহৎ নৌকাকে আকর্ষণ করে নৌকার প্রকৃত যে মালিক (তিনি)।

ঘাতাঘাতে বটী নৌকাবলং হন্তি যুধিষ্ঠির[৯] ।
রাজাগজোহয়শ্চাপি ত্যক্ত্বাঘাতং নিহন্তি চ ॥১০॥

- হে যুধিষ্ঠির, রাজা, গজ এবং অশ্ব ব্যতীত বোড়ে শুধু নৌকাকে আক্রমণ করতে পারবে এবং ধ্বংস করতে পারবে (খেতে পারবে)।

অত্যন্তং সবলং রক্ষেৎ[১০] স্বরাজবলমুত্তমম্ ।
অল্পস্যারক্ষয়া পার্থ হন্তব্যং বলমুত্তমম্ ॥১১॥

- হে পার্থ, সবলে নিজশক্তিগুলোকে রক্ষা করতে হবে। কারণ একটু অসাবধান হলেই নিজশক্তি ক্ষয়প্রাপ্ত হতে পারে।

নৌকায়াশ্চত্বারি[১১] পদানি ইত্যাধিক্যমশ্বস্য[১২] ।
মতঙ্গজস্য[১৩] গর্বেণ রাজা ক্রীড়তি নির্ভয়ম্ ॥১২॥

- পাশার দুই চালে নৌকা চার ঘর অতিক্রম করতে পারে, এর থেকে অধিক ঘর অতিক্রম করতে পারে ঘোড়া, আরও অধিক ঘর অতিক্রম করতে পারে গজ। এই গজের সাহায্যে রাজা নির্ভয়ে গর্বের সাথে খেলতে পারেন।

তস্মাৎ সর্ববলং দত্ত্বারক্ষেৎ[১৪] কৌন্তেয় কুঞ্জরম্ ।
সিংহাসনং চতুরাজী যদবস্থানতো ভবেৎ ॥১৩॥

- এজন্য কৌন্তেয় (যুধিষ্ঠির), সিংহাসন ধরে রাখতে হলে সমস্ত শক্তি দিয়ে গজবাহিনীকে রক্ষা করা উচিত।

সর্বসৈন্যৈর্গজৈর্বাপি রক্ষিতব্যো মহীপতিঃ।
অন্যদ্রাজপদং[১৫] রাজা যদা যাতো[১৬] যুধিষ্ঠিরঃ ॥১৪॥

- যুধিষ্ঠির, রাজা যদি অন্য রাজ্য দখল করতে চায় তাহলে সৈন্যবাহিনী ও গজ দিয়ে নিজেকে রক্ষা করা উচিত।

তদা সিংহাসনং তস্য লভ্যতে রাজসত্তমঃ[১৭]।
রাজা চ নৃপতিং হত্বা কুর্যাৎ সিংহাসনং যদা ॥১৫॥

- এ সময় অন্য রাজ্যের রাজাকে হত্যা করে রাজশ্রেষ্ঠ সিংহাসন লাভ করতে পারে।

দ্বিগুণং বাহয়েৎ পুণ্যমন্যথৈকগুণং ভবেৎ।
দ্বিগুণং পুণ্যং দাতব্যত্বেনেকগুণং[১৮] প্রাপয়েৎ ॥১৬॥

- একটি পুণ্যের কাজ করলে যেমন দ্বিগুণ পুণ্য অর্জিত হয়, তেমনি অন্য একটি রাজ্য দখল করলে রাজা দ্বিগুণ শক্তির অধিকারী হয়।

মিত্রসিংহাসনং পার্থ যদারোহতি ভূপতিঃ।
তদা সিংহাসনং নাম[১৯] সর্বং নয়তি তদ্বলম্ ॥১৭॥

- হে পার্থ, রাজা যখন মিত্র রাজ্যে যায় তখন মিত্ররাজ্যের সকল শক্তি তাঁর হয়ে যায়।

যদা সিংহাসনং কর্তুং রাজা চ ষট্পদান্বিতঃ[২০]।
তদা ঘাতেন হন্তব্যো[২১] বলেনাপি সুরক্ষিতঃ ॥১৮॥

- যদি কোনো রাজা ষড়রিপুজনিত মোহে আকৃষ্ট হয় তখন তাঁকে আক্রমণ করা এবং হত্যা করা যায় কারণ ঐ সময় সুরক্ষিত শক্তি দিয়েও সে নিজেকে রক্ষা করতে পারে না।

বিদ্যমানে নৃপে যত্র[২২] স্বকীয়ে চ নৃপত্রয়ম্।
প্রাপ্নোতি চ যদা[২৩] তস্য চতুরাজী তদা ভবেৎ ॥১৯॥

- নিজের রাজাকে অক্ষত রেখে অন্য তিনটি রাজাকে অধিকারে আনতে পারলে তখন খেলায় সেই রাজা জিতে যায় বা বাজিমাত করতে পারে।

নৃপেণৈব নৃপং হত্বা চতুরাজী যদা ভবেৎ।
দ্বিগুণং বাহয়েচ্ছত্রান্ অন্যথৈকগুণং[২৪] ভবেৎ ॥২০॥

- রাজাই রাজাকে হত্যা করে খেলায় বাজিমাত করে। শত্রুর অধিকৃত শক্তি আর নিজের শক্তির সমষ্টিতে রাজা দ্বিগুণ শক্তির অধিকারী হয়।

স্বপদস্থং[২৫] যদা রাজা রাজানং হন্তি পার্থিব[২৬]।
চতুরঙ্গে তদা নৃপবাহয়েচ্চতুর্গুণম্[২৭] ॥২১॥

- পৃথিবীতে রাজা যেমন অন্যরাজাকে হত্যা করে স্বপদে প্রতিষ্ঠিত থাকে তেমনভাবে এই পাশা খেলাতেও রাজা অন্য রাজাকে পরাস্ত করে চতুর্গুণ (চারটি বল) শক্তি লাভ করে।

যদা সিংহাসনে কালে চতুরাজী সমুত্থিতা।
চতুরাজী ভবত্যেব ন তু সিংহাসনং নৃপঃ[২৮] ॥২২॥

- সিংহাসনে অধিষ্ঠিত থাকাকালীন রাজা যদি পাশা খেলায় আসক্ত হয়, তাহলে পাশায় সিংহাসনকে নিয়ন্ত্রণ করে আর রাজা হয় পুতুলবৎ।

অত্রেদং বীজং উভ যথা জয়েপি পরসিংহাসনাধিকারাৎ।
পররাজবধেতং[২৯] শৌর্য্যাধিক্য[৩০] নিষ্কণ্টক ত্বদর্শনাৎ[৩১]
ক্রীড়ায়ামপি তথাকল্পত্য ॥২৩॥

- অপ্রতিদ্বন্দ্বী শক্তিশালী রাজা, শত্রু রাজাকে হত্যা করে তাঁর সিংহাসন অধিকার করলেও পাশাখেলার অদৃশ্যমান বীজ যদি তাঁর হৃদয়ে উপ্ত হয় তাহলে তা তাঁকে অকল্পনীয় ধ্বংসাভিমুখে ধাবিত করে।

রাজদ্বয়ং[৩২] যদা হস্তে আত্মনো[৩৩] রাজ্ঞিসংস্থিতে[৩৪]।
পরেণ সংহৃতশ্চৈকোবলেনাপ্যপহার্য্যতে[৩৫] ॥২৪॥

- দ্বিগুণ ক্ষমতার অধিকারী হয়েও রাজা যদি নারীদের প্রতি অত্যন্ত আসক্ত হন তাহলে অপেক্ষাকৃত দুর্বল রাজা দ্বারাও তাঁর রাজ্য অধিকৃত হয় এবং পরিণতিতে তাঁর মৃত্যু হয়।

রাজদ্বয়ং[৩৬] যদা হস্তেন স্যাদন্যকরেপরঃ[৩৭]।
তদা রাজা হি রাজানং ঘাতে হপি তং হনিষ্যতি ॥২৫॥

- আবার রাজা যখন নিজবুদ্ধি ছেড়ে পরবুদ্ধিতে চলে তখন সে নিজেই নিজেকে হত্যা করে।

নৃপাকৃষ্টে[৩৮] যদা রাজা গমিষ্যতি যুধিষ্ঠির[৩৯]।
ঘাতাঘাতে হপি হন্তব্যো রাজা তত্র ন রক্ষকঃ ॥২৬॥

- হে যুধিষ্ঠির, এই সময় রাজা যদি অন্য রাজার যুদ্ধের আহবানে সাড়া দেয়, তাহলে সমস্ত শক্তি দিয়েও তিনি নিজেকে রক্ষা করতে পারেন না।

কোণং রাজপদং ত্যক্ত্বা বটিকান্তং যদা ব্রজেৎ।
বটী ষষ্ঠপদং নাম তদা কোষ্ঠবলং নয়েৎ ॥২৭॥

- যখন রাজা নিজের ঘর ত্যাগ করে কোনাকুনি গমন করে তখন বোড়ে তার সম্মুখভাগের ষষ্ঠ ঘরে যে শক্তিই থাকুক তাকে ধ্বংস করতে পারে (খেতে পারে)।

যদি তস্য ভবেৎ পার্থ চতুরাজী চ ষট্পদম্[৪০]।
তদাপি চতুরাজী চ ভবত্যেব ন সংশয়ঃ ॥২৮॥

- হে পার্থ, যদি ঐ ষষ্ঠঘর রাজাকে সরিয়ে বোড়ের দখলে চলে যায় তাহলে নিশ্চিতভাবে খেলায় রাজার পরাজয় হবে, এ বিষয়ে কোন সংশয় নেই।

পদাতেঃ ষট্পদে যুদ্ধে[৪১] রাজ্ঞা বা হস্তিনা তথা।
ষট্পদং ন ভবেত্তস্য ইতি গৌতমর্ভাষিতম্[৪২] ॥২৯॥

- রাজা বা গজের কারণে বোড়ে যদি ষষ্ঠঘরে যায় তাহলে বিপদের কারণ হবে। এইজন্য গৌতমের ভাষ্য, তাকে (বোড়ে) ষষ্ঠঘরে পাঠানো ঠিক হবে না।

সপ্তমে কোষ্ঠকে যা স্যাদ্বটিকাদশকে[৪৩] ন বৈ।
তদান্যান্যঞ্চ হন্তব্যং সুখায় কুর্বণং বলম্[৪৪] ॥৩০॥

- বটিকা (বোড়ে) সপ্তমঘরে যেতে পারবে কিন্তু দশমঘরে যেতে পারবে না। এই সপ্তমঘরে থাকা অবস্থায় সুখে বল বৃদ্ধি করে অন্যদের ধ্বংস করতে পারবে।

ত্রিবটীকস্য কৌন্তেয় পুরুষস্য কদা বল।
ষট্পদং ন ভবত্যেব[৪৫] ইতি গৌতমভাষিতম্ ॥৩১॥

- হে কৌন্তেয়, অন্য খেলোয়াড়দের বটিকাগুলোও (বোড়েগুলো) ষষ্ঠঘরে যেতে পারবে না- এটাই গৌতমের ভাষ্য।

নৌকৈকা বটিকা যস্য বিদ্যতে খেলনে যদি।
গাটা বটীতি বিখ্যাতাপদং তস্য ন ইষ্যতি ॥৩২॥

- যদি খেলায় কোনো খেলোয়াড়ের একটি নৌকা ও একটি বটিকা বিদ্যমান থাকে, সেক্ষেত্রে গুরুত্বপূর্ণ কোনো ঘরে জোরপূর্বক বটিকার চাল দেওয়া ঠিক হবে না।

গাটানঘাতপদং[৪৬] রাজপদং কোণপদঞ্চ ।
হস্তি বন্ধে বলং নাস্তি কাককাষ্ঠং তদা ভবেৎ ॥৩৩॥

- গজের চাল দেওয়ার সুযোগ না থাকলে নৌকার চাল দিতে হবে যাতে কোনাকুনি রাজাকে সবলে আঘাত করতে পারে ।

বদন্তি[৪৭] রাক্ষসাঃ সর্বে তস্য নাসাং জয়াজয়ৌ ।
প্রষ্ঠতে[৪৮] পঞ্চমে বান্ধি মৃতেবট্যাঞ্চ ষট্পদে[৪৯] ॥৩৪ ॥

- এ সময় রাজা নিরুপায় হয়ে পড়েন । এটিকে সকলে ধ্বংসের রূপ হিসাবে মনে করেন । অগ্রবর্তী বোড়েকে পঞ্চম ঘরে রাখতে হবে কারণ ষষ্ঠ ঘরে গমন করলে তাঁর মৃত্যু হবে ।

অশৌচং স্যাত্তদাহন্তি চলিত্বা চলিতং বলম্ ।
দ্বিরাবৃত্যাগতৌ তস্মাৎ হণ্যাৎ পরবলং জয়াম্ ॥৩৫॥

- সেরূপ কোনো শক্তি (চারটি) যদি অসাবধানবশতঃ চলাচল করে তাহলে সে নিহত হবে । এই জন্য প্রধান দুই শক্তিকে (রাজা ও গজ) নিরাপদে না রেখে পরবলকে জয় করার জন্য নৌকার চাল দেওয়া রাজার জন্য বিপদজনক ।

পার্থ সিংহাসনে কালে কাককাষ্ঠং যদা ভবেৎ ।
সিংহাসনং ভবত্যেব কাককাষ্ঠং ন লভ্যতে[৫০] ॥৩৬॥

- হে পার্থ, সিংহাসনে থেকে রাজা যদি নৌকা নিজের অধিকারে রাখতে না পারেন তাহলে নৌকার সাথে সিংহাসনও তিনি হারাবেন ।

উপবিষ্টং যতস্থানং তস্যোপরিচতুষ্টয়ে ।
নৌকা চতুষ্টয়ং[৫১] তস্য বৃহন্নৌকাভি লভ্যতে[৫২] ॥৩৭॥

- কোনো নৌকা কোনো স্থানে গেলে যদি (২×২) চতুর্ভুজের প্রত্যেকটি ঘরেই অন্য প্রতিপক্ষের নৌকা থাকে, তবে প্রথম নৌকা বাকি তিন নৌকাকে দখল করতে পারে ।

ন কুর্যাদেকদা রাজন্ গজস্যাভিমুখং গজম্ ।
যদি কুর্বীত ধর্মজ্ঞঃ পাপগ্রস্তো ভবিষ্যতি ॥৩৮॥

হে রাজন্! কখনও ধর্মজ্ঞ রাজা যদি মোহগ্রস্ত হন তবুও তিনি গজের সম্মুখে গজকে প্রেরণ করবেন না ।

স্থানাভাবে যদা পার্থ হস্তিনং হস্তিসংমুখম্ ।
প্রাপ্তো গজদ্বয়ে রাজন্ হন্তব্যো বামতো গজঃ ॥৩৯॥

হে রাজন্! যদি রাজা নিরুপায় হন তবেই কেবল গজের সম্মুখে গজকে প্রেরণ করবেন। সেক্ষেত্রে ডানপাশের গজ বামপাশের গজদ্বয়কে হত্যা করবে।

ইতি চতুরঙ্গক্রীড়নং সমাপ্তম্ ॥

- এভাবে চতুরঙ্গ (পাশা) খেলা সমাপ্ত হয়।

পাণ্ডুলিপিটি পর্যালোচনা করে দেখা যায়, "চতুরঙ্গক্রীড়নম্" কাব্যটি খেলার সাথে সাথে রাজাকে নিজের শক্তি সম্পর্কে নির্দেশনা দিয়েছে। খেলায় অসতর্ক হলে যেমন পরাজয় নিশ্চিত তেমনি রাজ্য পরিচালনার ক্ষেত্রে রাজা অপরিপক্ব হলে তাঁর পরাজয়ও সুনিশ্চিত। প্রকৃতপক্ষে প্রবন্ধটিতে ক্রীড়াশিক্ষার সাথে রাজনীতিশিক্ষার প্রাসঙ্গিক আলোচনা প্রাধান্য পেয়েছে।

তথ্যনির্দেশ

১. *শ্রীমন্মহর্ষি কৃষ্ণদ্বৈপায়ন বেদব্যাস প্রণীত*, আচার্য্য পঞ্চানন তর্করত্ন সম্পাদিত, *মৎস্য পুরাণম্*, প্রথম নবভারত সংস্করণ, কলিকাতা, ফাল্গুন ১৩৯৫, পৃ. ২০

২. শ্রীরমেশচন্দ্র দত্ত কর্তৃক অনূদিত ও নিমাইচন্দ্র পাল কর্তৃক সম্পাদিত *ঋগ্বেদ সংহিতা*, সদেশ সংস্করণ ২০০৭, কলকাতা, পৃষ্ঠা ১১৬৮

৩. দ্যূতপ্রিয়শ্চ কৌন্তেয়ো ন স জানাতি দেবিতুম্।
সমাহূতশ্চ রাজেন্দ্র! ন শক্ষ্যতি নিবর্ত্তিতুম্ ॥
দেবনে কুশলশ্চাহং ন মেহস্তি সদৃশো ভুবি।
ত্রিষু লোকেষু কৌরব্য! তং ত্বং দ্যূতে সমাহ্বয় ॥
তস্যাক্ষকুশলো রাজন্! আদাস্যেহহমসংশয়ম্।
রাজ্যং শ্রিয়ঞ্চ তাং দীপ্তাং ত্বদর্থং পুরুষর্ষভ! ॥ ৬২৪/১৮-২০
মহর্ষি শ্রীকৃষ্ণদ্বৈপায়ন বেদব্যাস-প্রণীত, শ্রীমদ্ হরিদাস সিদ্ধান্তবাগীশ ভট্টাচার্য্যকৃত বঙ্গানুবাদসহ, *মহাভারতম্ (সভাপর্ব্ব ৫)*,
বিশ্ববাণী প্রকাশনী, কলিকাতা, প্রথম প্রকাশ, ১৩৩৮ বঙ্গাব্দ, পৃষ্ঠা ৩৯৫-৩৯৬

৪. আবু মহামেদ হবিবুল্লাহ অনূদিত,*আলবেরুনীর ভারত-তত্ত্ব*, প্রথম প্রকাশ, জুন ১৯৭৪ (জ্যৈষ্ঠ, ১৩৮১), বাংলা একাডেমী, ঢাকা, পৃষ্ঠা ১০৮-১১০

৫. পংক্তি– লিপিকরের প্রমাদ

৬. হন্যত্র – লিপিকরের প্রমাদ

৭. নৌকৃষ্টপ্রকারকং – খ

৮. যুধিষ্ঠিরঃ – খ

৯. রক্ষ্যেৎ – ক

১০. চত্তারি – ক

১১. অশ্বস্যাষ্টৌপদানী – ক ও খ পাণ্ডুলিপি থেকে বর্জন করা হয়েছে।

১২. হয়ত্যত্ত্বাঘাতম্ – ক পাণ্ডুলিপিতে অতিরিক্ত সংযোজন।

১৩. রক্ষ – খ

১৪. রাজাপদং – 'ক' পাণ্ডুলিপিতে অতিরিক্ত সংযোজন।

১৫. জাতো – খ

১৬. ভণ্যতে রাজসত্তমং – ক

১৭. একগুণম্ – ছন্দ মেলানোর জন্য অতিরিক্ত সংযোজন করা হয়েছে।

১৮. নামং – খ

১৯. চ ষট্ এর পরিবর্তে কর্তুরাজা ষষ্ঠিপদান্বিতঃ – খ

২০. ঘাতাঘাতেপি – খ

২১. নৃপেযস্তু – খ

২২. তদা – ক

২৩. অন্যথৈকগুণং – খ

২৪. স্বপদস্তং – খ

২৫. পার্থিবঃ – খ

২৬. বাহয়েচ্চচতুর্গুণং – ক

২৭. নৃপ – ক

২৮. পররাজাবধে – খ

২৯. শৌর্য্যধিক্য – ক

৩০. নৃদর্শনাৎ – খ

৩১. রাজদ্বয়ং – খ

৩২. আত্মনো – খ

৩৩. রাজ্ঞিসংস্তিতে – খ

৩৪. পরেণ সংকৃতশ্চৈববলেনাপ্যপহায়তে – খ

৩৫. রাজাদ্বয়ং – ক

৩৬. হনস্যাদন্যকরেপরঃ – খ

৩৭. নৃপাকৃষ্টো – খ

৩৮. যুধিষ্ঠিরঃ – খ

৩৯. চ ষট্পদং – ক

৪০. পদাতিষট্পদেবিজ্ঞেরাজা – খ

৪১. অরস্যশূল্বপার্থিবঃ – খ

৪২. স্যাদ্বটিকা – ক

৪৩. বসং – ক

৪৪. ভবত্যষ – ক

৪৫. গাটানঘাত্যা – খপাঠে নেই

৪৬. বন্ধে ক্রীড়া কোষ্ঠে – খ পাঠে নেই, ক পাঠে আছে তবুও বর্জন করা হয়েছে।

৪৭. প্রোথি – খ

৪৮. মৃতবট্যঞ্চে – ক

৪৯. ভণ্যতে – ক

৫০. অতিরিক্ত হিসেবে এই পাঠটি আছে। নৌকাচতুষ্টয়ং যত্র ক্রিয়তে যস্য নৌকয়া। এই লাইনটি বাদ দেওয়া হয়েছে। খ পাঠে আছে।

৫১. ভণ্যতে – ক পাঠ, ভাবিতং – খ পাঠ

৫২. করিষ্যতি তক্ষ রাজান্ ইতি গোতমভাষিতং – ক পাঠ ও খ পাঠ থেকে এই লাইনটি বাদ দেওয়া হয়েছে।

সহায়ক গ্রন্থপঞ্জি

দুলাল ভৌমিক অনূদিত ও সম্পাদিত (আগস্ট ২০১৬)। *ভুলুয়ারাজ রুদ্রমাণিক্যের অপদেশীয়শতশ্লোকমালিকা*, প্রথম প্রকাশ, সূচনা, ঢাকা

দুলাল ভৌমিক অনূদিত ও সম্পাদিত, *হংসদূতম্* এবং অরূপ গাইন অনূদিত ও সম্পাদিত (জুন ২০১৬)। *পদাঙ্কদূতম্* এবং *বিদগ্ধমুখমণ্ডনম্*, প্রথম প্রকাশ, ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয় গ্রন্থাগার, ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়

নৃসিংহপ্রসাদ ভাদুড়ী (জানুয়ারি ২০০৯)। *মহাভারতের প্রতিনায়ক*, প্রথম প্রকাশ, কলকাতা

ড. পরেশচন্দ্র মন্ডল (জুলাই ২০০১)। *করতোয়া-মাহাত্ম্যম্*; প্রাচ্যবিদ্যা পত্রিকা, দ্বিতীয় সংখ্যা, অধ্যাপক দিলীপ কুমার ভট্টাচার্য্য গবেষণা কেন্দ্র, সংস্কৃত বিভাগ, ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়

মনোরঞ্জন ঘোষ অনূদিত ও সম্পাদিত (ফাল্গুন ১৪০৬)। *দ্বিজরাম শর্মার কীর্তিশতক*, সাহিত্য পত্রিকা, তেতাল্লিশ বর্ষ, দ্বিতীয় সংখ্যা, বাংলা বিভাগ, ঢাকা বিশ্ববিদ্যালয়

পাণ্ডুলিপি সংযোজন