

پیشینه بازی‌ها و سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان در نهاوند

از : امان‌الله بوترابی

اشاره :

آگاهی از انواع سرگرمی‌های بچه‌ها و حتی بزرگسال‌های مردم نهاوند در زمان‌هایی که از فرهنگ و آداب و رسوم گذشته‌ی خود بهره‌مند می‌شدند و هنوز بازی‌ها و تفریحات غرب به این شهر و دیگر شهرها وارد نشده بود، ارزشمند و در عین حال تأمل برانگیز است.

با تشکر از همشهری ارجمند جناب آقای امان‌الله بوترابی که به‌طرح این مبحث پرداخته‌اند، از دیگر معمران و مطلعان همشهری درخواست می‌کنیم توضیحات و اطلاعات خود را در خصوص هر یک از این بازی‌ها، به‌همراه گویش‌نهادندی آن‌ها، در اختیار فصل‌نامه قرار دهند تا با ثبت این بخش از فرهنگ عامه از فراموش شدن چنین مجموعه‌ای جلوگیری شود.

«فرهنگان»

برای کسی که درباره‌ی تمدن و فرهنگ قوم یا ملتی تحقیق و بررسی می‌کند، مطالعه و دقت در آداب و رسوم و سنن گذشته‌ی آن قوم امری اجتناب‌ناپذیر است. در این زمینه یکی از مسائلی که از اهمیت خاصی برخوردار است بازی‌ها و سرگرمی‌های

بومی و محلی است که بین افراد هر جامعه از دوران خردسالی و نوجوانی شروع می‌شد و نه تنها تا دوران جوانی و پس از ازدواج ادامه می‌یافت بلکه بعضی از این بازی‌ها و سرگرمی‌ها حتی در دوران جا افتادگی و پیری هم قسمتی از اوقات بیکاری و فراغت آنان را پر می‌کرد.

بدیهی است هرچه تمدن جامعه‌ای کهن‌تر باشد، ریشه‌ی آداب و رسوم و در نتیجه بازی‌ها و سرگرمی‌های ناشی از آن‌ها هم کهن‌سال‌تر خواهند بود.

شهر نهاوند که در تقسیم‌بندی دوران تمدن فلات ایران، اگر «کهن‌سال‌ترین» نباشد، بدون تردید جزء چند شهر قدیمی و باستانی است، طبق شواهد و آثار و مدارک موجود، تمدن قوم ساکن در این جلگه تا دوره‌ی «پارینه سنگی» قدمت دارد و از اهمیت خاص برخوردار است. بی‌شک تحقیق در چگونگی بازی‌ها و سرگرمی‌های قدیمی در میان کودکان و نوجوانان این مرز و بوم می‌تواند نکات جالبی از سنن و رسوم گذشته‌ی مردمان این شهر «دنیا دیده» را برای علاقه‌مندان روشن کند.

نکته‌ی شایان توجهی که از ذکر آن در این مقوله ناگزیرم این است که آنچه در سطور آتی راجع به بازی‌ها و سرگرمی‌ها به خصوص با ذکر گویش محلی آن‌ها می‌خوانید، غالباً مربوط به سال‌های قبل از ۱۳۲۵ شمسی است. زیرا با شروع جنگ جهانی دوم، کشور ما که بعدها «پل پیروزی متفقین» خوانده شد، میهمانان تحمیلی و ناخواسته‌ی قشون متفقین را که به قول خواجه‌ی شیراز از «هفتاد و دو ملت ...» تشکیل شده بود پذیرا گردید... این میهمانان ناخوانده با ورود خود قسمتی از آداب و رسوم مغرب زمین به علاوه بعضی بازی‌ها و سرگرمی‌های قبیله‌ای و عشیره‌ای از سواحل شمالی و جنوبی آفریقا و هند تا دور افتاده‌ترین مجمع‌الجزایر اقیانوس کبیر را برای ما به ارمغان آوردند.

ضعف دستگاه‌های فرهنگی و تربیتی وقت کشور، نه تنها جلو اشاعه‌ی این گونه تفریحات ناسالم و بازی‌ها را که اصولاً با فرهنگ و سنن ما سازگار نبود نگرفت، بلکه تقلید کورکورانه آفازدگان سران و دولت‌مردان آن زمان که آن را نوعی «تجدد» تلقی می‌کردند، به اشاعه‌ی هرچه بیش‌تر این «سوغات‌های ناباب» کمک کرد و باعث شد قسمتی از رسوم کهن سال ما از جمله بازی‌ها و سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان به بایگانی تاریخ سپرده شود.

آخرین ضربه‌ی مهلک را بازی‌های ملی و سنتی ما از کارتل‌ها و تراست‌ها و کمپانی‌های بزرگ غربی خوردند که بعد از اتمام جنگ دوم جهانی قسمت زیادی از خط‌های تولید سلاح و وسایل نظامی و جنگی خود را با تغییرات مختصری به ساختن وسایل مصرفی جدید، و از جمله «اسباب‌بازی‌های بسیار جالب و شگفت‌انگیز» اختصاص دادند.

با مروری اجمالی به سطور می‌خواهید خوانند ملاحظه می‌شود که لااقل در همین شهر کوچک و کهن سال نیاوند تا قبل از سال‌های بین ۱۳۲۵ تا ۱۳۳۲ جا یا محل یا مغازه‌ای به عنوان «اسباب‌بازی فروشی» وجود نداشت. اصولاً بازی‌ها و سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان به اقتضای زندگی مردم در محیطی کاملاً طبیعی از همین محیط سرچشمه می‌گرفت. برای کم‌تر بازی‌ای وسیله‌ی ساخته شده توسط استادکار یا کارخانه وجود داشت. اگر هم در یک بازی از وسیله‌ای استفاده می‌شد این وسیله از آنچه در پیرامون محیط زندگی وجود داشت تهیه می‌گردید و تحقیقاً تا آن‌سال‌ها «اسباب‌بازی که تهیه و تولید و فروخته شود» به تعداد انگشتان دست نمی‌رسید... بچه‌ها و نوجوانان در صورتی که وسیله‌ای برای بازی خود لازم داشتند، آن را با امکانات موجود و شرایط محیط خویش می‌ساختند.

ولی دریغ و صد دریغ که باز شدن بی‌بند و بار دروازه‌های تجارتي کشور به روی اجناس وارداتي و غير ضروري « از جمله اسباب‌بازی»، نه تنها ثروت‌های ملی ما را به جیب غارتگران جهانی سرازیر کرد، بلکه ورود این وسایل، بازی‌های سنتی و ملی را یک‌باره به دست فراموشی سپرد.

از حدود ۵۵ بازی سنتی و محلی که در صفحات بعدی لااقل نام آن‌ها را ملاحظه خواهید نمود به احتمال نزدیک به یقین هیچ کدام در حال حاضر بین نوجوانان امروزی شهر ما متداول نیست، و دردناک‌تر آن که جدا از نسل نوجوان و جوان حتی افراد «جافتاده‌ی بین سی تا پنجاه سال» نیاوندی هم حتی «نام» این بازی‌ها را یا در کشاکش زندگی ماشینی و جنجال زندگی مادی فراموش کرده‌اند و یا اصولاً این نام‌ها را نشنیده‌اند.

همین مسئله باعث شد که به حکم علاقه‌ای که در تمام سال‌های زندگی به آداب و رسوم زادگاهم داشته‌ام و دارم، به رغم گرفتاری‌هایی که اکنون مسئله‌ای به نام «زندگی» به خود و همسالانم تحمیل کرده است این یادداشت‌ها را بنویسم. به امید این که همشهریان عزیز و آنان که به آب و خاک کهن سال خود دل‌بستگی دارند دامن همت برکمر زده با دست مایه‌ی مختصری که این نوشتار در اختیارشان قرار می‌دهد تحقیقاتی پردامنه و وسیع، حداقل برای زنده کردن نام و یاد این آداب و سنن که یادگارهای اصیل نیاکان ما از سال‌های بسیار قدیم است به عمل آورند. آخرین نکته‌ای که در این مقدمه یادآور می‌شوم این است که آنچه در سطور آتی مطالعه خواهید کرد نام بازی‌ها و سرگرمی‌ها و بعضاً نام ابزار و آلات بازی‌ها و نحوه‌ی اجرای آن‌ها است.

بررسی و تحقیق در آثار تربیتی و ریشه‌های تاریخی و دیگر مسائل آموزنده‌ی مربوط به این بازی‌ها و سرگرمی‌ها را به دیگر عزیزانی که بدون تردید صلاحیت و اطلاعات بیش‌تری از نگارنده دارند واگذار می‌کنم

با اعتراف صادقانه به این که، آن چه نوشته‌ام از «بایگانی حافظه» استخراج شده است، احتمال زیاد می‌دهم، که به ویژه در نحوه‌ی اجرای بعضی بازی‌ها یا اصطلاحات محلی که در آن‌ها به کار می‌رود، نقایص بسیاری وجود داشته باشد. از شما خواننده عزیز استدعا می‌کنم با کمک گرفتن از کهن‌سالان خانواده، هرگونه نقص یا کمبودی را به دیده اغماض بنگرید و اگر به اصل درست آن اطلاع یا دسترسی پیدا کردید مراتب را به فصل‌نامه‌ی فرهنگان که از هیچ‌گونه کمک و اقدامی جهت شناساندن و اعتلای نام و فرهنگ شهر کهن‌سال ما دریغ ننموده‌اند، اعلام فرمایید تا با تشکر بسیار به نام خود شما در نشریات آتی درج گردد.



اسامی بازی‌های نهاوندی^۱

- ۱- أَلِك دَمِيك ، ۲- اوِ پِشكو «آبدوزك»، ۳- آسِمو چه رنگه ، ۴- اَم داری ،
 ۵- بادبادك ، ۶- باد قَره ، ۷- بلموت (الف: تُل تُلّه ، ب: كيك يا خروس) ، ۸- بوبو ،
 ۹- بيل دَسّه ، ۱۰- پله ... پله ، ۱۱- پول پَرُو ، ۱۲- پول ديوارى ، ۱۳- پول پخچه ، ۱۴-
 تنوره ، ۱۵- توپ بازی (سرزنك ، توپ قَرُو ، توپ زيرچو) ، ۱۶- تيزانگه ، ۱۷-
 چارچرخه ، ۱۸- چوپا ، ۱۹- چش قامكى ، ۲۰- چنجه بازی (زردآلو ، هلو ، گردو) ،
 ۲۱- خاكيّه موشو ، ۲۲- خرمنى هاش ، ۲۳- دُرَنه ، ۲۴- دوزو ، ۲۵- دوقلی ، ۲۶-
 ردكن ، ۲۷- ركله بيركه ، ۲۸- زُمّه زُمّه ، ۲۹- زنگ شير ، ۳۰- دَسِش و چاله ، ۳۱- دَس
 بَكش ، ۳۲- سُوَار سُوَار [شاير] ، ۳۳- سنگله خيزُ ، ۳۴- شوشو كنك ، ۳۵- طناف بازی -
 كو ، ۳۶- عامو زنجيل باف ، ۳۷- عقرب بازی ، ۳۸- فلوت ، ۳۹- قاپ ، ۴۰- قارقار كُنك ،
 ۴۱- قارچو ، ۴۲- قَلّه (قره) قى قو ، ۴۳- قِر قروك ، ۴۴- قلوارسنگ (كشى، بنى) ، ۴۵-
 كيش مَكُو (يعنى حرف نزن) ، ۴۶- كِوشك ، ۴۷- گرگم و هوا ، ۴۸- گزپر ، ۴۹- گزپر
 ملاقى ، ۵۰- گيل بازی ، ۵۱- گُلو بازی (تيله بازی) ، ۵۲- ماچه لوس ، ۵۳- ملخ پر [قلاغ
 پر] ، ۵۴- بوبو ، ۵۵- يه پالا زياد

۱- اگر همشهریان جوان‌تر با بعضی از اسامی بازی‌ها آشنا نیستند می‌توانند از «ریش سفیدان و معمران» سؤال کنند. در عین حال امیدواریم با همکاری سایر مطلعان همشهری تمام یا اکثر این بازی‌های سستی و فراموش شده در شماره‌های آتی این فصل‌نامه توضیح و تشریح گردد.

طرح تفصیلی یکی از بازی‌ها «مربوط به هفت تا پانزده ساله‌ها»

با این که در عنوان این مقاله به مقطع سنی هفت تا پانزده سال اشاره کرده‌ام، اما این انتخاب مقطع سنی کلیت ندارد و به طوری که در شرح بازی‌ها خواهید خواند بعضی از آن‌ها بچه‌های زیر هفت سال را هم سرگرم می‌کند و بعضی دیگر در دوران خردسالی ما که مسئله‌ای به نام «ناراحتی اعصاب» مطرح نبود بزرگ‌ترها را حتی تا سن پنجاه سالگی سرگرم و مشغول می‌کرد.

نکته‌ی دقیقی که بایستی برای خوانندگان جوان مطرح کنم این است که اگر در جایی از این نوشته با کلمه «اسباب‌بازی» برخورد کردید، اصولاً اسباب‌بازی به معنی و مفهوم امروزی را از ذهن خود پاک کرده و به شرح کوتاهی که برای هر وسیله نوشته خواهد شد توجه فرمایید تا بدانید «ما کجا بوده‌ایم ... و شما کجا هستید» ... شاید به کمک شما نسل جوان نگذاریم گویش اصیل و قدیمی شهر تاریخی و کهن سال ما به دست فراموشی سپرده گردد.

اینک به تشریح نمونه‌ای از این مجموعه بازی‌ها می‌پردازیم و تفصیل و تشریح بقیه را به عهده سایر همشهریان وا می‌گذاریم.

۱- اَلِک دِمِک (یا اَلِک دَمِک)

اَلِک دِمِک از متداول‌ترین بازی‌هایی بود که بچه‌های شش و هفت ساله با آن سروکار داشتند و علاوه بر دوره‌ی نوجوانی و جوانی گاهی افراد سی، چهل ساله هم خود را با این بازی در روزهایی که به گردش در دامن طبیعت و صحرا می‌رفتند سرگرم

می کردند. این بازی در دیگر شهرهای ایران هم با نام‌های مختلف و در اشکال مختلف اجرا می‌شود.

نحوه‌ی بازی :

بازی الک دمک معمولاً بین دو نفر و گاهی دو دسته‌ی دو نفری یا سه نفری اجرا می‌شد. اما چون عده‌ی زیاد باعث طولانی شدن بازی و بیکار ماندن عده‌ای از بازیکنان می‌شد، معمولاً همان دو نفر بازی می‌کردند. نوبت بازی هر نفر را «دال» می‌گفتند و «دال‌منه» به این معنی بود که «نوبت من است».

نحوه‌ی انتخاب نوبت:

در این بازی مانند سایر بازی‌ها برای این که معلوم شود از دو نفر کدام شروع کننده‌ی بازی باشد نحوه‌ی انتخاب به صورت یکی از شکل‌های زیر انجام می‌گرفت.

۱- اوسا چری :

گفت و گوی بین دو نفر چنین بود: اولی : اوساچری ، دومی : مرد لچری ، اولی : آ کامی سَری ، دومی : سَری بالای «یا» سَری دامونی .

در این موقع کسی که دمک در دستش بود نوک تراشیده آن را لب جلویی ماله می‌گذاشت و می‌گفت «از تو»، بعد دمک را روی زمین می‌خواباند تا سر بالای آن به زمین برسد و می‌گفت «از من» و این حرکت تکرار می‌شد تا وقتی که یکی از سرهای دمک به الک برسد و در این موقع یکی از کلمات «از تو»، «از من» گفته می‌شد، که همین گفته با خوردن دمک به الک، نوبت شروع کننده‌ی بازی را تعیین می‌کرد.

۲- تو یا خشک:

یکی از بازی‌کنان، سنگ کوچک و نازکی که قدیم به آن «سنگ لوح» و در گویش نهاوندی «سنگ تَوَل» می‌گفتند بر می‌داشت و روی یک طرف آن کمی

آب دهان می زد و به دیگری می گفت: «تر یا خشک؟» همین که نفر دوم یکی را انتخاب می کرد، نفر اول سنگ را به نحوی به هوا پرتاب می کرد که چند دور بچرخد و همین که سنگ روی زمین می افتاد، نتیجه معلوم می شد. در این صورت انتخاب هر یک از آن دو درست درمی آمد بازی را شروع می کرد.

۳- زیره یا رویه:

زیره یا رویه، این انتخاب معمولاً با کفش بازی کنان که «پالا آجیه» بود انجام می شد. نفر بزرگ تر یک لنگه کفش خود را از پا در می آورد و به طرف مقابل می گفت «زیره یا رویه؟» و طرف انتخاب می کرد. آن گاه نفر اولی کفش را به هوا پرتاب می کرد به طوری که چند دور بچرخد و چون روی زمین می افتاد، درست یا غلط بودن انتخاب، سرنوشت شروع بازی را تعیین می کرد.

۴- پر یا پوت (خالی) ۵- یک نخود، دو نخود ۶- آن دخت، پوران دخت. (این چند مورد نیز در جای خود شرح داده خواهند شد).

ابزار بازی:

وسيله‌ی بازی اَلِک دَمِک از دو قطعه چوب شاخه‌های صاف درختانی مثل صنوبر یا بید که سبک و به راحتی قابل تراش بودند، تهیه می شد.

قطعه کوچک اَلِک نام داشت. طول آن معمولاً بین ۱۵ تا ۲۵ سانتی متر بود. قطعه‌ی دوم را دَمِک یا دَمِک می گفتند که بلندتر و بزرگ تر بود و تا حدود ۷۰ تا ۸۰ سانتی متر می توانست طول داشته باشد. دو سر الک و یک سر دمک را که نازک تر بود به شکل مخروط ناقص می تراشیدند. [الک‌های تُرمغی (تخم مرغی) بیش تر مخروطی بودند و در نتیجه قابلیت پرتاب آن‌ها هم بیش تر بود.] وقتی الک روی زمین مسطح می افتاد دو طرف آن کمی از سطح اتکا بالاتر قرار می گرفت. در این صورت بازی کن، طرف تراشیده‌ی دمک را به دست می گرفت و با قسمت تراشیده‌ی آن به یکی از دو سر الک

ضربه می‌زد. با این ضربه الک به طرف بالا و جلو پرتاب می‌شد و در همین حال بود که بایستی وسیله‌ی بازی کن ضربه‌ی دیگری توسط دمک به الک نواخته شود تا آن‌را به فاصله دوری پرتاب نماید. محل شروع بازی از گودال کوچک بیضی شکلی بود که به آن «ماله» می‌گفتند.

قرار های قبل از بازی :

چند موضوع بود که قبل از شروع بازی بایستی روی آن‌ها توافق شود.

الف - چَقّ :

به این معنی که وقتی در آغاز بازی نفر شروع کننده از روی ماله الک را به کمک دمک پرتاب می‌کرد طرف مقابل که سمت جلو ایستاده بود حق داشت آن‌را با ضربه‌ی چوبی که در دست دارد زده و از حرکت به جلو باز دارد. در این صورت پرتاب کننده می‌سوخت و بازی او تمام می‌شد و نفر بعدی بایستی شروع کند. این عمل را چَقّ می‌گفتند و قبلاً قرار می‌گذاشتند که چَقّ داریم یا نَریم.

ب- بِنوِی (=گرفتن)

«بیری» عبارت از این بود که وقتی بازی کنی که مشغول بود و ضربه به الک می‌زد و آن‌را به جلو پرتاب می‌کرد طرف مقابل حق داشت الک را در هوا بگیرد. در این صورت بازی کننده سوخته بود و طرف مقابل حق داشت الک را در هوا بگیرد. در این صورت بازی کننده سوخته بود و طرف مقابل باید بازی را شروع می‌کرد. بنابراین قرار دیگر این بود که «بیری داریم یا نَریم؟».

ج- آلم تالا :

گاهی همین که الک را پرتاب می‌کردند به جایی می‌افتاد که وضع دو سر تراشیده آن‌طوری قرار می‌گرفت که قابل ضربه زدن نبود. یعنی زیر قسمت تراشیده به لحاظ وضع زمین پر بود. در این صورت بایستی الک را بر می‌داشتند و روی سطح صاف و

مناسبی می انداختند. این عمل را «آلم تالا» می گفتند و معمولاً قرار می گذاشتند این عمل جای یک ضربه‌ی بازی تلقی شود.

د- تَور:

وقتی بود که بازی کن که ضربه را به سر الک می زد، الک خیلی از زمین به هوا بلند نمی شد. در نتیجه ضربه‌ی دوم که وارد می شد به جای این که الک را روی هوا به جلو ببرد ضمن تماس با زمین به جلو می برد، این عمل را «تور» می گفتند و معمولاً قرار می گذاشتند. تور سه گام ... یا تور هفت گام. یعنی در صورت انجام عمل تور الک را از جایی که افتاده بود سه یا هفت گام جلو می آوردند.

ه- تَقْلَه:

اگر ضربه‌ای که به سر الک وارد می شد به قدری نبود که کاملاً آن را به هوا بلند کند و در این حال بازی کن ضربه‌ی دوم را که وارد می کرد دو سر الک یکی بعد از دیگری به زمین می خورد و مقداری روی زمین جلو می رفت این حالت را «تقله» می گفتند. جبران این خطا از طرف بازی کن مقابل این گونه بود که الک را در بهترین حالت که «هیل» نامیده می شد روی زمین قرار می داد و در جهت مخالفی که جلو رفته بود ضربه‌ای به آن می زد تا به عقب برگردد و خطا جبران شود.

توضیح «هیل»:

وقتی الک در روی زمین طوری قرار می گرفت که طرف جلوی آن کاملاً از سطح زمین فاصله پیدا می کرد و برای قبول ضربه‌ی دمک مناسب بود، می گفتند: «هیل واسیه» یعنی در بهترین حالت قرار گرفته است.

و- بجول نجول:

وقتی یک طرف الک روی خاک نرم قرار می گرفت و بازی کن اول می توانست با یک فوت کردن (پُف) خاک را از زیر آن رد کند، این حق برای نفر اول محفوظ بود.

ضمن این که لازم بود الک در اثر این فوت خودش حرکتی نکند یعنی «نجوله». مگر خلاف آن شرط شده باشد یعنی قرار گذاشته باشند که الک بَجوَلَه ، یعنی حرکت کند.

شروع بازی :

یک یا دو نفری که طبق انتخاب قبلی باید بازی را شروع می‌کرد، سر ماله می‌ایستاد و طرف مقابل فوراً خود را به جایی می‌رساند که حدس می‌زد الک تا آنجا پرتاب شود تا بتواند آن را بگیرد. الک در روی ماله و دمک در دست شروع کننده بود.

شروع کننده نوک تیز دمک را داخل چاله زیر الک قرار می‌داد و فریاد می‌زد «هات!» طرف یا طرفین جواب می‌دادند خوش هات! (یا گُل هات!). شروع کننده با نیروی اهرمی دمک، الک را تا آنجا که می‌توانست به بالا و جلو پرتاب می‌کرد. در این موقع دو حالت وجود داشت.

الف- چق :

اگر قرار «چق» گذاشته بودند، طرف مقابل حق داشت با چوب یا دست قبل از این که الک روی زمین بیفتد آن را لمس کند. در این صورت چق انجام گرفته و بازی کن سوخته بود.

ب- معمولی :

یعنی قرار «چق» نداشتند. پس طرف منتظر می‌شد تا الک روی زمین بیفتد.

ادامه بازی :

بعد از افتادن الک روی زمین، بازیکن اول دمک را به همان جهتی که الک گذاشته شده بود روی ماله قرار می‌داد و طرف مقابل باید الک را از محلی که افتاده بود به طرف دمک پرتاب می‌کرد. اگر الک با دمک برخورد می‌کرد بازی کن اول سوخته بود. اما اگر الک به دمک نمی‌خورد، او دمک را برمی‌داشت و به جایی که الک افتاده

بود می ایستاد و اولین ضربه را به سر جلویی الك وارد می کرد. همین که الك بلند می شد ضربه ی دوم را روی هوا به آن می زد و می گفت امبشگ! بعد هر جا الك می افتاد، به طرف آن می رفت و همین عمل را تکرار می کرد و می گفت دُمبشگ! و به همین گونه ضربه ی سوم را می زد و لفظ سیمبشگ! را ادا می کرد.

توضیح ۱: اگر بازی کن به دلیل مهارت زیاد با ضربه اول یعنی امبشک الك را به فاصله نسبتاً دوری پرتاب کرده بود مختار بود، که دو ضربه یا یک ضربه ی باقی مانده را نزنند. در این صورت:

الف - اگر بازی طرفین کاملاً دوستانه بود می گفت دوتاش یا یکیش خیر خدا.

ب - اگر بازی با تعصب و رقیب غریبه بود، می گفت باقیش لب لبان درکش!

ج - اگر الك به فاصله ی نسبتاً دوری پرتاب می شد و حریف از دوری راه دلخور به نظر می رسید بازی کن اولی می گفت «در بگش قیلو بریز!»

توضیح ۲: اگر الك که به طرف دمک پرتاب شده بود با آن برخورد نمی کرد، بازی کن بازی را به هم چنان ادامه می داد. ممکن بود الك در وضعیتی افتاده باشد که حالت هل و قبول ضربه نداشته باشد. در این هنگام در صورت توافق قبلی از «آلم تالا» استفاده می شد و آنرا امبشگ حساب می کردند. بعد بازی به همین نحو ادامه می یافت تا بالاخره بازی کن اول بسوزد و نوبت به طرف یا طرفین مقابل برسد.

زنده:

وقتی بازی دو نفری بود و فرصت هم زیاد داشتند، ضمن قرار دادها یکی هم این بود که می گفتند زنده داریم. با این قرار وقتی بازی کن اول بازی را شروع می کرد و حریف، الك پرتاب شده وسیله ی هات را به طرف دمک پرتاب می کرد و به آن نمی خورد بازی کن سه ضربه را وارد می کرد. چون ضربه سوم تمام می شد می گفت «جش!»، اگر در پرتاب طرف مقابل، بازی کن می سوخت که بازی او تمام شده بود. اما

اگر نوبت دوم برای سه ضربه زدن می‌رسید و این عمل انجام می‌شد، این دفعه بازی کن می‌گفت «قُلِش». باز اگر در پرتاب طرف مقابل می‌سوخت، بازی او تمام بود. اما اگر نوبت سومین دور ضربه‌ها می‌رسید و این عمل انجام می‌شد، می‌گفت: «زَنَه». در این صورت ممکن بود دو حالت اتفاق بیفتد:

الف- در پرتاب طرف مقابل، بازی کن بسوزد که چون سه نوبت الک رفته و برگشته بود بازی کن می‌گفت: «قُلِ دارِم و لِنِگرو» معنی جمله این بود که بازی کن سوخته حق داشت یک‌بار دیگر دوباره بازی را ادامه دهد. در حالی که از شروع هات می‌بایستی پای چپ خود را تا کرده و با حالت لی‌لی فقط روی پای راست تکیه کند و چون حرکت هات تمام می‌شد دو طرف الک را به طرف دمک پرتاب می‌کرد. اگر بازی کن نمی‌سوخت با لی‌لی خود را به جایی که الک افتاده بود می‌رساند و پایی را که بالا گرفته بود روی الک می‌گذاشت. در این صورت حالت لنگرو تمام شده و بازی به طور معمولی تا وقتی بازی کن بسوزد ادامه می‌یافت.

ب- در پرتاب طرف مقابل، بازی کن نسوزد و الک برای چهارمین بار با ضربات دمک بازی کن از ماله دور شود، در این صورت بازی کن می‌گفت: «گَنَه»، به این معنی که از این لحظه به بعد هر وقت بازی کن بسوزد حق دارد یک دور کامل دیگر بازی کند.

دال زُؤو:

به ندرت اتفاق می‌افتد که برخلاف قراری که دو نفر یا دو تا دونفری بین خود می‌گذاشتند که هر کدام از آن‌ها یک یا دو یا سه ... دال بازی کنند، آن وقت بازی تمام شود. قبل از پایان این دور چون نوبت بازی کردن و هات کردن به یکی می‌رسید، طرف مقابل اگر جر می‌زد و از ادامه‌ی بازی خودداری می‌کرد، در این صورت بازی کنی که نوبت او برخلاف قرار و ادب بازی از بین می‌رفت، برای طرف مقابل

دالِ ژُرو در می آورد. توضیح این که طرفی که حق او ضایع شده بود به طرف مقابل می‌گفت:

دالِ مَ دالِ ژُرو (= نوبت من نوبت جوجه تیغی است!) و چند جمله دیگر که نگارش آن خارج از حد نزاکت و ادب است. به این ترتیب آن بازی کن حق خود را به طرف مقابل محفوظ اعلام می‌کرد. اما اثر دالِ ژُرو جدا از ناسزاهایی که طرف می‌شنید این بود که این موضوع بین بچه‌های محل یا مکتب و مدرسه شایع می‌شد و دیگر کسی با فردی که مورد «دالِ ژُرو» قرار گرفته بود بازی الک دمک نمی‌کرد و این بزرگ‌ترین اهانت و سرشکستگی برای آن بازی‌کنی بود که خلاف قاعده بازی را ترک کرده است.^۱



۱- امید است توضیح و تشریح این بازی‌ها به توسط استاد بوتربی و دیگر مطلعان ارجمند همشهری در این فصل‌نامه ادامه پیدا کند. ضمن این که از هنرمندان طراح و نقاش و گرافیک‌ساز همشهری نیز انتظار داریم برخی از این بازی‌های محلی را به صورت تصویری طراحی و ارائه دهند. «فرهنگ‌نگار»