

مروری بر یک بازی فکری سنتی در استان فارس

عبدالنبی سلامی*

مقدمه

بازی را زاینده تخیل و سرچشمه هنر دانسته‌اند و چون از احساس و ذوق انسان نشأت می‌گیرد، دارای خلق و خوی مبتکران و برگرفته از روش زندگی اجتماعی بازیکنان آن است. بازی، اولین عاملی است که کودک را با محیط اطرافش سازگار می‌سازد و با همین بازی‌هاست که اولین گام در میدان رقابت اجتماعی برداشته می‌شود. در این بازی‌ها کودک یاد می‌گیرد چگونه در عرصه زندگی مبارزه سازنده داشته باشد و چگونه برای پیروزی فکر کند و چگونه تلاش کند تا بر حریف فایق آید.

اگر چه مجازات بازنده در این بازی‌ها در حد شوخی و سرگرمی است و هرکس از عهده تحمل آن که احتمالاً کولی دادن، پشت دستی خوردن یا شلاق خوردن است، برمی‌آید، اما غیرت و تعصب بازیکنان اجازه نمی‌دهد که به سادگی بازی را واگذار کنند و مغلوب رقیب شوند و هر بار بازنده میدان گردند. بنابراین، سعی و تلاش تا حد فداکاری، برای بُرد فردی از فرد دیگر یا پیروزی یاران یک گروه از رقبای گروه مقابل، امری حیثیتی است، در نتیجه باید با نهایت تلاش در بازی شرکت کرد و کوشید، برنده مسابقات و بازی‌ها بود.

بازی، اولین عاملی است که کودک را با محیط اطرافش سازگار می‌سازد و با همین بازی‌هاست که اولین گام در میدان رقابت اجتماعی برداشته می‌شود. در این بازی‌ها کودک یاد می‌گیرد چگونه در عرصه زندگی مبارزه سازنده باشد و چگونه برای پیروزی فکر کند و چگونه تلاش کند تا بر حریف فایق آید.

بازی‌های سنتی در سنین مختلف، شکل‌های متعدد دارد. بعضی بازی‌ها مجلسی هستند و در محیطی بسته توسط عده‌ای که دور هم گرد می‌آیند، انجام می‌شوند. این بازی‌ها اغلب به‌طور نشسته صورت می‌گیرند و صرفاً جنبه سرگرمی و گذران وقت دارند. مثل «قُتُر قُتُر qotor qotor» در میان دختران کوهمره کازرون، «اتلی گُلی متلی - átali gol matali» (اتل متل) در دوان کازرون، «گُوساله - gusâle gow» و...

تعدادی از بازی‌ها هم که عمدتاً توسط کودکان انجام می‌شوند، با شعر همراهند؛ مثل «هویزه و هویزه - haviza vo haviza»، «کاسه کنار هندسون - hendessun kase kenâr-e» و گرگم و گله می‌برم در کازرون و از قبیل.

نوعی دیگر از بازی‌ها، بازی‌های صرفاً ورزشی هستند که نیاز به مردانی قوی و میدانی وسیع دارند. این بازی‌ها که خاص جوانان پرشور است، در زمره بازی‌های خشن و پر از زدو خورد قرار

* پژوهشگر ارشد فرهنگ عامه

می‌گیرند؛ مثل «خارک چه خارکی - xârak çe xâraki» در بُرازجان، «انگرچه رنگ - ângor çe rang» و «بن سرگو - ban sar-e gow» در دوان، سِکل مَهتو - sekel mahtow» در جهرم و... اما نوعی دیگر از این بازی‌ها، بازی‌های فکری است که بیشتر در بین افرادی که خسته از کار و تلاش روزانه فرصتی می‌یابند، رواج دارد. این بازی‌ها به دور از هیاهوی ورزشی و بدون سروصدا انجام می‌شوند؛ مثل «چارخونه بازی - çârxunabazi» و «پشکل اچال - peşkelâ çâl» در منطقه دشتستان بوشهر و خشت کازرون.

در این مختصر، فرصت بررسی یکایک بازی‌های ذکر شده نیست، لذا تنها یکی از بازی‌هایی که از نظر فکری بسیار جالب است، مورد بررسی قرار می‌گیرد تا هم از فراموش شدن آن مانع شود و هم تداعی کننده خاطرات آن برای جوانان دیروز و مردان امروز باشد. این بازی فکری دونفره است و مثل بازی شطرنج دو شرکت‌کننده روبروی هم می‌نشینند و بازی می‌کنند.

مقدمات بازی:

- ۱- حفر گودال‌های کوچک در دو ردیف هفت‌تایی
- ۲- فراهم کردن ۵۶ عدد مهره (در قدیم معمولاً از پشکل‌های خشک شده استفاده می‌کردند)
- ۳- قراردادن هر چهار عدد مهره در یک گودال
- ۴- تعیین شروع کننده بازی به قید قرعه

ردیف اول

مربوط به بازیکن دوم

ردیف دوم

مربوط به بازیکن اول

بازیکن اول:

حرکت اول: بازیکن به انتخاب خود مهره‌های یکی از خانه‌های ردیف خود را برمی‌دارد و در هر یک از خانه‌های بعد از آن یک مهره می‌اندازد. (مهره‌های خانه ۶ ردیف دوم)

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت دوم: آخرین مهره، در هر خانه انداخته شد، بازی از مهره‌های آن خانه ادامه می‌یابد. (مهره‌های خانه ۳ ردیف اول)

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت سوم: آخرین مهره این مرحله در خانه یک از ردیف دوم افتاده است، بنابراین از این خانه بازی ادامه می‌یابد. (مهره‌های خانه ۱ ردیف دوم)

ردیف اول

ردیف دوم

نکته: هرگاه آخرین مهره به خانه‌ای بیفتد که خالی است حرکت بازیکن متوقف می‌شود و نوبت به بازیکن دوم می‌رسد. (آخرین مهره به خانه ۶ از ردیف دوم افتاده است)

بازیکن دوم:

حرکت اول: بازیکن دوم نیز به دلخواه مهره‌های یکی از خانه‌های ردیف خود (ردیف اول) را برمی‌دارد و بازی را شروع می‌کند. (مثلاً از خانه چهار ردیف اول)

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت دوم: بازی توسط بازیکن دوم از خانه دو ردیف دوم ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت سوم: آخرین مهره به گودال شماره یک از ردیف اول افتاده است، پس بازی از مهره‌های آن خانه ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت چهارم: بازی از خانه هفت، ردیف اول ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت پنجم: آخرین مهره به خانه هفت ردیف دوم افتاده، بازی از مهره‌های آن خانه ادامه می‌یابد.

نکته: شایان ذکر است خانه‌هایی که دارای دو مهره می‌شوند، به اصطلاح جفت شده‌اند (نروماده) و خانه‌هایی که دارای سه مهره می‌شوند به اصطلاح آبستن هستند.

ردیف اول

ردیف دوم

چنانکه ملاحظه می‌شود آخرین مهره به خانهٔ ۷ ردیف اول افتاده که خالی است، بنابراین بازی بازیکن دوم متوقف می‌شود و بازیکن اول به دلخواه بازی را از مهره‌های یکی از خانه‌های ردیف خود (ردیف دوم) ادامه می‌دهد.

بازیکن اول:

حرکت اول: بازی از مهره‌های خانهٔ یک از ردیف سوم شروع می‌شود.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت دوم: بازی از مهره‌های خانهٔ سه ردیف دوم ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

نکته: چنانکه ملاحظه می‌شود خانه ۶ از ردیف دوم دارای چهار مهره شده است که در اصطلاح می‌گویند زاییده است، بنابراین بازیکن اول می‌تواند گودال را به نفع خود خالی و مهره‌ها را ذخیره کند و یک امتیاز بگیرد. از این پس هر خانه‌ای که ۴ مهره‌ای می‌شود، فردی که بازی دست اوست آن را خالی و یک امتیاز به امتیازهایش اضافه می‌کند.

حرکت سوم: چون آخرین مهره حرکت دوم به خانهٔ چهار از ردیف اول افتاده، بازی از آن خانه ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت چهارم: آخرین مهره به خانه هفت افتاده بنابراین بازی از مهره‌های خانه هفت ردیف اول ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت پنجم: بازی از خانهٔ دو از ردیف دوم ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت ششم: بازی از خانه پنجم ردیف دوم ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

چنانکه ملاحظه می‌شود آخرین مهره حرکت ششم به خانه هفت ردیف اول که خالی بوده، افتاده است. بنابراین بازی بازیکن اول متوقف می‌شود و نوبت به بازیکن دوم می‌رسد. خانه سه در این حرکت چهار مهره‌ای شده است، بنابراین بازیکن اول آنرا خالی و به نفع خود ذخیره می‌کند و یک امتیاز دیگر می‌گیرد.

بازیکن دوم:

حرکت اول: بازیکن دوم به دلخواه بازی را از خانه یک ردیف خود (ردیف اول) شروع می‌کند.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت دوم: بازی از خانه چهار ردیف اول ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت سوم: بازی به خانه شش ردیف اول ختم شده است، بنابراین از این خانه ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت چهارم: بازی به خانه سه ردیف اول ختم شده است، پس بازی از آن خانه ادامه

می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت پنجم: حرکت از خانه پنجم ردیف اول ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

آخرین مهره به خانه سه از ردیف اول افتاده است که بازیکن را در این حرکت متوقف می‌کند. در این حرکت چنانکه ملاحظه می‌شود خانه هفت از ردیف دوم چهار مهره‌ای شده بنابراین بازیکن دوم مهره‌های خانه را به نفع خود خالی می‌کند و یک امتیاز می‌گیرد.

بازیکن اول:

حرکت اول: بازی از خانه چهار خود (ردیف دوم) شروع می‌شود.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت دوم

در این حرکت خانه‌های شش از ردیف دوم و هفت از ردیف اول چهار مهره‌ای شده‌اند بنابراین بازیکن اول خانه‌ها را به نفع خود خالی می‌کند و سه امتیاز دیگر می‌گیرد.

نکته: چون آخرین مهره به خانه هفت ردیف اول ختم شده و خانه چهارتایی است و امتیاز محسوب می‌شود، بازیکن اول از ردیف خود به دلخواه می‌تواند بازی را ادامه می‌دهد. بنابراین از خانه پنج خود بازی را ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت سوم: خانه یک از ردیف اول را نیز به نفع خود خالی می‌کند و بازی را از خانه هفت ردیف دوم ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت چهارم: بازی از خانه دو ردیف اول ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

آخرین مهره به خانه دو ردیف اول افتاده است، بنابراین بازی متوقف می‌شود و بازی به بازیکن دوم می‌رسد. اما چون خانه سه از ردیف دوم چهار مهره‌ای شده است آن را به نفع خود خالی می‌کند و امتیاز دیگری می‌گیرد.

بازیکن دوم:

حرکت اول: بازیکن دوم بازی را از خانه یک خود شروع می‌کند.

ردیف اول

ردیف دوم

در این حرکت خانه سه از ردیف اول چهار مهره‌ای می‌شود و بازیکن دوم آن را به نفع خود خالی می‌کند و امتیاز می‌گیرد و بازی را به دلخواه از خانه‌های ردیف خود ادامه می‌دهد.

حرکت دوم: بازی از خانه دو ردیف اول ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

در این حرکت بازیکن دوم خانه چهار از ردیف اول را به نفع خود خالی می‌کند و امتیاز دیگری را می‌گیرد و می‌تواند به دلخواه بازی را از یکی از خانه‌های خود ادامه دهد.

حرکت سوم: بازی را از خانه پنج ردیف اول ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

خانه شش از ردیف دوم چهار مهره‌ای شده است، آن را به نفع خود خالی می‌کند و امتیاز دیگری می‌گیرد.

حرکت چهارم: بازی را از خانه هفت از ردیف اول ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت پنجم: چون مهره‌ها به خانه دو از ردیف دوم ختم شده که چهار مهره‌ای است، آن را خالی می‌کند و امتیازی می‌گیرد و بازی به اجبار از خانه سه ردیف اول ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

چون مهره به خانه چهار که خالی است افتاده نوبت بازی به بازیکن اول می‌رسد. او بازی خود را از خانه یک ردیف دوم شروع می‌کند.

بازیکن اول:

حرکت اول: بازی را از خانه یک ردیف دوم ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

چون مهره دوم به خانه خالی افتاده است بازی به بازیکن دوم می‌رسد.

بازیکن دوم:

حرکت اول: او به اجبار از خانه چهار بازی را ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

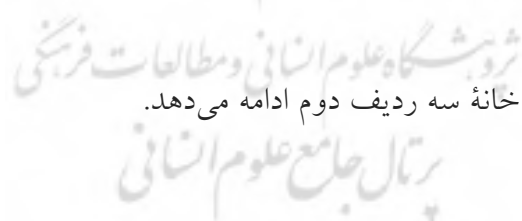
چون مهره به خانه پنج که خالی است افتاده، نوبت به بازیکن اول می‌رسد.

بازیکن اول:

حرکت اول: بازی را از خانه دو از ردیف دوم شروع می‌کند.

ردیف اول

ردیف دوم



حرکت دوم: بازی را از خانه سه ردیف دوم ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت سوم: بازی از خانه پنج ردیف دوم که آخرین مهره به آن افتاده است ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت چهارم: بازی از خانه هفت ردیف دوم ادامه می‌یابد.

ردیف اول

ردیف دوم

چون بازی به خانه خالی ختم شده است، بنابراین نوبت بازی به بازیکن دوم می‌رسد.
بازیکن دوم:

حرکت اول: مهره خانه یک ردیف اول را به خانه دو می‌برد.

ردیف اول

ردیف دوم

حرکت دوم: با مهره‌های خانه دو بازی را ادامه می‌دهد.

ردیف اول

ردیف دوم

چون آخرین مهره به خانه خالی افتاده است، نوبت بازی به بازیکن اول می‌رسد.

بازیکن اول:

حرکت اول: بازی را از خانه چهار ردیف دوم شروع می‌کند.

ردیف اول

ردیف دوم

خانه شش از ردیف دوم چهار مهره‌ای شده است، پس بازیکن اول به نفع خود آن را خالی می‌کند و به امتیاز خود می‌افزاید.

چون ادامه بازی امکان ندارد، معمولاً چهار مهره آخر به فردی می‌رسد که امتیاز بیشتری داشته باشد در اینجا بازی پایان می‌پذیرد. امتیازها را حساب می‌کنند و برنده معلوم می‌شود.

با محاسبه امتیازها، بازیکن اول نه امتیاز کسب کرده است و بازیکن دوم پنج امتیاز در صورتی که بازیکنان مایل باشند بازی را ادامه دهند، هر بازیکن خانه‌های خود را با مهره‌های چهارتایی پر می‌کند. بازیکن اول به دلیل داشتن مهره‌های اضافی، می‌تواند علاوه بر هفت خانه خود، دو خانه از خانه‌های بازیکن دوم را نیز تصاحب کند و مهره‌های خود را در آن قرار دهد. بنابراین بار بازیکن اول دارای نه خانه است که هر بار که نوبت به بازی او می‌رسد، می‌تواند از هر یک از خانه‌های خود چه در ردیف خود و چه در ردیف حریف بازی را شروع کند. برای مشخص شدن خانه‌های بازیکن اول در ردیف حریف، دور گودال‌های ردیف حریف دایره‌ای می‌کشند که معلوم باشد از آن بازیکن اول است.