

بازیهای محلی کازرون (۸)

قیرماهی

یکسی از جالب ترین و دقیق ترین بازیهای محلی کازرون بازی تیرماهی است که در آن معمولاً چهار نفر شرکت دارند و هر کدام دارای گلوله‌ای شیشه‌ای میباشد که آنرا «تیریک» مینامند. ابتدا چهار گود کوچک با نامهای مخصوص و فاصله‌های معین حفر میکنند و دکه‌ای نیز در همان ردیف و با همان فاصله معین میسازند و آنرا «قار» مینامند. اولین گود نزدیک به قار داشت. پس از اعلان بازی، هر بازیگر یکسی از گودها را انتخاب کرده گلوله خود را بر لب آن میگذارد. «ماهی»‌ها بدینصورت انتخاب میشود که هر بازیگر سعی میکند زودتر از دیگران بهترین گود را انتخاب نماید. اولین محلی که انتخاب میشود قار است و سپس به ترتیب پیش قار. سنت و پیش سنت میباشد. نفر قار گلوله خود را بر دکه میگذارد و سایر گلوله‌ها را هدف میگیرد و با هر ضربتی که بگلوله‌ها بزنند یک امتیاز بدست میآورد. اگر بگلوله‌ای ضربت زد میتواند برای زدن گلوله دیگری «ماهی»‌ای را متصرف شود یعنی گلوله خود را وارد گود سازد و سپس گلوله‌ای را هدف بگیرد. هر گاه سه «ماهی» متصرف شود بازی باطل میگردد مگر قبل از شده باشد که سه «ماهی» پر نیست. در این بازی چندشرط اساسی هست که باید ذکر شود:

- ۱- چک و چک دو تیر است. یعنی اگر بازیگری بایک تیر دو گلوله را بزنند دو امتیاز بدست میآورد. اگر این شرط را اول بازی ذکر نشده باشد بازی باطل میشود.
- ۲- یه برد دو تیر است. (برد با کسر اول بمعنی نوبت، بار و مرتبه

است) یعنی هنگامی که گلو له‌ای زده می‌شود اگر گلو له خود بخود وارد گوی شود دو امتیاز حساب می‌شود.

۳- تصرف هر مایه یک امتیاز دارد و اگر کسی ندانسته گلو له خود را وارد گود کرد که قبل از تصرف شده باشد تا بایان آن دور بازی نیتواند از گود خارج شود. پس از دور اول، دور دوم آغاز می‌شود و در این دور بازی بگران جای خود را باهم عوض می‌کنند. هر دور پس از تصرف ۴ گود «مایه» بایان می‌یابد و هر کس که دارای امتیاز بیشتری باشد بر نده محسوب می‌شود.

گرگم و گله میبرم

در این بازی ابتدا از میان بازیگران دو نفر که از همه نیر و مندترند یکی بنام گرگ و دیگری با اسم چوپان انتخاب می‌شوند. سایر بازیگران تیز پشت سر چوپان در حالیکه هر یک دامن جامه نفر جلو را محکم در دست گرفته است در یک ردیف می‌ایستند. اینها گوسفندان چوپانند. گرگ به پیش چوپان می‌اید و این تراشه را بصورت سؤال و جواب می‌خواهند.

- گرگم و گله میبرم.

- چوپانم و نمیدارم (نمیگذارم)

- آقا گفته بره بده.

- بره ندارم چکنم.

- خوارو خر نجت میکنم.

- مثل بر نجت میکنم.

- دندان من تیز تر.

- دنبه من لذیذتره.

- گرگم و گلهات میز نم.

- چماق به گلهات میز نم.

- من میبرم خوب خوب شه.

- من نمیدم بد بد شه.

در این هنگام گرگ حمله می‌کند و چوپان با فریاد پیاپی «هلله گرگ میبرد» بدفاع می‌پردازد. عاقبت گرگ یکی یکی گوسفندان را می‌باید چوپان تنها می‌ماند. چوپان چماق خود را بدوش می‌گیرد و غریب وار

کوچه‌ها و پس کوچه‌ها برای باقتن گوسفندانش برآه می‌افتدند و می‌خواند: گله‌داشتمن - رمه داشتم - گر کی آمدو راحت نگذاشتمن - هر جا که پا گذاشتمن - دیدم گر گون شیر و دوغ می‌خورند و خودم آرزوش داشتم.

دستم راست

در این نازی، ابتدا بازیکنان دو نفر استاد معین می‌کنند و خود بطریق ورآمدن بدو گروه تقسیم می‌شوند و به پیش استادان می‌نشینند، استادان نام یکی از خانه‌های اطراف را پیش خودنها نی معین می‌کنند و از بازیکنان بتناوب می‌پرسند: دستم راست - تیرانداز آنطرف خانه کیست؟ هر بازیگری که پاسخ صحیح داد گروه او برآنده شده و بردوش بازیگران گروه بازآنده سوار می‌شوند و تاهمان خانه می‌روند و از صاحب خانه می‌پرسند: سوار، سواره یا پیاده سواره؟ و هر چه که صاحب خانه رأی داد طبق آن عمل می‌کنند.

آزنک شیر

ابتدا بازیکنان بدو دسته تقسیم می‌شوند و سپس با ترو خشک کردن بازیکنان یکی از آن دو گروه سر بر دیوار گذاشته، شانه را کمی خم می‌نمایند و باصطلاح می‌خواهند. بازیگران گروه دیگر با خواندن این ترانه: «آزنک شیر، شیر بشین... بالا بشین که گنج شیر آمد رسید» طوری بردوش گروه خواهید سوار می‌شوند که لگد آنها بیدنshan اصابت نکند ذیرا در آنصورت بازآنده محسوب می‌شوند و مجبور بسواری دادن می‌شوند. «گنج باضم اول بمعنی زنبورهای درشت طلائی است»

شیرمداد

بازیکنان حلقه‌وار بگرد میدان بازی برزمین می‌نشینند. از میان آنها دونفر انتخاب می‌شوند و بدور آنها شروع بدویدن می‌کنند. هر گاه نفر جلو احساس کرد که در شرف دستگیر شدن می‌باشد فوراً دست برسر یکی از بازیکنان می‌گذارد و برزمین می‌نشینند و می‌گوید «شیرمداد» و باصطلاح «دود» می‌کنند. آن بازیکن هم باید فوراً برخیزد و بتعقیب نفر دیگر دونده پردازد. هر گاه نفر اول قادر به «دود» کردن نشد و دستگیر گردید مجبور است یکدor سواری دهد.