

## معرفی یک بازی محلی از مهدیشهر سمنان

فاطمه سلطان‌علیان

انسان‌ها از همان بدو تولد که پا به عرصهٔ گیتی می‌نهند تا زمانی که اجل آنها فرا می‌رسد و از این دنیای فانی بار سفر را ببندند همواره و در همهٔ لحظات برای کسب معیشت خود در تلاش و کوشش به سر می‌برند و برای آنکه خستگی این تلاش و کوشش را حتی شده برای لحظاتی به ورطهٔ فراموشی بسپارند و جانی تازه بگیرند احتیاج دارند که برای خود سرگرمی‌ای داشته باشند. سرگرمی در



فرهنگ‌های مختلف به معانی و تعبیری خاص بدل گشته است. آنچه مشهود به نظر می‌رسد در فرهنگ ما ایرانیان سرگرمی به معنی آن چیزی است که لحظاتی انسان را از دغدغهٔ زندگی مادی رها می‌سازد و جانی تازه به او می‌دهد. یکی از این سرگرمی‌ها، بازی‌هایی می‌باشد که در هر استان بنا بر فرهنگ آنجا متداول گشته است. در اینجا به شرح مختصری از یکی از بازی‌های استان سمنان به نام بازی کُردِ بَسّی اشاره‌ای گذرا خواهیم داشت.

بازی کُردِ بَسّی (kord Bessi) یکی از بازی‌های محلی مهدیشهر

است. این بازی اکثراً در روزهای تعطیل مخصوصاً عید نوروز و سیزده بدر

انجام می‌شود. تعداد بازیکنان در این بازی مطرح نیست و تنها شرط آن زوج بودن تعداد بازیکنان در هر گروه است. قبل از شروع بازی دو نفر یارگیری می‌کنند. وقتی که بازیکنان هر گروه مشخص شدند از هر گروه یک نفر به اصطلاح مهدیشهری هوشْت (Hušt) می‌کنند که کدام گروه بازی را شروع کنند. هوشْت به این ترتیب است که دو بازیکن بعد از اینکه قرار گذاشتند که شمارش را از کدام یک شروع کنند دستان خود را که در پشت خود مَشْت کرده‌اند به جلو آورده و هر کدام با انگشتان دست، عددی را نشان می‌دهند. به تعداد انگشتان

نشان داده شده توسط دو نفر از دو گروه طبق قرار شمارش را شروع می‌کنند. شماره مورد نظر یعنی تعداد انگشتان نشان داده شده، به هر که افتاد آن گروه بازی را شروع می‌کند.

برای اینکه به سهولت، با بازی پیش رویم تعداد هر گروه را سه نفر فرض می‌کنیم. حداقل زمینی که برای این بازی در نظر گرفته می‌شود ۱۰ در ۲۰ متر می‌باشد. و اما بازی بدین صورت آغاز می‌شود که گروهی که قرار شده بازی را شروع کنند، دو سنگ متوسط هم اندازه را در کنار هم قرار می‌دهند با فاصله حدود ۱۰ سانتیمتر و روی این دو سنگ یک تکه چوب به طول ۲۵ سانتیمتر (حداقل) و حداکثر ۳۰ سانتیمتر و به ضخامت ۵/۲ سانتیمتر قرار می‌دهند.



این تکه چوب که وسیله اصلی بازی را تشکیل می‌دهد، گرد (kord) نام دارد. هر بازیکنی به میل خود می‌تواند گردی مناسب برای خود انتخاب کند. بازیکنی که رو بروی این سنگ و چوب قرار می‌گیرد. چوبی در دست خود می‌گیرد که در حدود یک متر و به ضخامت ۳ سانتیمتر است. این بازیکن در حدود نیم متری سنگ و گرد قرار می‌گیرد، این چوب یک متری چوبدستی نام دارد. بازیکن چوبدستی را به زیر گرد که بر روی دو سنگ قرار دارد می‌برد و گرد را با چوبدستی بلند می‌کند، یعنی ضربه‌ای را از زیر به آن وارد می‌کند. گرد معمولاً در حدود ۱/۵ تا ۲ متر بالا می‌آید. بازیکن

در این زمان باید تمرکز حواس داشته باشد و به محض اینکه گرد بالا آمد ضربه‌ای دیگر به آن بزند و آنرا به طرف بازیکن‌های گروه مقابل که دور از آنها و در طرف دیگر زمین هستند بفرستد. جایی از زمین که در آن دو سنگ و چوبدستی قرار دارد و بازی از آنجا شروع می‌شود سَر مَنزَل (sar menzal) نام دارد. پس متوجه این مطلب می‌گردیم که سه بازیکن یک گروه ما در سر منزل هستند و سه نفر دیگر در طرف دیگر زمین.

بازیکن اول از گروه یک به گرد ضربه وارد می‌کند و آن را به آخر زمین می‌فرستد و در جایی از زمین به زمین می‌افتد. در این زمان بازیکن گروه یک چوبدستی را بین دو سنگ قرار می‌دهد. یکی از بازیکنان گروه دو، گردی را که دور از بازیکنان گروه یک و نزدیک به آنها افتاده برمی‌دارد و به طرف دو سنگ و چوبدستی پرت می‌کند. در صورتی که گرد از آن راه دور به دو سنگ و چوبدستی برخورد بازیکن اول گروه یک به اصطلاح می‌میرد و به او مُرده می‌گویند. این بازیکن، گرد را روی دو سنگ قرار داده و با چوبدستی ضربه‌هایی وارد می‌کند و بازی ادامه می‌یابد. در صورتی که ۳ بار پیاپی گروهی امتیاز آورد، یعنی سِنُو (senow) شد امتیاز آنها را senow می‌گویند و بازی در صورتی پایان می‌پذیرد که یک گروهی سنو شود. سنو یعنی ۳ و ۹. گروهی که سنو امتیاز آورد برنده مسابقه است.

در صورتی که کُرد پرت شده از بازیکن گروه ۲ به چوبدستی و سنگ بخورد، همانطور که گفته شد این بازیکن می‌میرد. بعد از آن، بازیکن دوم از همان گروه ۱ بازی می‌کند. در صورتی که کرد ضربه زده‌اش با پرت کردن توسط بازیکن گروه ۲ به سنگ یا چوبدستی بخورد این بازیکن هم می‌میرد و بازی به بازیکن سوم تحویل داده می‌شود. در صورتی که دیگر بازیکنی نباشد که به اصطلاح زنده باشد (یعنی هنوز بازی نکرده باشد) این گروه هم مرده هستند و جایشان را با گروه ۲ عوض می‌کنند. یعنی گروه ۲ به سر منزل می‌آیند و بازی را شروع می‌کنند. اما موقعی که مثلاً بازیکن دوم گروه ۱ ضربه به کُرد وارد کرده و کُرد در جایی افتاد و بازیکن گروه ۲ آن را به طرف دو سنگ یا چوبدستی وسط آنها پرت کرد و کُرد به آنها نخورد، در این زمان است که به جای امتیاز گرفتن دوستش را که مرده بود به اصطلاح زنده می‌کند. امتیاز زمانی گرفته می‌شود که تمام بازیکنان یک گروه زنده باشند. یک بازیکن می‌تواند به تعداد کُردی که ضربه وارد کرده و کُرد پرتاب شده از طرف مقابل به سنگ یا چوبدستی نخورد می‌تواند دوستانش را زنده کند و اگر قبلاً همه زنده بودند می‌تواند امتیاز کسب کند. مثلاً این بازیکن ما اگر دوستانش زنده باشند و اگر امتیازی هم داشته باشند مثلاً یک امتیازی باشند در



صورتی که کُرد پرتاب شده به طرف سنگ، به سنگ یا چوبدستی بخورد این بازیکن می‌میرد و شاید دوستانش بعداً او را زنده کنند. به همین ترتیب امتیازها زیاد می‌شود. وقتی که آخرین بازیکن از یک گروه در حال بازی باشد و دوستانش مرده باشند، امتیازی که به دست می‌آورد صرف زنده کردن دوستانش می‌شود. بعد از اینکه همه دوستان زنده شدند بعد می‌تواند امتیاز به دست آورند و باید پیاپی امتیاز بیاورند، یعنی اُنُو (e.now) داشته باشند تا برنده شود.

**نکته:** نکته قابل توجه در اینجا است که در صورتی که یک بازیکن از گروه ۱ به کُردی ضربه وارد کرد و به بالا فرستاد و اگر بازیکنان گروه ۲ اگر بتوانند کُردی را که به سویشان پرت می‌شود را در همان بالا بگیرند، بازیکنان گروه اول حتی اگر آخرین امتیاز برنده شدنشان باشد و به طور کلی هر امتیازی که داشته باشند و هر مرده و یا زنده‌ای که در گروه سر منزل وجود داشته باشد همه حذف شده و بازیکنان گروه ۲ یعنی گروهی که کُرد را در بالای سرشان گرفته‌اند بازی آنها در سر منزل شروع می‌شود.

به هر تقدیر بعد از اتمام بازی یعنی برنده شدن یک گروه، گروه بازنده بایستی گروه برنده را سوار بر دوش خود کنند و دور زمین بازی چندین بار بگردانند.

این بازی به علت طولانی بودن، برنده و بازنده ندارد و هرگاه که دو گروه خسته شدند می‌توانند بازی را خاتمه یافته اعلام کنند.

توضیح: برنکرد (barnakard)

در این بازی سردسته‌ها از محل زدن کُرد تا چند قدم را علامت می‌گذارند و به آن «برنکرد» می‌گویند. اگر به ضربه بزنند و از آن نقطه (برنکرد) نگذرد، زننده مجاز است دوباره ضربه را محکم و دقیق بزند.

