

مقاله علمی

بازی کوس چال جلوه‌ای از فرهنگ عامه در شهر اهرم

حیدر امیری^۱

(تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۷/۱۲، تاریخ تأیید: ۱۴۰۰/۱۲/۰۳)

چکیده

سرگرمی و بازی‌ها بخشی از فرهنگ عامه هستند. از آنجایی که بازی‌های بومی و محلی در ایران اغلب برگرفته از محیط جغرافیایی، شغل و معیشت مردم یک منطقه هستند، از تنوع خاصی برخوردارند. در ایران هم افراد مانند سایر نواحی جهان برای حفظ روحیه جمعی و ایجاد نشاط و شادی، به بازی‌های بومی و سنتی می‌پردازند. هدف این پژوهش، معرفی بازی کوس چال به عنوان یکی از موارث فرهنگ عامه شهر اهرم مرکز شهرستان تنگستان در استان بوشهر است که از گذشته‌های دور تاکنون انجام می‌شود و هم‌چنان به نحوی زنده و پویا به حیات خود در میان مردم ادامه می‌دهد. این پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی است و اطلاعات از طریق مطالعه منابع کتابخانه‌ای و میدانی و مصاحبه با مطلعان محلی، بازیکنان و تماشاگران این بازی جمع‌آوری شده است. بر اساس نتایج پژوهش، این بازی نشان‌دهنده شیوه زندگی، نگرش و باورهای اجتماعی و فرهنگی در شهر اهرم است. به نظر می‌رسد این بازی با مهاجرت اقوامی از دوران صفویه و سپس افشاریه که به این منطقه آمده‌اند، نشر و گسترش یافته است. از ویژگی‌های این بازی، سادگی در ابزار و وسایل، عدم نیاز به امکانات و فضای خاص و اتکاء بر دقت، هوشیاری و نشاط بین بازیکنان و تماشاچیان است.

کلیدواژه‌ها: بازی، کوس چال، فرهنگ عامه، تنگستان، شهر اهرم، دهران

^۱ دکترای تاریخ ایران بعد از اسلام، مدرس دانشگاه فرهنگیان استان بوشهر، h.amiri@cfu.ac.ir

۱- مقدمه

فرهنگ عامه یا فولکلور^۱ کلمه انگلیسی و از دو جزء فولک^۲ به معنی توده و مردم و لور^۳ به معنی دانش و آگاهی تشکیل شده است. اصطلاح فولکلور را برای اولین بار در سال ۱۸۴۶ م. باستان‌شناس انگلیسی ویلیام جان تامز^۴ با نام مستعار آمبروز مورتون^۵ به معنای اعتقادات و دانش عامه در مقاله خود مطرح کرد. در زبان فارسی و در ایران صادق هدایت نخستین کسی بود که اصطلاح فولکلور یا فرهنگ عامه را به کار برد (ذوالفقاری، ۱۳۹۴: ۶-۵). فرهنگ عامه دانشی عمومی است که درباره زندگی مردم از قبیل اعتقادات، آداب و رسوم، باورها، طب سنتی، غذاهای محلی و بازی بحث می‌کند (فقیری، ۱۳۸۹: ۹).

تحقیق درباره اعتقادات عامه مردم نه تنها از نظر علمی و روانشناسی قابل توجه است، بلکه زوایا و نکات تاریک تاریخی از یک قوم و ملت را روشن خواهد کرد (هدایت، ۱۳۹۵: ۹). فرهنگ عامه امری عمومی و متعلق به توده‌های مردم است (بختیاری، ۱۳۸۶: ۲۴) و خلیقات و آرزوهای هر ملتی را بازتاب می‌دهد و برگرفته از اعماق جامعه است. با بررسی و واکاوی فرهنگ عامه به مسائلی پی می‌بریم که در فرهنگ رسمی به آسانی شناسایی نمی‌شود. از این رو تعبیر «فرهنگ غیررسمی» نیز برای آن به کار گرفته می‌شود (ذوالفقاری، ۱۳۹۲: ۲۴).

واژه بازی از زبان پهلوی و در اصل «واژیک» بوده است که در متون پهلوی در کنار سایر تفریحات عمومی و مُجاز استفاده شده است. در ایران عصر ساسانی به هر تفریح و سرگرمی شایان توجه، عنوان بازی می‌دادند (آنی‌زاده، ۱۳۸۷: ۱۰۷). بازی‌ها و تفریحات از عناصر فرهنگ یک جامعه محسوب می‌شوند که با توجه شرایط و ویژگی‌های فرهنگی یک منطقه، ماهیتی متمایز و متفاوت از سایر نواحی دارند (روح‌الامینی، ۱۳۸۲: ۲۳۲). عناصر بازی مانند قصه‌ها، افسانه‌ها، ترانه‌ها و آداب و رسوم، نشانه‌هایی از حیات فرهنگی جامعه به شمار می‌روند و گستردگی گوناگون آن‌ها بیانگر غنای فرهنگی جوامع تلقی می‌شود (قرزل ایاغ، ۱۳۷۹: ۳۵). برخی از بازی‌های محلی در ایران شبیه هم یا با اندک اختلاف انجام می‌شود، ولی برخی دیگر خاص یک منطقه است و جزئی از فرهنگ یک منطقه محسوب می‌شود که از نسلی به نسل دیگر منتقل شده است (غفوری، ۱۳۹۳: ۱۵۴).

1 folklore

2 folk

3 fore

4 Thoms

5 Ambrois Morton

اهمیت این پژوهش آشنایی با یکی از نمودهای فرهنگ عامه در شهر اهرم و بررسی تأثیر جغرافیا و معیشت مردم اهرم در بازی کوس چال و قدمت و ریشه‌یابی این بازی و آگاه کردن نسل امروز با این بازی است. این پژوهش در پی پاسخ به پرسش‌هایی است که عبارتند از: وجه تسمیه بازی کوس چال و ریشه اصطلاحات بازی چیست؟ قدمت بازی کوس چال در اهرم به چه زمانی برمی‌گردد؟

۲- پیشینه پژوهش

در هیچ کتاب تاریخی و سفرنامه درباره تاریخچه و قدمت این بازی کهن صحبت نشده است. به نظر می‌رسد دلیل آن عدم حضور طولانی‌مدت جهانگردان و مورخان در این شهر و منطقه بوده است (کرمی چمه، ۱۳۹۳: ۹۵). زیرا سفرنامه‌نویسانی مانند کارستن نیبور، مادام دیولافوا، سدیدالسلطنه بندرعباسی و اقتداری که در سفرنامه خود این شهر را توصیف کرده‌اند، از این بازی صحبت نکرده‌اند. به نظر می‌رسد این بازی یا برای آن‌ها مهم نبوده یا اینکه فقط در شهر اهرم و آن هم فقط در یکی از محلات قدیمی اهرم رایج بوده است.

برجاس در کتاب «بازی‌های محلی استان بوشهر» به طور بسیار مختصر درباره شیوه بازی کوس چال توضیح داده و حتی از یک اصطلاح در بازی نام برده است که بازیکنان و پیشکسوتان اهرم، این اصطلاح را به بازی مربوط نمی‌دانستند (۱۳۸۱: ۱۲۴-۱۲۲). حسن عالی در کتاب «پژوهشی در فرهنگ و آداب و رسوم اهرم تنگستان» مختصری درباره بازی توضیح داده است (۱۳۹۴: ۱۸۵-۱۸۴). قایدی نیز در کتاب «سرزمین من» بدون هیچ توضیح و تفسیری فقط شیوه انجام بازی کوس چال را بیان کرده است (۱۳۹۷: ۱۳۷-۱۳۳). آنچه موجب تمایز این پژوهش از سایر آثار نامبرده می‌شود، این است که تاکنون هیچ پژوهشی علمی درباره بازی کوس چال به صورت مستقل و به لحاظ وجه تسمیه، قدمت، ویژگی‌ها، کارکرد و اصطلاحات این بازی انجام نشده است. بنابراین پژوهش حاضر در این زمینه برای نخستین بار انجام شده و نوآورانه است.

۳- معرفی شهر اهرم

شهر اهرم مرکز شهرستان تنگستان در استان بوشهر و در ۵۴ کیلومتری جنوب شرقی بندر بوشهر مرکز استان بوشهر و در ارتفاع ۶۵ متری از سطح دریا قرار گرفته است (حمیدی، ۱۳۷۲: ۱۳۹). وسعت شهر اهرم در حدود ۷۴۲۷۵ هکتار و جمعیت آن ۱۸۱۹۸ نفر است. (سایت شهرداری

اهرم، ۱۳۹۹). این شهر که تقریباً در مرکز هندسی شهرستان تنگستان قرار گرفته است، از شرق در پایکوه‌های رشته کوه «گچ‌ترش» که در واقع ادامه رشته کوه زاگرس (جمالی، ۱۳۸۱: ۱۴۴) است و در دامنه بزرگ‌ترین قله آن با ارتفاع ۱۳۳۲ متر به نام «قلعه دختر» قرار گرفته است (یاحسینی، ۱۳۸۷: ۲۱-۱۹). در برخی متون تاریخی به آن «کوه گوگردی» و «کوه دختر» نیز می‌گویند (خیراندیش، ۱۳۹۴: ۱۵۶-۱۵۱؛ نبوی، ۱۳۷۹: ۱۲۸ و ۱۲۵؛ کاکس، ۱۳۸۶: ۳۸۷).

در دامنه قلعه دختر، چشمه معدنی «آبگرم اهرم» قرار دارد که دارای ترکیبات رادیواکتیو، گوگرد و سایر املاح معدنی است و از گذشته‌های دور تاکنون به دلیل ارزش درمانی آن، جاذب جمعیت از شهرستان، استان و استان‌های همجوار بوده است (جمالی، ۱۳۸۱: ۱۱۵-۱۱۴). به این آبگرم در گویش محلی «اوبای اهرم» می‌گویند. در ادامه رشته کوه‌های زاگرس در ناحیه خائیز^۱ شهرستان تنگستان، قله بیرمی^۲ با ارتفاع ۱۹۶۰ متر به عنوان بلندترین کوه استان بوشهر و تنها قله برفگیر استان بوشهر نمایان می‌شود (یاحسینی، ۱۳۸۷: ۲۰).

رودخانه اهرم یا باهوش که از تلاقی دو رود شیرین خائیز و رود باهوش تشکیل می‌شود، از جنوب شهر اهرم می‌گذرد. این رودخانه پس از مشروب کردن زمین‌های کشاورزی و نخلستان‌های اهرم به خلیج فارس می‌ریزد. آب و هوای اهرم در زمستان معتدل و در بقیه فصول سال گرم است (افشار سیستانی، ۱۳۶۹: ۲/۸۶۱).

شغل بیشتر مردم شهر اهرم از گذشته تاکنون کشاورزی به ویژه کاشت و پرورش نخل بوده است؛ به طوری که امروزه این شهر در میان باغات نخل محصور و به شکل یک باغ شهر درآمده است. نخیلات اهرم حدود ۲۳۰۰ هکتار (شامل ۵۰۰/۰۰۰ اصله) از مساحت شهر را در برمی‌گیرد. شهر اهرم دارای بیشترین نخیلات در شهرستان تنگستان است و از حیث تعداد نخیلات و تولید خرما رتبه دوم را پس از شهرستان دشتستان در استان بوشهر به خود اختصاص داده است. خرمای اهرم به ویژه نوع کَبکاب^۳ آن مرغوبیت خاص و شهرت جهانی دارد (امیری، ۱۳۹۴: ۱۶۴). آب مورد نیاز در بخش کشاورزی از رودخانه باهوش، چاه و آب باران تأمین

۱ ناحیه Khaeez بر وزن پاییز که منطقه‌ای کوهستانی و از سرسبزترین منطقه تنگستان و استان بوشهر است و منطقه حفاظت‌شده بیرمی در این منطقه قرار دارد.

2 Beyrami
3 Kabkab

می‌شود که با افتتاح سد خائیز و سد باهوش (در دست مطالعه) موجب افزایش آب در بخش کشاورزی و سطح زیر کشت می‌شود.

هسته اصلی شهر اهرم در گذشته از سه محله تشکیل می‌شد. سدیدالسلطنه بندرعباسی در شرح سفر خود به اهرم در سال ۱۳۲۲ ه.ق./۱۹۰۴ م. می‌گوید: «قصبه حالیه اهرم سابقاً از سه پارچه ده ترکیب و قریب یکدیگر بوده‌اند و معروف است به خرگستان^۱، ده میان و دهیران^۲. حال به هم متصل شده حکم سه محله را پیدا کرده‌اند» (سدیدالسلطنه بندرعباسی، ۱۳۸۶: ۷۹). از محلات جدید شهر اهرم می‌توان محله فرهادی، باغچه، شهرک بسیجیان، شهرک آزادگان، شهرک فرهنگیان، پاسگاه، مسکن مهر و خیرین مسکن ساز، دشتی، هفتاد دستگاه، سازمانی و کلات را نام برد.

۴- معرفی بازی

۴-۱- وجه تسمیه بازی

در گویش محلی این بازی را کوس چال (حسن عالی، ۱۳۹۴: ۱۸۴؛ قائدی، ۱۳۹۷: ۳۳) می‌گویند. همچنین آن را کوس چار و کوس چهار نیز تلفظ می‌کنند که در اینجا به وجه تسمیه هر سه شکل تلفظ پرداخته می‌شود.

الف) واژه کوس چال از دو جزء کوس^۳ و چال^۴ تشکیل شده است. در فرهنگ معین درباره معنی کوس چندین معنی بیان شده است که معانی نزدیک‌تر به این بازی را بررسی می‌کنیم: ۱- کوس: «نقاره بزرگی که عبارت است از یک پارچه پوست که بر روی دهانه بدنه‌ای به شکل کاسه‌ای بزرگ کشیده شده؛ طبل بزرگ:

۱ کلمه خرگستان برگرفته از درختچه xarg است که نوعی درختچه وحشی با برگ‌های پهن، ضخیم، پرزدار و گوشتی و بسیار سست و شکننده است. گل آن به رنگ صورتی مایل به بنفش است. در قدیم از الیاف گل و برگ خرگ پارچه مرغوبی می‌بافتند که همان پارچه استبرق بوده است (حمیدی، ۱۳۹۵: ۱/۵۳۰). چوب و برگ خرگ فقط برای سوختن و پوشش کپر به کار می‌آید (احمدی ریشه‌ری، ۱۳۸۲: ۱/۲۸۸). چون در این محله از اهرم درختچه خرگ فراوان بود، به این محله خرگستان یا در گویش محلی خرگسو xargeso می‌گویند.

۲ این محله با تلفظ‌های متفاوت بیان می‌شود که هر کدام دلایل خاص خودش را دارد. دهران، دهیران و دیرو از آن جمله است.

3 kūs
4 čāl

- بدان‌گه که خیزد خروش خروس ببستند بر کوهه پیل کوس (معین، ۱۳۸۸: ۳/۳۱۲۳)
- ۲ - کوس جنگی: نقاره‌ای که در روز جنگ یا در پیروزی‌ها می‌نوازند (همان)
- ۳ - کوس بر پیل بستن به معنای ۱- سوار کردن کوس بر فیل ۲ - کنایه از مجهز شدن برای جنگ است به معنی زور دادن کسی است به جلو (همان)
- ۴ - کوس کلمه فارسی به معنای فرو کوفتن است. کوس به معنی صف، قطار و جرگه است (همان)
- ۵ - کوس: در هند واحد مسافت معادل ثلث فرسخ است (همان).
- ۶ - کوس در معنای دیگر نوعی از بازی شبیه به شطرنج است، چه مهره‌های آن را نیز در دو جانب و دو صف می‌چینند و چون کوس به معنی صف آمده است، آن را به این اعتبار کوس گویند (محمد پادشاه، ۱۳۶۳: ۵/۳۱۲۴).
- در فرهنگ معین معنی کلمه چال این‌گونه بیان شده است: به گودال و گودی که عمق آن بیشتر از یک گز نباشد (معین، ۱۳۸۸: ۱/۱۲۶۸). با توجه به اینکه در این بازی هدف بازیکنان حرکت دادن مهره‌ها از جای خود به سوی چال‌ها و فتح کردن قلعه حریف است، به نظر می‌رسد این وجه تسمیه درست باشد. بازیکنان و پیشکسوتان معتقدند که اسم بازی کوس چال است؛ دلیل آن هم شروع بازی با زدن کوس (حلال شدن) جنگ بین دو گروه آغاز و رفتن از یک چال به چال‌های بعدی است و این وجه تسمیه را تأیید کردند.
- ب) واژه «کوس چار» از دو جزء کوس و چار^۱ تشکیل شده است. برخی معتقدند که چار در اصل چهار است؛ چون در گویش محلی حرف هـ کلمه چهار تلفظ نمی‌شود و چار خوانده می‌شود. معانی چار عبارتند از: ۱- چار مخفف عدد چهار است و در اینجا عدد چهار، کنایه از چهار عنصر حیاتی زندگی یعنی آب، باد، خاک و آتش است که برای انسان‌ها در گذشته مقدس بوده‌اند (معین، ۱۳۸۸: ۱/۱۲۶۱). با توجه به اینکه در بازی، چهار ردیف از چال و نیز چهار چوب شداد^۲ یا تاس داریم، به نظر می‌رسد یک معنی این بازی همین می‌تواند باشد.
- ۲ - چار به معنی چاره و تدبیر است:
- همی ندانم چاره فراق وین نه عجب که هیچ عاقل، خود کرده را نداند چار (همان)

1 čār

۲ اصطلاح شداد šadad که نام تاس بازی است، در اصل از کلمه šah dad گرفته شده که به معنی «شه، داد» یعنی ای شاه دادگستری کن (برگرفته از مصاحبه). شایان ذکر است در تنگستان بازی به نام شداد بیداد نیز وجود دارد.

۳- در اهرم برای حرکت و به تاخت رفتن الاغ از واژه چار استفاده می‌کنند. مانند اصطلاح چار رفتن^۱ به معنی چهار نعل رفتن، به تاخت رفتن است. (ج) اصطلاح کوس چهار از دو جزء کوس و چهار^۲ تشکیل شده است که بیانگر چهار ردیف چال‌های بازی و چهار چوب تاس است.

۲-۴- زمان و مکان

بازی‌های بومی و محلی از موقعیت فرهنگی و جغرافیایی هر شهر و روستا یا منطقه نشأت می‌گیرد و این هماهنگی جغرافیا و فرهنگ، رمز بقا و دوام آن تاکنون بوده است. مردم شهر اهرم و به ویژه محله دهران که اغلب کشاورز و نخلدار بودند، از تیرماه فصل خارک^۳ تا شهریورماه که زمان برداشت خرما و خرماچینی بود، از روستا در گذشته و جدیداً شهر تا سال ۱۳۵۷ خورشیدی به نخلستان‌های خود مهاجرت می‌کردند. آن‌ها در نخلستان با برپایی یک اتاق بیلاقی به نام کپر^۴ ساخته‌شده از گرد^۵ و در اندازه ۲۰ متر (مربع یا مستطیل) زندگی می‌کردند. آن‌ها پس از ساعات‌ها کار خرماچینی و در اوقات فراغت در پسین و شب در زیر نور ماه یا نور فانوس روی سکویی که در نخلستان وجود داشت، بازی را انجام می‌دادند. امروزه این بازی با توجه به موقعیت در تمام فصول سال در منازل و محافل دوستانه یا در نخلستان‌ها انجام می‌شود.

1 čar raftan

2 čahār

۳ xārak میوه درخت نخل به رنگ قرمز یا زرد که قابل خوردن است، ولی هنوز خرما نشده است. در گویش محلی اهرم به آن خَرک xārک گویند.

۴ kepar اتاقی ساخته‌شده از گرد (گرز) دارای پیش درخت نخل در نخلستان است و جمع آن کپرا kepera است. کپر دارای درب نیز است که این در از ردیف بافته‌شده از گرد درخت نخل که پیش ندارد ساخته شده است و نام آن گردینه gordine است.

۵ در گویش اهرمی به شاخه سبز یا خشک درخت نخل گرد gord گویند (احمدی ریشهری، ۱۳۸۲: ۱/۲۶۷). در زبان فارسی معادل گرد کلمه گرز است که در اهرم برای سهولت در تلفظ طبق قاعده ابدال حرف ز به حرف د تبدیل شده است. در اصطلاح محلی به برگ سبز یا خشک شاخه درخت خرما پیش piš گویند. در این بازی بیشتر شاخه درخت نخل بدون برگ آن مورد نیاز است.

۳-۴- وسایل بازی

از خصوصیات بازی‌های محلی امکانات ساده و بومی با توجه به شرایط اقلیمی است (اشرفی، ۱۳۸۶: ۱۴۱-۱۴۲). بازی کوس چال نیز از جمله بازی‌های است که وسایل مورد نیاز آن‌ها از اجزاء دور ریز نخل استفاده می‌شود. ابزارهای بازی عبارتند از:

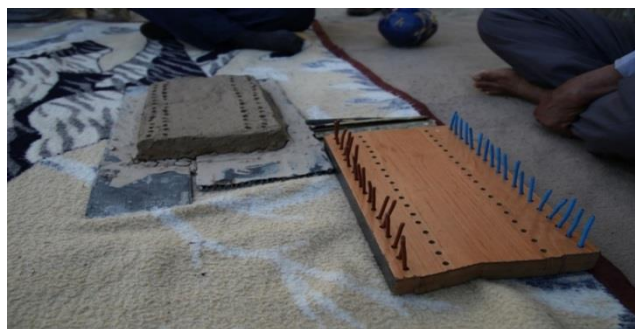
- ۱۲ عدد آسک^۱ خرما (به رنگ سیاه) که در بازی به آن‌ها سرباز گفته می‌شود.
- ۱۲ هسته خارک به رنگ سفید یا چوب‌های تراشیده شده از گرد نخل به اندازه چوب کبریت که به عنوان سربازان گروه دیگر است. امروزه به جای هسته خرما و خارک از مفتول‌های مسی با روکش پلاستیکی (سیم برق ۲/۵) در دو رنگ آبی و قرمز استفاده می‌شود.
- شلاد: نام تاس این بازی است که از چهار قطعه از گرد نخل سبز یا خشک برش داده شده که از قطعات مساوی ساخته می‌شود که طول آن‌ها ۱۷ تا ۲۰ و عرض آن ۲/۵ تا ۳ و ضخامت ۰/۵ تا ۱ سانتی متر است. اگر گرد سبز باشد، یک طرف آن پوسته سبزرنگ و دارای قوس است و طرف دیگر آن که برشی از وسط گرد است، سفیدرنگ و صاف است و اگر گرد خشک باشد، طرف دارای قوس، قهوه‌ای تیره و طرف برش‌شده از وسط به رنگ قهوه‌ای روشن است. امروزه به جای گرد نخل از چوب‌های صنعتی استفاده می‌شود که توسط درودگران برش و صیقل داده شده و سپس یک طرف چوب‌ها رنگ‌آمیزی و طرف دیگر به همان رنگ طبیعی چوب است.

- صفحه بازی قالبی از جنس خاک رس آب خورده پس از آبیاری نخلستان که در گویش محلی به آن شُل^۲ می‌گویند، به طول ۴۰ و عرض ۲۰ و ارتفاع ۱۰ سانتی متر به شکل خشت ساخته می‌شود. در این صفحه ۴ ردیف چال وجود دارد که دو ردیف در یک طول صفحه و دو ردیف دیگر در طول دیگر صفحه قرار دارد که به ردیف اول چال‌های جلوی هر تیم (در

۱ assak هسته، هسته میوه و خرما (احمدی ریشه‌ری، ۱۳۸۲: ۱/۲۲۲) و جمع آن آسکا است. همچنین نام نوعی درخت خرما نامرغوب است که با کاشت اسک یا هسته خرما یا خودرو سبز می‌شود (هاشمی‌زاده، ۱۳۹۹: ۱/۱۱۵). کلمه آسک، فارسی است که در زبان پهلوی به آن آستک astak یا آسته as.ta می‌گفتند (حسن‌دوست، ۱۳۹۳: ۲۱۰).

۲ به خاک رس آب‌خورده پس از آبیاری نخلستان sol گویند. در فارسی به خاک خشک اصطلاح خاک xāk و به خاک آب‌خورده گِل gel گویند. ولی در اهرم به جای خاک از واژه گِل استفاده می‌کنند و به گِل آب‌خورده شُل می‌گویند (برگرفته از مصاحبه).

دو طرف صفحه) «قلعه» می‌گویند. دلیل نامگذاری این ردیف به قلعه این است که با رفتن مهره‌های یک گروه به قلعه حریف، مهره یا مهره‌ها از مصونیت و امنیت برخوردار می‌شوند و می‌توانند مهره‌های حریف را در درون قلعه از بین ببرند. عمق چال‌ها به اندازه‌ای است که نصف هسته خرما در آن قرار گیرد و نصف دیگر آن خارج از چال باشد. امروزه این صفحه، از جنس چوب‌های صنعتی تهیه می‌شود که درودگران با ظرافت و طراحی زیبا می‌سازند و مانند تخته نرد، جایی هم برای مهره و شداد بازی در بین دو صفحه تحتانی و فوقانی وجود دارد. البته تعداد چال‌ها در هر ردیف از ۱۰ تا ۲۸ متغیر است و بستگی به نظر بازیکنان برای زود یا دیر تمام شدن بازی و نیز تعداد اعضای هر تیم و جذاب‌تر شدن بازی دارد، ولی تعداد چال‌ها باید در چهار ردیف زوج باشد (تصویر ۱).



تصویر (۱): صفحه بازی قدیمی و جدید و آرایش سربازان در قلعه‌های خود

۴-۴- تعداد بازیکنان

بازی را به دو صورت انفرادی و گروهی می‌توان انجام داد، ولی بازی گروهی مهیج‌تر و مرسوم‌تر است. در بازی استاندارد خاصی برای تعداد اعضای هر گروه وجود ندارد، ولی معمولاً اعضای هر گروه بین ۲ تا ۴ نفر است و تعداد بازیکنان در هر دو گروه باید حالت زوج داشته باشد. اگر تعداد بازیکنان دو تیم برابر نبود، یک فرد از تیمی که اعضای آن کمتر است، با انتخاب اعضای تیم می‌تواند دو بار شداد را بیندازد که در گویش محلی به آن فرد بیله^۱ گویند. در کنار بازیکنان، گروهی نیز به عنوان تماشاگر با طرفداری از یکی از دو گروه بر جذابیت بازی

۱ کلمه beyleh در این بازی به معنی دفعه، مرتبه و بار است. همچنین به معنی گروه و دسته نیز آمده است؛ مانند بیله beyhle beyhle که به معنی دسته دسته است (حمیدی، ۱۳۹۵: ۱۳۴۵).

می‌افزایند. این بازی در محافل ده تا دوازده نفره برگزار می‌شود و مانند سایر بازی‌های بومی و سنتی تماشاچییانی دارد که برای پر کردن اوقات فراغت و رفع خستگی ناشی از کار (کاشف، ۱۳۷۸: ۵۴-۵۳) و تشویق و ایجاد هیجان در بین دو گروه رقابت‌کننده (مهیار، ۱۳۵۸، ص. ۶۶) همدلی و صمیمیت را به منصف ظهور می‌گذارند. (تصویر ۲)



تصویر (۲): بازیکنان و تماشاچیان بازی

۴-۵- جنسیت و سن بازیکنان

همان‌طور که بیان شد، با مهاجرت خانواده‌ها به نخلستان در فصل خرم‌چینی، مردان که از نظر قوای جسمانی نسبت به زنان شرایط بهتری داشتند، در اوقات فراغت به این بازی می‌پرداختند و در نتیجه بین مردم اهرم این بازی بیشتر مردانه شده است و زنان رغبت کمتری به انجام بازی داشتند. اگرچه زنان به عنوان تماشاچی و برای اظهارنظر درباره بازی مشارکت می‌کردند. در نتیجه امروزه این بازی مخصوص مردان و شامل جوانان از سن ۱۸ سالگی تا بزرگسالان و حتی سالخورده‌گان است.

۴-۶- شیوه بازی

- شروع بازی

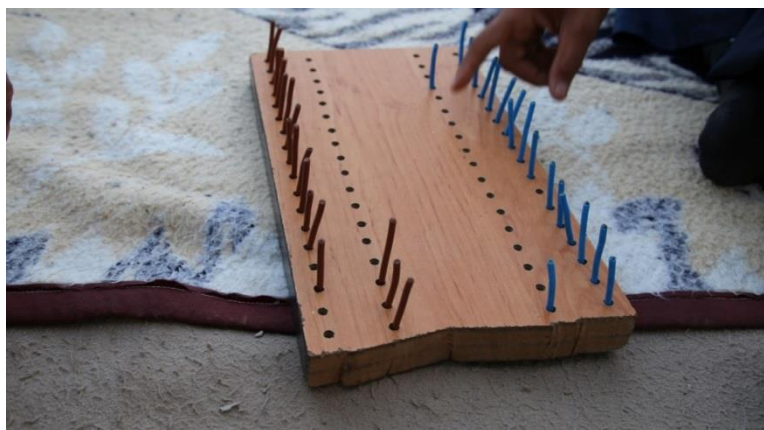
ابتدا از دو گروه، یک نفر به عنوان نماینده انتخاب می‌شود که در گویش محلی به آنها «سره» یا «سر گپتر»^۱ می‌گویند. آنگاه برای اینکه مشخص شود چه گروهی بازی را آغاز کند، یکی از دو

۱ واژه سره sara بر وزن کره به معنی بی‌عیب و نقص (معین، ۱۳۸۸: ۲/۱۸۷۹) و در گویش محلی به معنی فرمانده است که فردی کامل از نظر تجربه است. سرگپتر sargaptar صفت تفضیلی از سه جزء سر+ گپ+ تر است. در

نماینده با توافق خودشان با یکی از چوب‌های شداد، شیر یا خط یا در اصطلاح محلی «کوپ یا جیک»^۱ می‌کند. کوپ طرف روی چوب (سبز یا قهوه‌ای) یا رنگ شده و جیک طرف زیر چوب (سفید) یا طرف رنگ نشده است.

- اجرای بازی

در ابتدا دو فرد یا دو گروه در دو طرف صفحه بازی می‌نشینند و سربازها (هسته خرما و خارک یا مفتول‌های رنگی) متعلق به خود را در چال‌های منتهی به لبه‌های طولی صفحه بازی در ردیف جلوی خودشان می‌چینند. در بازی سره گروه پشت صفحه بازی می‌نشینند و علاوه بر شداد انداختن، کار حرکت دادن سربازان را بر عهده می‌گیرد. هر فردی توان انجام چنین کاری را ندارد؛ زیرا این کار مهارت، هوش و تفکر خاصی را می‌طلبد. البته بقیه افراد هم می‌توانند در حرکت دادن سربازان با او همفکری کنند (تصویر ۳).



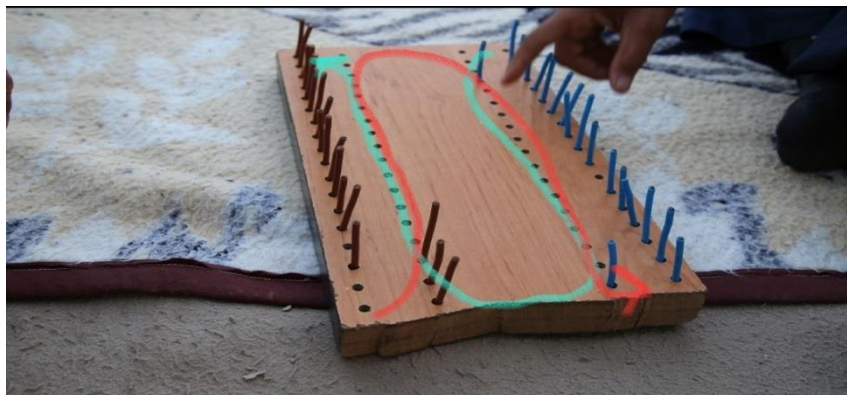
تصویر (۳): صفحه بازی و مهره‌های (سربازان) دو گروه

گوش محلی در اهرم به معنی کسی است که از نظر سنی و تجربه برتر از همگان و مورد احترام و قبول همه باشد. همچنین در برخی مواقع کلمه گپ به معنای صحبت و سخن نیز می‌آید (برگرفته از مصاحبه).
۱ یکی از معانی واژه کوپ kup در استان بوشهر، فنجان است که در انگلیسی cup گفته می‌شود. اما در اهرم و تنگستان کوپ به معنی تلمبار و کوپه و انبار کردن چیزی مانند خاک و مانند آن است. همچنین این واژه یکی از اصطلاحات قاپ‌بازی در اهرم است که به اسم سطح برجسته و دارای برآمدگی قاب که پوک pok است، کوپ گویند. به سطح مقابل قاب که تورفتگی دارد، جیک jek می‌گویند.

هر بازیکن و گروهی برای حرکت سربازان خود به نوبت شداد را در دست خود می‌گیرد و با کوبیدن سر و ته آن‌ها که جهت تنظیم کردن چوب‌ها است، آن‌ها را به سمت بالا (ارتفاع ۳۰ سانتی متر) پرتاب می‌کند. چوب‌ها پس از یک چرخش در هوا روی زمین می‌افتند (تصویر ۴). سپس سطح رنگی و سفید چوب‌ها را شمارش می‌کنند و به همان تعداد مهره‌های متعلق به خود را از سمت راست و به صورت ماریچی به ترتیب صفحه بازی به جلو حرکت می‌دهند (تصویر ۵). با افتادن شداد بر زمین پنج حالت اتفاق می‌افتد:



تصویر (۴): یکی از بازیکنان در حال آماده کردن شداد برای انداختن



تصویر (۵): مسیر حرکت مهره‌ها (سربازان) دو گروه از آغاز حرکت تا رسیدن به قلعه حریف

- کوس: وقتی یک چوب سفید (رنگ‌نشده) و سه چوب دیگر سبز یا قهوه‌ای تیره (رنگ‌شده) باشد، اصطلاحاً «کوس» است و نشان‌دهنده عدد ۱ و مجوز حرکت یک مهره در

خانه بعدی است و از اصطلاح «حلال شدن»^۱ مهره استفاده می‌کنند (تصویر ۶). در این بازی همه مهره‌های دو گروه در اصطلاح «حرام» هستند، یعنی حق حرکت را ندارند. برای شروع و هر حرکت همه مهره‌ها در بازی باید بازیکنان عدد کوس بیاورند تا بتوانند مهره را حلال کنند و آن را حرکت دهند. مانند بازی منچ که با آوردن عدد شش تاس، مهره را وارد بازی می‌کنند و بازی آغاز می‌شود. کوس در واقع کسب امتیاز برای ورود و حرکت یک مهره به چال بعدی و مجوز شرکت فرد در بازی و محاسبه اعداد کسب شده‌اش است (حتماً باید تک تک مهره‌ها برای حرکت به چال بعدی ابتدا کوس شوند). تا بازیکن کوس نشود نه خودش می‌تواند وارد بازی شود و نه اعداد شد‌اش قابل محاسبه است. بازیکن با کسب عدد کوس علاوه بر حلال کردن مهره، به عنوان جایزه یک نوبت دیگر هم می‌تواند شد‌اد را بیاندازد و این یعنی احتمال بیشتر در بیرون کردن مهره‌های رقیب.



تصویر (۶): حالت کوس که نشان‌دهنده حلال شدن فرد و مهره و نیز امتیاز عدد یک

- اگر دو چوب، سفید و دو چوب، سبز یا قهوه‌ای (رنگ‌شده) باشد، نشان‌دهنده عدد ۲ است.
- اگر سه چوب، سفید و یک چوب، سبز یا قهوه‌ای (رنگ‌شده) باشد، نشان‌دهنده عدد ۳ است.
- اگر چهار چوب سفید باشد، نشان‌دهنده عدد ۴ است. بازیکن به شرط آنکه قبلاً مهره را کوس کرده باشد و مهره‌اش حلال شده باشد، می‌تواند مهره را چهار خانه به جلو حرکت دهد. اگر بازیکن عدد ۴ را کسب کرد، به عنوان جایزه، یک بار دیگر می‌تواند شد‌اد بیاندازد.

۱ اصطلاح حلال شدن helāl یعنی موفق شدن در انجام کاری که در پیش بوده است. نقطه مقابل آن حرام است که در اصطلاح محلی به آن حروم herum می‌گویند.

– اگر پشت چهار چوبی که به زمین می‌افتند، سبز یا قهوه‌ای (رنگ‌شده) باشد، عدد ۸ است و به شرط کوس شدن مهره، هشت خانه مهره خود را جابجا می‌کند. با کسب عدد ۸، فرد به عنوان جایزه، یک نوبت دیگر هم صاحب شداد می‌شود. حرکت سربازان ابتدا رفتن به خانه‌های ردیف جلو و سپس به ترتیب رفتن به دو ردیف خانه‌های گروه مقابل و از بین بردن سربازان رقیب در سر راه است. حرکت سربازان تا جایی ادامه می‌یابد که قلعه حریف مقابل را فتح کند.

در پایان بازی، گروهی برنده بازی است که سربازان بیشتری به قلعه حریف برده باشد. برای مشخص شدن پیروز بازی باید بین سربازان باقی‌مانده دو گروه، جنگیزک^۱ یا جنگ تن به تن انجام شود. به عنوان مثال اگر یک گروه ۴ مهره در قلعه حریف و گروه دیگر ۳ مهره در قلعه مقابل داشته باشد، به صورت تن به تن جنگ را آغاز می‌کنند. در یک ردیف صفحه بازی دو گروه، هر کدام ۱ مهره باقی‌مانده خود را قرار می‌دهند و سپس با انداختن شداد، بازی را آغاز می‌کنند. در این مرحله برای آغاز بازی نیازی به حلال شدن مهره نیست و با هر عددی می‌توان مهره خود را حرکت داد و با حرکت مهره به طرف مهره حریف، او را از میدان خارج کرد. سپس مهره بعدی را وارد بازی می‌کنند و جنگ تن به تن انجام می‌دهند. در نهایت کسی برنده بازی است که بتواند تمام سربازان حریف را در جنگ تن به تن از میدان خارج کند. امتیاز گروه پیروز بازی، تعداد سربازان باقی‌مانده است (تصویر ۷).



تصویر (۷): مهره‌های باقی‌مانده (سرباز) و مرحله جنگیزک

۱ واژه jangezak به معنی جنگ تن به تن و جنگ کوچک است.

۷-۴- قوانین بازی

بازی‌های محلی در هر منطقه و ناحیه‌ای با توجه به موقعیت جغرافیایی و خصوصیات و خلیات مردم، قوانین خاص خود را دارد و بعضی اوقات در یک بازی با ذوق و سلیقه خود تغییراتی را انجام می‌دهند که این کار موجب تحرک و جنب و جوش در بین بازیکنان و تماشاگران می‌شود. بازی کوس چال هم از این قاعده مستثنی نبوده و به مرور زمان و با توجه به بافت جغرافیایی و معیشت مردم اهرم و محله دهران که کشاورزی بوده است، با توجه به مبدأ و خاستگاه اولیه خود یعنی مناطق لرنشین دچار تغییراتی شده است.

- هر گروه برای پیروزی باید همه مهره‌های حریف را از بین ببرد (برای بیرون کردن سرباز حریف از گویش محلی «کُشتم»^۱ در بازی استفاده می‌شود) و از صحنه خارج کند و سرباز خود را جای آن قرار دهد و سپس وارد قلعه حریف شود. در این بازی پریدن از روی مهره حریف وجود ندارد و باید حتماً با عدد شداد به دست آمده سرباز حریف را کُشت. در این بازی پریدن از روی مهره‌ها یا سربازان خودی وجود دارد.

- چوب‌های شداد ممکن است نه به پشت نه به رو، بلکه به پهلو بیفتند که در گویش محلی «برک»^۲ گفته می‌شود. در این صورت فرد چوب‌ها را برمی‌دارد و دوباره می‌اندازد تا عدد مشخص شود که به این کار در اصطلاح محلی وا انداز^۳ گویند.

- هر گروه یا نفر آزاد است با اعداد به دست آمده شداد، مهره‌های خود را حرکت دهد یا حرکت ندهد؛ ولی در مرحله جنگیزک این آزادی وجود ندارد.

- در بازی احتمال کوس (حلال) نشدن فرد تا آخر بازی وجود دارد. در این صورت زمانی اعداد کسب شده او در حرکت مهره‌ها محاسبه خواهد شد که مهره‌ها توسط سایر هم‌گروهی حلال شده باشد. در آن موقع فرد می‌تواند با اعداد کسب شده خود به تیم کمک کند.

۱ کلمه koshtom به معنی «من کُشتم» است.

۲ اصطلاح برک berak به معنی کنار، جنب و پهلو است. ری برک افتادن یعنی به پهلو افتادن.

۳ اصطلاح وا انداز va andaz از دو جزء وا va به معنی دوباره است و به تنهایی به کار نمی‌رود؛ بلکه با کلمه دیگر به کار می‌رود. جزء انداز andaz یعنی انداختن که در مجموع به معنی دوباره انداختن است. در گویش شهر اهرم کلماتی مانند وارفت به معنی دوباره رفت و واگشت به معنی بازگشت از جمله این اصطلاحات است (برگرفته از مصاحبه).

۵- کارکرد اجتماعی بازی کوس چال در اهرم

بازی‌های بومی از اجزای مهم فرهنگ عامه مردم هر منطقه هستند و پیوستگی عمیقی با زندگی و معیشت مردم دارند. بازی‌ها نشان‌دهنده فرهنگ و آداب و رسوم هر منطقه هستند و از طریق آنها می‌توان به ویژگی‌ها و هویت فرهنگی و شخصیت فرهنگی مردم نواحی مختلف پی برد. بازی فعالیتی برای تفریح و خوشی بدون توجه به نتیجه نهایی است و فرد از روی اختیار و بدون هیچ اجباری آن را انجام می‌دهد (هارلوک، ۱۳۶۴: ۵). بازی‌های محلی علاوه بر هم‌سویی با هویت ملی و فرهنگی، به دلیل آنکه در تاریخ اجتماعی مردم مناطق مختلف ریشه دارد، دارای کارکردهای مختلف بدین شرح است:

الف) کارکرد فرهنگی: بازی‌های محلی به عنوان عنصر فرهنگی نشان‌دهنده هویت تاریخی، اجتماعی و فرهنگی یک منطقه و در چشم‌انداز بزرگ‌تر یک کشور در طول تاریخ است. خلق بازی در هر منطقه و نظم و انضباط و قوانین خاص آن از کارکردهای فرهنگی است. علاوه بر آن بازی به عنوان ابزاری برای انتقال آداب و رسوم و موارث فرهنگی از نسلی به نسل دیگر تأثیرگذار است. بازی‌های بومی دنیایی از باورهای فرهنگی اقوام و مناطق را در دل خود دارد و می‌توان با احیای این بازی‌ها و انتقال و آموزش آن، به نسل جدید مدد رساند. بازی کوس چال هم از این قاعده مستثنی نیست.

سادگی و فراگیر بودن یکی دیگر از ویژگی‌های بازی‌های بومی است. بازی‌های بومی در هر منطقه به لحاظ سازگاری با محیط جغرافیایی و اجتماعی و امکانات موجود می‌تواند عمومیت داشته باشد. این بازی‌ها به فضایی اندک با وسایل ساده نیاز دارند و بدون در نظر گرفتن جنسیت، همه گروه‌ها و طبقات می‌توانند از آن بهره ببرند. در گذشته همه افرادی که در کار نخلستان مشارکت داشتند، در بازی کوس چال فعال بودند. حتی زنان نیز اگرچه خود کمتر به بازی می‌پرداختند، به عنوان مشوق مردان و تماشاچی در بازی حضور فعال داشتند. امروزه نیز این بازی فقط مورد استفاده نخل‌داران نیست، بلکه همه افراد حتی کارمندان و دانشجویان نیز در آن فعال هستند. ادبیات بازی و اصطلاحات و واژه‌های آن با زبان ساده و با گویش محلی است. این بازی همچنین مقید به زمان و مکان و ابزارهای خاص و دست و پاگیر نیست و با کمترین سرمایه و در تمام فصول سال و شبانه‌روز قابل اجرا است.

ب) کارکرد جسمانی و روانی (هوش و فکر و حافظه): بازی همواره در طول تاریخ زندگی بشر از تولد تا مرگ وجود داشته و همزاد و همنشین انسان بوده است. انسان‌ها همواره به جنبش

و حرکت نیاز داشته و بازی‌ها این نیاز انسان را برآورده کرده‌اند (هیوز، ۱۳۸۴: ۴۵). از سوی دیگر انسان برای رشد ذهنی و اجتماعی خود همواره به تفکر نیاز دارد و بازی اساس تفکر است (همان، ۵۰). بازی ادامه کار، فعالیت و زندگی مردم است. بنابراین جنبه تفننی و تجملی ندارد و در ادامه کار و فعالیت جسمانی به حساب می‌آید (ذوالفقاری، ۱۳۹۴: ۱۶). بازی کوس چال به دقت، توجه و تمرکز، خلاقیت، تمرکز حواس و تعادل جسمانی نیاز دارد. این بازی در کار کشاورزان نیز تأثیر داشته است، زیرا کار سخت نخلستان به ویژه بالا رفتن از نخل و چیدن خرما نیازمند دقت و حواس بالا و تعادل دست‌ها و پاها و واکنش و چابکی فرد است.

ج) تقویت مهارت‌های اجتماعی: انسان به عنوان موجودی اجتماعی برای تکوین شخصیت و تربیت اجتماعی خود نیازمند زندگی در جمع و کار گروهی بوده است. بازی کوس چال به دلیل گروهی بودن، یکی از راه‌های برقراری ارتباط با دیگران و تعامل با هم، در میان مردم شهر اهرم است و مردم با این بازی رفتار جمعی و اجتماعی را تجربه می‌کنند. مهم‌ترین مهارت‌های اجتماعی در این بازی عبارتند از: نظم و ترتیب، اطاعت از قوانین و مقررات، پذیرش مسئولیت، قدرت تصمیم‌گیری و حل مسائل زندگی، افزایش اعتماد به نفس، تلاش و کوشش، حس همکاری و مشارکت در گروه، کار گروهی و احترام به بزرگ‌ترها.

د) غنی‌سازی اوقات فراغت: یکی از مهم‌ترین کارکردهای بازی‌های بومی، پر کردن اوقات فراغت و تفریح و سرگرم کردن مردم است. بازی‌ها موجب گفتگو و تعامل بین افراد و ایجاد صمیمیت و مهربانی بین آنها می‌شود. همچنین بازی باعث شور، نشاط و شادابی و رفع خستگی در بین بازیکنان و تماشاچیان می‌شود. مردم شهر اهرم، چه در گذشته بعد از کار نخلستان، و چه امروزه، بعد از کار اداری و باغداری، برای رفع خستگی و کسالت به این بازی می‌پردازند و بدین ترتیب ساعت‌ها مشغول این رقابت دوستانه می‌شوند.

۶- قدمت بازی و تاریخچه آن در اهرم

درباره قدمت و تاریخ‌گذاری این بازی در اهرم و محله دهران سند تاریخی وجود ندارد. حسن عالی می‌نویسد: «این بازی نوعی شطرنج محلی و مانند بازی منچ است که خاستگاهش اهرم و از اینجا به بعضی از نقاط استان بوشهر رفته است» (حسن عالی، ۱۳۹۴: ۱۸۵). در حالی که به نظر می‌رسد خاستگاه این بازی اهرم نبوده و در هیچ جای استان بوشهر این بازی را نمی‌شناسند. اگر هم در برخی مناطق استان این بازی انجام می‌شود، توسط مهاجران اهرمی است که بیشتر از محله دهران هستند.

در مصاحبه‌ها، بازیکنان و پیشکسوتان تاریخ مشخصی را برای این بازی ذکر نکردند. آن‌ها معتقدند که از پدر و پدربزرگ‌ها و اجداد خود به یاد دارند که دویست تا سیصد سال این بازی در این محله انجام می‌شده است و نمی‌توانند زمان دقیقی را ذکر کنند. معتقدم با توجه به شواهد تاریخی به نظر می‌رسد که این بازی توسط گروه‌های مهاجر که به این منطقه مهاجرت کرده‌اند، نشر و گسترش یافته است. در سفرنامه سدیدالسلطنه بیان شده است: «طایفه قایدان و دهداران از سکنه قدیمه اهرم هستند. قایدان از ممسنی و دهداران از شبانکاره هستند. از دهداران محمد طاهر نامی از نادرشاه به ازای خدماتی که به دولت کرده اهرم و خائیز را به مالکیت گرفت و سپس سلاطین زند و ابتدای قاجار هم آن را تأیید کردند. اول کسی که از قایدان به اهرم آمد، حاج علی مراد خان بود. از سه محله قدیم اهرم دهران و ده میان به قایدان و خرگستان به دهداران رسید» (سدیدالسلطنه بندر عباسی، ۱۳۸۶: ۸۸). حیدر قائدی از نوادگان و فرزندان طایفه قایدان از زبان پدر و پدربزرگ خود و معمرین قایدان می‌گوید: «زندگی و حاکمیت خاندان قائدی که از ممسنی به اهرم آمدند، با نخل‌کاری در اهرم و کشت انار در منطقه‌ای بین اهرم و خائیز آغاز شد. جد اعلای این طایفه قائد مراد (کی مراد) و پسر ارشد او قائد حسین بوده است» (قائدی، ۱۳۹۹: ۹۵-۱/۹۴). همچنین باید از مهاجرت طایفه خدري از طوایف هفت لنگ بختیاری به تنگستان یاد کرد. کورش تنگستانی در این‌باره نوشته است: «در اوایل دوره صفویه (حدود ۵۰۰ سال پیش) چند خانوار از طایفه خدري هفت لنگ بختیاری به بلوک لیراوی مهاجرت و سپس با گذشت زمان و فزونی جمعیت، برخی از آن‌ها به تنگستان مهاجرت نمودند» (تنگستانی، ۱۳۹۲: ۵۵).

۷- بازی کوس چال در مناطق لرنشین

این بازی با تفاوت‌های بسیار در وسایل و چگونگی انجام آن، در مناطق لرنشین انجام می‌شود. نورمحمد مجیدی کرائی در کتاب «تاریخ و جغرافیای ممسنی» بسیار مختصر و ناقص اطلاعاتی را درباره آن بیان کرده است:

«نرد یا کوس بازی از بازی‌های باستانی و شاید شاخه‌ای از بازی نرد است. این بازی اغلب بین بچه‌های چوپان کاره و در فصل بهار و پاییز انجام می‌گردد. این بازی دونفره و بین دو پسر یا دو دختر و صفحه بازی تخته سنگ صاف که دو طرف آن دوازده خط یا خانه‌های مربعی می‌کشند. مهره‌ها به دو رنگ سیاه (از ذغال) و سفید (سنگ ریزه) که به آن‌ها سوار گویند. دو تاس مکعب شکل که روی آن‌ها اعداد کوس (عدد ۱)، سه، شش و غیره نقش شده است» (مجیدی کرائی، ۱۳۷۱: ۴۹۶-۴۹۵).

در کتاب «بازی‌های محلی استان کهگیلویه و بویراحمد» از یعقوب غفاری درباره این بازی اطلاعات جامع‌تری بیان شده که مهم‌ترین تمایز آن با بازی در اهرم تنگستان عبارت است از: «در بازی کوس یا کوچار وسایل آن برای صفحه بازی تخته سنگ صاف یا مقوایی به طول ۲۵ و عرض ۸ سانتی متر است. بازی دو نفره و ویژه نوجوانان، جوانان و مردان است. تاس در این بازی متشکل از چهار چوب است که برای آغاز بازی و شروع‌کننده بازی دو چوب در دست یک نفر و دو چوب در دست نفر دیگر است. برای آغاز بازی اگر فردی دو چوبی که به بالا پرتاب کرده یک چوب به رو و چوب دیگر به پشت باشد، اصطلاحاً کوس است و عنوان آغازکننده بازی است. نباید دو نفر همزمان کوس باشند. باید یک نفر کوس بیاورد و نفر بعدی کوس نیاورد تا بازی آغاز شود. فردی که کوس آورده و آغازگر بازی می‌شود، چوب‌های حریف و چوب‌های خودش را که چهار چوب می‌شود، به هوا می‌اندازد (غفاری، ۱۳۷۴: ۲۷-۲۴).

در بختیاری به این بازی کوس چهار گویند که مهره‌ها در برخی نواحی با دو دسته دوازده‌تایی چوب از دو رنگ متفاوت یا دوازده عدد ریگ و دوازده عدد شیشه شکسته است. در میان بختیاری‌ها دو تاس وجود دارد که بر روی اضلاع یک تاس اعداد ۲، ۴، ۶ و کوس (معادل عدد ۱) که به شکل زیگزاگ (با خطوط ضربدری و راست) و بر روی اضلاع تاس مکعب شکل دیگر اعداد ۳، ۴، ۶ و کوس (معادل عدد ۱) حک شده است. تفاوت دو تاس در اعداد ۲ و ۳ است که مجموع آن‌ها عدد ۵ است که جز اعداد بازی نیست. در ابتدا تمام مهره‌های دو طرف بازی حرام محسوب می‌شود و حق حرکت ندارند. هر طرف بازی با انداختن یک تاس شروع به بازی می‌کند تا عدد کوس (عدد ۱) بالا بیاید. آن‌گاه شخص نخستین مهره خود را حلال می‌کند و حق انداختن هر دو تاس را به طور همزمان به دست می‌آورد. هرگاه شماره دو تاس شبیه هم باشد (دو تا کوس، دو تا ۴، دو تا ۶) بازیکن این شانس را دارد که یکبار دیگر نیز تاس‌ها را بیندازد و بر مجموع شماره اعداد خود بیافزاید و مهره‌های حریف را از بازی خارج کند (وبلاگ تک سوار بختیاری، ۱۳۹۸/۵/۶).^۱

۸- نتیجه‌گیری

با توجه به شواهد یادشده در مقاله، بازی‌های محلی آثار ویژه جسمانی و روحی در بازیکنان و تماشاچیان ایجاد می‌کنند و در بکارگیری فکر و اندیشه، همکاری و همفکری جمعی و مبارزه با

مشکلات و دشواری‌ها تأثیرگذار بوده‌اند. بازی کوس چال ترکیبی از شانس و قدرت تفکر است. این بازی به دلیل حرکت مهره‌ها مانند نرد و شطرنج و نیز وجود اصطلاحاتی مانند شداد (شاه)، سرباز و قلعه شبیه شطرنج است و به دلیل حرکات مهره‌ها از سمت راست و رفتن به قلعه به بازی نرد شباهت دارد. این بازی مانند نرد و شطرنج به دقت و قدرت تفکر نیاز دارد و در انداختن تاس (شداد) مانند بازی منچ و نرد نیازمند شانس است. بنابراین بازی کوس چال، آمیخته‌ای از سه بازی شطرنج، نرد و منچ و یک بازی باستانی است. حضور این بازی در اهرم و در محله دهران بیانگر مهاجرت برخی تیره‌ها و طوایف از جمله قاندها و خدری‌ها به این منطقه و انتقال این بازی است. در طول تاریخ دلایل مهاجرت قبایل و طوایف در ایران از دوره صفویه و به ویژه افشار به دلایلی مانند شورش علیه حکومت مرکزی و سرکوبی توسط حاکم وقت و اجبار به مهاجرت، مهاجرت کردن اجباری یک گروه توسط حکومت برای دفاع از مرزها و جنگ‌های بین قبیله‌ای و طایفه‌ای بوده است. بازی کوس چال در فرایند انتقال و نشر در اهرم از یک بازی با معیشت دامداری و چوپانی، که در میان طوایف ممسنی، کهگیلویه و بختیاری رایج بوده است، با توجه به شغل و معیشت مردم در اهرم که کشاورز و نخل‌دار بوده‌اند، هویتی کشاورزی یافت.

۹- پیشنهادها

از آنجایی که بازی‌های بومی و سنتی خاطره نیاکان را احیا می‌کنند و به معرفی هویت فرهنگی اقوام گذشته و آداب و رسوم اجتماعی آنها توجه دارند، ظرفیت خوبی برای ایجاد تنوع در اوقات ورزشی و فراغت کودکان و نوجوانان فراهم می‌کنند. بنابراین پیشنهاد می‌شود:

الف) این بازی توسط وزارتخانه‌های میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی و وزارت ورزش و جوانان (فدراسیون ورزش روستایی و بازی‌های بومی و محلی) ثبت ملی شود و آموزش و پرورش، فدراسیون بازی‌های بومی و محلی، برای کاربردی و فراگیر کردن این بازی، به برگزاری مسابقات در شهر، منطقه، استان و کشور مبادرت کنند.

ب) با توجه به اینکه این بازی در سه استان مختلف در ایران با کم و کیف متفاوت انجام می‌شود، برای جلوگیری از نابودی و فراموشی آن می‌توان با تکمیل، تثبیت و قوانین ثابت و یکسان این بازی را رسمیت داد.

قدردانی: از مطلعان، بازیکنان و پیشکسوتان محله دهران که مرا در این پژوهش یاری کردند، سپاسگزاری می‌کنم.

منابع

- آنی‌زاده. علی (۱۳۸۷). در آمدی بر عناصر سازنده بازی‌های سنتی. فرهنگ مردم ایران. ۱۲. ۱۰۶-۸۱.
- احمدی ریشه‌ری. عبدالحسین (۱۳۸۲). سنگستان. ج ۱. شیراز: نوید شیراز.
- اشرفی. لیلا (۱۳۸۶). بازی‌های سنتی آذربایجان (شهرستان تکاب و اطراف آن). فرهنگ مردم ایران. ۹. ۱۵۰-۱۴۱.
- افشار سیستانی. ایرج (۱۳۶۹). نگاهی به بوشهر. ج ۲. تهران: مؤسسه انتشاراتی و آموزشی نسل دانش.
- امیری. حیدر (۱۳۹۴). نظام آبیاری سنتی در اهرم. انسان‌شناسی. ۲۲. ۱۸۲-۱۶۴.
- بختیاری. محمدرضا (۱۳۸۶). فولکلور و ادبیات عامیانه. ارومیه: ادیبان.
- برجاس. اسماعیل (۱۳۸۱). بازی‌های محلی استان بوشهر. بوشهر: شروع.
- تنگستانی‌زاده. محمد (۱۴۰۰). اهرم. مصاحبه نویسنده (۱۴ آبان ماه).
- جمالی. رحیم (۱۳۸۱). شناسنامه شهرهای استان بوشهر. تهران: قلم آشنا.
- حسن دوست. محمد (۱۳۹۳). فرهنگ ریشه‌شناختی زبان فارسی. ج ۱. تهران: فرهنگستان زبان و ادب فارسی.
- حسن‌عالی. فاطمه (۱۳۹۴). پژوهشی در فرهنگ و آداب و رسوم اهرم تنگستان. بوشهر: خانه ریاضیات بوشهر.
- حمیدی. سید جعفر (۱۳۷۲). نهضت ابوسعید گناوه‌ای. تهران: مؤسسه خدمات فرهنگی رسا.
- (۱۳۹۵). فرهنگنامه. بوشهر. ج ۱. تهران: جامی.
- خیراندیش. عبدالرسول (۱۳۹۴). سواحل خلیج فارس. تهران: آباد بوم.
- ذوالفقاری. حسن (۱۳۹۲). ریخت‌شناسی چیستان‌های منظوم محلی. دو فصلنامه فرهنگ و ادبیات عامه. دانشگاه تربیت مدرس تهران. ۱(۱). ۱۱۸-۹۳.
- (۱۳۹۴). زبان و ادبیات عامه ایران. تهران: اسمت.
- روح‌الامینی. محمود (۱۳۸۲). مبانی انسان‌شناسی. تهران: عطار.
- سدیدالسلطنه بندر عباسی. محمد علی خان (۱۳۸۶). سرزمین‌های شمالی پیرامون خلیج فارس و دریای عمان. تصحیح احمد اقتداری. تهران: امیرکبیر.
- غفاری. یعقوب (۱۳۷۴). بازی‌های محلی استان کهگیلویه و بویراحمد. تهران: روایت.
- غفوری. فرزاد (۱۳۹۳). الگوی توسعه گردشگری بر مبنای توسعه بازی‌های بومی و محلی در کشور. مجله مطالعات مدیریت ورزشی. ۲۴. ۱۷۴-۱۵۳.

- فقیری. ابوالقاسم (۱۳۸۹). **باورهای سرزمین مادری ام**. شیراز: نوید شیراز.
- قایدی. حیدر (۱۳۹۷). **سرزمین من**. بوشهر: شاخه زرین.
- (۱۳۹۹). **تاریخ تنگستان**. ج ۱. بوشهر: زمزمه‌های روشن.
- قزل ایغ. ثریا (۱۳۷۹). **راهنمای بازی‌های ایران**. با همکاری شهلا افتخاری. زیر نظر عباس حری. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی با همکاری کمیسیون ملی یونسکو در ایران.
- کاشف. میر محمد (۱۳۷۸). **پژوهشی پیرامون بازی‌های بومی و محلی آذربایجان غربی**. مجله حرکت. (۲) ۱. ۵۳-۶۶.
- کاکس. پرسی زاخاریا (۱۳۸۶). **مشروطیت جنوب ایران به گزارش بالیوز بریتانیا در بوشهر ۱۹۰۵-۱۹۱۵ م**. / ۱۳۲۳-۱۳۳۳ ه.ق. ترجمه و تدوین: حسن زنگنه. تهران: مؤسسه مطالعات تاریخ معاصر ایران و بنیاد ایران‌شناسی شعبه استان بوشهر.
- کرمی چمه. یوسف (۱۳۹۳). **بازشناسی چوگان: بازی بومی ایران**. فرهنگ مردم ایران. ۳۶. ۷۸-۵۵.
- مجیدی کرائی. نور محمد (۱۳۷۱). **تاریخ و جغرافیای ممسنی**. تهران: علمی و فرهنگی.
- محمد پادشاه «متخلص به شاد» (۱۳۶۳). **فرهنگ جامع فارسی (آندراج)**. زیر نظر محمد دبیر سیاقی. ج ۵. تهران: کتابفروشی خیام.
- معین. محمد (۱۳۸۸). **فرهنگ معین**. ج ۱-۳. تهران: امیرکبیر.
- مهبیار. عباس (۱۳۵۸). **بازی‌های محلی اشاره‌ای به بازی‌های توفارfan**. هنر و مردم. ۱۷ (۱۹۳). ۶۶-۶۹.
- نبوی. سید حسن (۱۳۷۹). **راهنمای خلیج فارس**. شیراز: نوید شیراز.
- هارلوک. الیزابت (۱۳۶۴). **بازی**. ترجمه وحید روان‌دوست. تهران: یوش.
- هاشمی زاده. سید کوچک (۱۳۹۹). **فرهنگ واژگان گویش دشتی**. ج ۱. تهران: نگاه آشنا.
- هدایت. صادق (۱۳۹۵). **فرهنگ عامیانه مردم ایران**. گردآورنده جهانگیر هدایت. تهران: چشمه.
- هیوز. فرگاس پیتر (۱۳۸۴). **روان‌شناسی بازی: کودکان، بازی و رشد**. تهران: رشد.
- یاحسینی. سید قاسم (۱۳۸۷). **مطالعاتی در باب تنگستان**. تهران: گلگشت.

جدول (۱): ویژگی‌های مشارکت‌کنندگان پژوهش (بازیکنان)

نام	سن	تحصیلات	شغل
خداداد	۵۵	دیپلم	کارمند آموزش و پرورش
ماشاءالله	۵۸	دیپلم	کارمند مخابرات اهرم
ابراهیم	۴۸	سیکل	
محمد	۲۱	دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان بوشهر	
مهران	۴۵		کارمند شرکت نفت جزیره خارگ
	۴۲	دیپلم	نظامی
محمود	۴۵	دیپلم	کارمند راه و شهرسازی
سید حسین	۵۵	لیسانس کامپیوتر	کارمند آموزش و پرورش
محمود	۳۷	لیسانس حسابداری	شغل آزاد
رضا	۳۶	دیپلم	شغل آزاد
حسین	۶۵	بیسواد	کشاورز
اکبر	۳۳	لیسانس حقوق	کارمند فرمانداری و عکاس
مصطفی	۶۰	فوق دیپلم	کارمند شیلات و کشاورز. صید و آبزیان
حسن	۵۹	دیپلم	بازنشسته بانک صادرات