

K

120215

3

## თამაშობათა მოყვარულთათვის

საქართველოს ცალკეულ რაიონებში შეკრებილ ქართულ ხალხურ თამაშობათა პირველი წიგნი ავტორმა 1954 წელს გამოაქვეყნა. ეს მეორე წიგნი, მიუხედავად იმისა, რომ მასში წინა გამოცემიდან შეტანილია ქართული ფოლკლორისათვის ზედმიწევნით დამახასიათებელი თამაშობების რამდენიმე ჯგუფი, ძირითადად წარმოადგენს ახალ, დამოუკიდებელ კრებულს.

მისი შედგენის დროს ავტორი ერთგული დარჩა იმავე პრინციპებისა, რომლებსაც ეყრდნობოდა წინა კრებულში. წიგნის სახელწოდებად შეირჩა ცნობილი ქართული ხალხური თამაშის სახელი — „ლახტი“. სათანადო ლიტერატურაში კარგა ხანია გაჩნდა გამოთქმები: „მოძრავი თამაშობანი“, „ხალხური მოძრავი თამაშობანი“, რაც შესაბამისი რუსული ტერმინების პირდაპირსა და უმართებულო თარგმანს წარმოადგენს, რის გამოც ქართულ მეტყველებას ვერ ეგუება. აქ სიტყვა „მოძრავი“ არაფერ შუაშია და ზედმეტია, რამდენადაც ხალხური თამაშობა და თამაშობა საერთოდ, მოძრაობის გარეშე არსად გაგონილა. მით უმეტეს, რომ არსებობს შესანიშნავად შერჩეული და ოდითგანვე დამკვიდრებული მსგავსი გამოთქმები: „ხალხური სპორტი“, „ხალხური ცეკვები“, „ხალხური ლექსები“, „ხალხური ზღაპრები“, „ხალხური სიმღერები“ და ა. შ. მაშასადამე, უფრო მართებული და ბუნებრივია

გამოთქმები: „ხალხური თამაშობანი“, „ქართული ხალხური თამაშობანი“.

ამ წიგნშიც, ისევე როგორც წინა კრებულში, მართალია, მითითებულია მონაცემები მონაწილეთა ოდენობის, სქესის, ასაკის, სათამაშო ადგილის, ინვენტარისა და სხვ. შესახებ, მაგრამ თითოეულმა დაინტერესებულმა პირმა ამა თუ იმ თამაშის შერჩევის დროს დაწვრილებით უნდა გაითვალისწინოს შესაბამისი გარემო, კონკრეტული პირობები და საკითხი ამის მიხედვით გადაწყვიტოს.

წინამდებარე კრებული ერთგვარ დახმარებას გაუწევს ფიზიკური აღზრდის მასწავლებლებს, აგრეთვე სკოლა-ინტერნატების, საბავშვო ბაღებისა და სახლების აღმზრდელებს, პიონერხელმძღვანელებს თავიანთ აღმზრდელობით საქმიანობაში, ხოლო მკითხველებსა და დაინტერესებულ პირებს გააცნობს მდიდარი ქართული ხალხური ფოლკლორის ამ დარგს.

ავტორი ყველა საქმიან შენიშვნას დიდი კმაყოფილებით მიიღებს.

ზ. შარაზადიშვილი

თბილისი, 1965 წ.

ბორა-ბორა

მონაწილეობს 6-დან 20-მდე გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკს ზევით. თამაში შეიძლება ყველგან, სადაც კი საამისო ადგილი გამოიძებნება.

მოთამაშენი გაავლებენ ხაზს და მისგან ათიოდე ნაბიჯის მოშორებით რაიმე საგნით (ხე, ქვა, ჯოხი) მონიშნავენ ადგილს. ამის შემდეგ „არჩევან-არადანის“ წესით გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს<sup>1</sup>, რის შედეგადაც ერთ ჯგუფს მოუწევს „ჩადგომა“.

ამ ჯგუფის მოთამაშენი ხაზზე დადგებიან მოპირდაპირეებისაკენ ზურგშექცევით და ხელებს ისე მიიფარებენ საფეთქლებზე, რომ მხოლოდ წინ ცქერა შეეძლოთ. ერთ-ერთ მათგანს მოწინააღმდეგე ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ზურგზე თითს მიადებს და წინ წაიყვანს. „წაყვანილს“, რომელსაც უკან მოხედვის უფლება არა აქვს, მისივე ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე ეძახის.

— ბორა-ბორა!

— ნავთის გორა! — პასუხობს წაყვანილი.

— ვინ წაგიყვანა? — ეკითხება იგივე მოთამაშე.

წაყვანილმა თუ გამოიცირო, ვის მიჰყავს, ჯგუფების მდგომარეობა შეიცვლება და ახლა მოპირდაპირენი „ჩადგებიან“, თუ ვერ გა-მოიცირო, მაშინ მისი ჯგუფის მოთამაშეებმა „გამარჯვებულები“ ზურგზე უნდა მოიკიდონ და ხაზიდან წინასწარ მონიშნულ ადგილამდე მიიყვანონ.

გოგონები ზურგზე მოკიდებისაგან თავისუფლდებიან.

<sup>1</sup> ჯგუფებად განაწილების (აგრეთვე ვათლის) და კენჭისყრის წესები იხ. დამატებებში.

## ბ უ რ თ ა ო ბ ა



### ა) ბურთის დამალვა

მონაწილეობს 6-დან 20-მდე გოგონა და ვაჟი 6-7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. ჯგუფები ერთიმეორის პირდაპირ ჩამწკრივდებიან. ერთი ჯგუფის მოთამაშეები ზურგს უკან ბურთს ერთმანეთს გადასცემენ. ბოლოს ერთ-ერთი მათგანი ბურთს ხელში გააჩერებს და გადაცემა შეწყდება, მაგრამ თითოეული მათგანი ცდილობს ისეთი შთაბეჭდილება დატოვოს, თითქოს ბურთი მას აქვს. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ გამოიცნონ, ვის უჭირავს ბურთი. ერთ-ერთი ასახელებს მოთამაშეს, რომელსაც, მისი ფიქრით, ბურთი აქვს. თუ გამოიცნო, ბურთის დამალავი თამაშიდან „გამოდის“ და ახლა მეორე ჯგუფი დამალავს ბურთს, თუ ვერა — „გამოდის“ დამსახელებელი და ბურთს ისევ პირველი ჯგუფი მალავს, რომელი ჯგუფის მოთამაშენიც ადრე „გამოვლენ“ თამაშიდან, ის ჯგუფი დამარცხებულია.

### ბ) ბადაქიდობანა

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი, 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი.

#### 1. ხ ა ზ ე ბ ზ ე

მოთამაშენი ერთმანეთისაგან 7-8 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ორ პარალელურ ხაზს, რის შემდეგ „არჩევან-არადანის“ მიხედვით ხდება ჯგუფებად გაყოფა.

კენჭისყრის შემდეგ ერთი ჯგუფის ორი მოთამაშე დადგება პარალელურ ხაზებზე. ისინი ერთიმეორეს სწრაფად გადასცემ-გადმოსცემენ, ანუ „გადაუკიდებენ“ ბურთს. მათ შორის დგას მოწინააღმდეგეთა ერთ-ერთი მოთამაშე, რომელსაც ხელსაყრელი მდგომარეობაში



რობის დროს რომელიმე ესვრის ბურთს. თუ მოხვდა, მოწინააღმდეგეთა დეგეტა ეს მოთამაშე „ჩაჭრილია“, წინააღმდეგ შემთხვევაში, „ჩაჭრილია“ თვით ბურთის ამცილებელი. ჩაჭრილი გადის თამაშიდან და მის ადგილს ჯგუფის სხვა მოთამაშე იჭერს. ასე მიმდინარეობს თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე არ ჩაიჭრება; ჩაჭრილები დამარცხებულად ჩაითვლებიან, თამაში კი თავიდან დაიწყება.

ბურთს ერთმანეთს ყოველთვის გამარჯვებულები გადასცემენ.

## 2.

ხაზებს შორის მდგომ მოთამაშეს უფლება აქვს დაიჭიროს „გადაკიდებული“ ბურთი და ხაზებიდან გამოუსვლელად ესროლოს ბურთის რომელიმე „გადამკიდებელს“, რომელსაც შეუძლია გაქცევა და ბურთის აცილება. თუ „გადამკიდებელმა“ ეს მოახერხა, ბურთის ამცილებელი ჩაჭრილია და მის მაგიერ ხაზებს შორის ჩადგება მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. მაგრამ ბურთის მოხვედრების შემთხვევაში ჩაჭრილია ხაზებზე მდგომ მოწინააღმდეგეთა მთელი გუნდი და გუნდების (ჯგუფების) მდგომარეობა იცვლება.

## 3. წ რ ე ზ ე

მონაწილენი შემოხაზავენ 7-8 ნაბიჯის დიამეტრის წრეს. ამის შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად.

კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთ ჯგუფს წრეში ჩადგომა მოუწევს. მეორე ჯგუფის ორი მოთამაშე დგება წრის გარეთ — მოპირდაპირე მხარეებზე. ისინი რაც შეიძლება სწრაფად გადასცემენ ერთმანეთს ბურთს და, როცა ხელსაყრელ დროს იპოვიან, ესვრიან წრეში ჩამდგარ მოწინააღმდეგეებს, რომელნიც თავის მხრივ ცდილობენ ბურთის აცილებას. ის მოთამაშე, რომელსაც ბურთი მოხვდება, „ჩაჭრილია“, აცილების შემთხვევაში კი ბურთის მსროლელი მოთამაშეა ჩაჭრილი და მის ადგილს მისივე ჯგუფის სხვა მოთამაშე იჭერს.

ჩაჭრილი მოთამაშენი დროებით გადაიან თამაშიდან.

ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი ჯგუფის მოთამაშენი მთლიანად არ ჩაიჭრებიან. ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება. წრეში დგება წაგებული გუნდი.

ზოგჯერ მოთამაშენი თითო-თითოდ დგებიან წრეში.



#### 4. წი ა ბ უ რ თ ი

წრეში დგება ერთ-ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე, მერე ჯგუფის ყველა მოთამაშე დგება წრის გარშემო. ეს უკანასკნელი ბურთს ერთმანეთს გადასცემენ, სურვილისამებრ ადგილსაც ინაცვლებენ და, როგორც კი დროს იხელთებენ, ესვრიან წრეში მდგომებს, რომლებიც, თავის მხრივ, ცდილობენ ბურთის აცილებას. თუ აიცილეს, მსროლელი მოთამაშეა ჩაჭრილი, მაგრამ, თუ რომელიმეს მოხვდა, ეს უკანასკნელია ჩაჭრილი. წრეში მდგომებს უფლება აქვთ, ვიდრე ბურთი წრიდან გამოგორდებოდეს, სტაცონ ხელი და წრიდან გამოუსვლელად ესროლონ მოწინააღმდეგეებს, რომლებიც ცდილობენ ბურთის აცილებას. თუ ბურთი რომელიმეს მოხვდა, ჩაჭრილია.

გარდა ამისა, წრეში მდგომებს შეუძლიათ, თუკი მოახერხებენ, ბურთი მალა, ჰაერშივე დაიჭირონ, როცა მას წრის გარეთ მდგომნი ერთი-მეორეს გადასცემენ, და ესროლონ მოწინააღმდეგეებს.

წრის გარეთ მდგომებს, როცა მათ წრეში მდგომნი ბურთის სროლას უპირებენ, უფლება აქვთ, თუკი მოასწრებენ, შეხტნენ წრეში, რადგან წრეში ყოფნის დროს მოხვედრილი ბურთი აღარ ითვლება.

#### 5.

მოთამაშენი შემოხაზავენ წრეს. (წრის სიდიდე მოთამაშეთა სურვილსა და რაოდენობაზეა დამოკიდებული), დადგებიან წრეხაზზე ერთმანეთის მოპირდაპირედ და ბურთს ერთიმეორეს გადასცემენ. თითოეულ მოთამაშეს ერთხელ უნდა შეხვდეს ბურთის დაჭერა-გადაცემა, შემდეგ ყოველი მათგანი იჩოქებს ცალ მუხლზე და ახლა ასე ხდება ბურთის დაჭერა-გადაცემა. შემდეგ ორივე მუხლზე იჩოქებენ, მერე დახუჭავენ ცალ თვალს, ბოლოს კი ცალი ხელით დაჭერა-გადაცემაზე გადადიან.

ის მოთამაშე, რომელიც რომელიმე მდგომარეობაში ბურთს ვერ დაიჭერს, ან ცუდად „გადაუკიდებს“ მოწინააღმდეგეს, ჩაჭრილია და თამაშიდან გადის.

ვინც ბოლომდე დარჩება, გამარჯვებულია.



მონაწილეობს 2-დან 20-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად.

მოწინააღმდეგე ჯგუფები ერთიმეორისგან ოციოდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ხაზებს და ჩამწყვიდედებიან ხაზების წინ (ხაზების უკან გადასვლა არ შეიძლება).

ერთ-ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს აისვრის მაღლა და გაჰკრავს ხელს. მოწინააღმდეგენი ბურთს დახვდებიან და ცდილობენ უკანვე დააბრუნონ ხელისავე გამოკვრით. უკან დაბრუნებულ ბურთს ისევ პირველები ხვდებიან, ცდილობენ კვლავ გაჰკრან მოწინააღმდეგეებისაკენ და ა. შ.

რომელი მხარეც გაკრულ ბურთს მოწინააღმდეგის ხაზს გადააცილებს, იმ მხარეს ეწერება ერთი ქულა (და თამაშს მოპირდაპირენი აგრძელებენ), მაგრამ, თუ ბურთი ჰაერიდანვე (ძირს დაუვარდნელად) იყო უკან დაბრუნებული — ეწერებათ 2 ქულა. მოწინააღმდეგეები (რომელ მხარესაც არ უნდა ეკუთვნოდნენ ისინი) თუ ბურთის მხოლოდ შეჩერებას მოახერხებენ და უკან ვეღარ გამოაბრუნებენ, ბურთს თვითონ გაჰკრავენ.

თუ მოთამაშე ბურთის უკან დაბრუნებისას თავისი მხარის ხაზს გადასცდა, ბურთი ხაზგადაცილებულად ჩაითვლება და მოწინააღმდეგეებს ქულა დაეწერებათ.

რომელი მხარეც მეტ ქულებს შეაგროვებს — გამარჯვებულია.

## დ) ბატანგურთი

### 1. გატანია

თამაშობენ გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შედეგად ერთი ჯგუფის მოთამაშენი იწყებენ ბურთის ერთიმეორეზე გადაცემას, მეორენი კი ცდილობენ, ბურთი თვითონ იგდონ ხელში. თუ ამას მოახერხებენ, თვითონ გადასცემენ ერთიმეორეს და ა. შ.



## 2. (ბურთის უბეში დამალვით)



ქართული  
ენების  
სწავლის  
სამეცნიერო  
ცენტრი

მონაწილეობს 20-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი და ვრცელი ადგილი. მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად, რის შემდეგ მოედნის თავსა და ბოლოს მონიშნავენ ხაზებით, ანუ „საზღვრებით“. საზღვრებს შორის მანძილი 100-მდე ნაბიჯია (შეიძლება ნაკლებიც).

ხდება კენჭისყრა, შემდეგ ჯგუფები დგებიან საზღვრებზე. ერთ-ერთი მოთამაშე იმ გუნდისა, რომელსაც კენჭისყრის შედეგად თამაშის დაწყება ერგო, ბურთს მალაევს უბეში ისე, რომ მოწინააღმდეგეებმა ვერ შენიშონ.

ნიშანზე (თვლაზე) ბურთის დამმალავი ჯგუფი გარბის მოპირდაპირეთა საზღვრისაკენ, მოპირდაპირენიც გამორბიან შესახვედრად, ცდილობენ, წინ გადაუდგნენ მათ, შეაჩერონ და მოქებონ ბურთი. თუ იპოვეს, ბურთი მათია და ახლა თვითონ დამალავენ. ხოლო თუ ბურთი დამმალავეებმა მოწინააღმდეგის საზღვარს გადააცილეს, ე. ი. „გაიტანეს“, მაშინ ისინი გამარჯვებულებად ითვლებიან და შემდეგ თამაშზე ბურთს ისევ თვითონ მალავენ.

## 3. (ფეხით)

მონაწილეობს 20-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ბურთი (უმჯობესია დიდი ბურთი). სათამაშო ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი. მოთამაშენი ნაწილდებიან ორ ჯგუფად, თითოეული ჯგუფი თავის მხარეზე მოთამაშეების ნაწილს მკველბად აყენებს, დანარჩენები შემტევნი („წინ წამსვლენი“) არიან.

კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთი გუნდი იწყებს თამაშს.

თამაში წარმოებს ფეხით. ბურთზე ხელით შეხების უფლება არავის არა აქვს. გამარჯვებულია ის მხარე, რომელიც მეტჯერ მიიტანს ბურთს მოწინააღმდეგის „საზღვრამდე“ (ლობემდე, ყორემდე) ან გადააცილებს ამ საზღვარს.

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა მცირე ზომის ბურთი და კალოსოდენა მოედანი.

მოთამაშენი შემოხაზავენ 2-3 ნაბიჯი დიამეტრის წრეს. წრის სიდიდე დამოკიდებულია მოთამაშეთა რაოდენობაზე და ასაკზე.

თავისი სურვილით, ან კენჭისყრის შედეგად, ერთ-ერთი მოთამაშე ჩადგება წრეში, დანარჩენები 4-5 ნაბიჯის დაშორებით დადგებიან წრის გარშემო და ერთიმეორეზე გადაცემით ცდილობენ ბურთი წრეში ჩააგდონ, მოგერიებულ ბურთს კი ყოველი მოთამაშე ისვრის იმ ადგილიდან, სადაც მოასწრებს მის აღებას, ან ჰაერში დაჭერას.

თუ ბურთი წრეში დაეცა — „ჩაგდებულად“ ითვლება.

წრეში მდგომს, ანუ წრის მცველს, უფლება აქვს, ბურთი მოიგერიოს ყველა საშუალებით (ხელით, ფეხით, თავით) და დაიცვას წრე.

ბურთის წრეში ჩამგდები გამარჯვებულია და ახლა თვითონ დადგება წრის მცველად. ვინც წრეში იდგა — დანარჩენებს შეუერთდება. წინათ ეს თამაშობა იმართებოდა უმთავრესად კალოზე, კალოობის შემდეგ.

### 3) ლპლო

#### 1. ბურთის გატანა მოწინააღმდეგის ლელოში

მონაწილეობს 30-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილი ვრცელი და თავისუფალი უნდა იყოს, მოედნის თავი და ბოლო კი — მონიშნული ხაზებით ან ქვებით (ზოგჯერ ნიშნის როლს ასრულებს ღობე, ხე და ა. შ.).

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. თამაში იწყება მოედნის შუაგულში, ბურთის აგდებით (შეიძლება ბურთს შეეხონ ხელით, ფე-

ხით და თავითაც). თითოეული გუნდი ცდილობს ბურთი გადასცეს ლოს მოწინააღმდეგეთა ხაზს („საზღვარს“), რასაც „ლელოს გატანა“ ეწოდება. გუნდები საზღვრის დასაცავად გამოჰყოფენ მცველებს.

ხშირად წინასწარ დათქვამენ, რამდენ ლელოს გატანამდე ითამაშონ; რომელიც უფრო ადრე „მოათავებს“ დათქმულ რიცხვს, ის გუნდია გამარჯვებული.

## 2. საკუთარ ლელოში გატანა

თამაში იმგვარადვე წარმოებს, როგორც პირველ შემთხვევაში, მხოლოდ ბურთის გატანა ხდება არა მოწინააღმდეგის, არამედ საკუთარ ლელოში. ამ ვარიანტში თამაშის დედაბირი ბურთის მოტაცებაა, ამიტომ საკუთარ საზღვარს მცველები არ სჭირდება, მოწინააღმდეგის საზღვართან მცველის დაყენება კი არ შეიძლება.

## ზ) მიღმომანა ბურთი

მონაწილეობს ორი მოთამაშე 7-8 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა, რბილი ბურთი.

მოთამაშენი ეზოში, კედლიდან ათი ნაბიჯის დაშორებით გაატარებენ ხაზს. კენჭისყრის შემდეგ ერთ-ერთი დადგება კედელთან, მეორე კი ხაზზე. ხაზზე მდგომი მოთამაშე ბურთს ესვრის კედელთან მდგომს, ცდილობს როგორმე მოარტყას. თავის მხრივ კედელთან მდგომიც ცდილობს ადგილიდან ფეხის მოუცვლელად ბურთი აიცილოს.

აცილების შემთხვევაში მოთამაშენი ადგილებს შეუცვლიან ერთმანეთს.

ვინც მეტჯერ მოარტყამს — გამარჯვებულია.

## თ) მრგვალი ბურთი

მონაწილეობს 20-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი.

მოთამაშენი დგებიან წრიულად. რომელიმე მათგანი ჰაერში ააგდებს ბურთს და იძახის ერთ-ერთი მოთამაშის სახელს. დასახელებული მოთამაშე თუ ბურთს ჰაერშივე დაიჭერს, მაშინვე ისევ მაგნიტის მსგავსად დაიხსნება და აისვრის და სხვა რომელიმე მოთამაშის სახელს დაიძახებს, ხოლო თუ ბურთს ჰაერში ვერ დაიჭერს, ან ხელიდან გაუვარდება, გამოუდგება დასაჭერად, დანარჩენები კი გარბიან. ბურთის დამჭერი მოთამაშე ბურთის დაჭერისთანავე იძახის: „სდექ!“ ყველა მოთამაშე ვალდებულია, ადგილზე გაჩერდეს. ის კი ბურთს ესვრის მათ იმ ადგილიდან, სადაც ბურთი დაიჭირა.

ვისაც ბურთს მოარტყამს, შემდეგ ხელზე იმ მოთამაშემ უნდა აისროლოს ბურთი, ხოლო თუ ბურთი ვერავის მოახვედრა, ისევ თვითონ აისვრის.

### მ) ორმოხურთი (ჰურაობა)

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა, რბილი ბურთი. მოთამაშენი ერთიმეორის ახლოს ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოებს, ანუ ჭურებს, რომ შიგ ბურთი ჩაეტიოს.

ერთ-ერთი მოთამაშე ბურთს გააგორებს ორმოების მიმართულებით ისე, რომ რომელიმე ორმოში ჩაგორდეს. ვის ორმოშიც ბურთი ჩავარდება, ის მოთამაშე სტაცებს ხელს ბურთს და ესვრის დანარჩენებს, რომლებიც ბურთის ასაცილებლად აქეთ-იქით გარბიან. თუ ააცილა, თვითონ არის ჩაჭრილი, თუ მოარტყა, ჩაჭრილია ის, ვისაც ბურთი მოხვდა. შემდეგ ჯერზე ბურთს ჩაჭრილი მოთამაშე გააგორებს. ჩაჭრილის ორმოში ყოველ ჩაჭრაზე ჩადებენ კენჭს.

მოთამაშეს, რომელსაც ათი კენჭი მოუგროვდება, დააყენებენ კედელთან და ყველა დანარჩენი 10-15 ნაბიჯიდან სათითაოდ ესვრის ბურთს. ამის შემდეგ მის ორმოდან კენჭებს ამოყრიან და თამაში ისევ გრძელდება. ახლა იმ მოთამაშეს დააყენებენ კედელთან, რომელსაც ამის შემდეგ მოუგროვდება 10 კენჭი, და ასე აგრძელებენ თამაშს, ვიდრე არ მოსწყინდებათ.



მონაწილეობს 2-დან 10-მდე ვოგონა და ვაეი 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი. სათამაშო მოედანი ვრცელი უნდა იყოს.

მოთამაშეები მოედნის ერთ თავში „დადგამენ“ ბრტყელ ქვას, რომელსაც საყე ეწოდება. საყის სიმაღლე 40-მდე, სიგანე კი 30-მდე სმ უნდა იყოს.

ბავშვები „არჩევან-არადანის“ მიხედვით იყოფიან ორ ჯგუფად. თამაშს იწყებს ის მხარე, რომელსაც კენჭი შეხვდება. ამ ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე დადგება საყესთან. ჯგუფის დანარჩენი მოთამაშენი კი ელოდებიან თავის რიგს. მოწინააღმდეგენი მოედანზე განლაგდებიან სურვილისამებრ. თამაშის დამწყები ცალი ხელით ბურთს მაღლა აისვრის და იმავე ან მეორე ხელით მოედნისაკენ ღონივრად გაჰკრავს, რომ შორს გადაისროლოს.

მოწინააღმდეგენი ცდილობენ ბურთი ჰაერშივე დაიჭირონ. ბურთის ჰაერში დაჭერის შემთხვევაში ბურთის გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის ადგილს იჭერს მისივე ჯგუფის სხვა მოთამაშე. თუ ბურთი მიწაზე დაეცა, მოწინააღმდეგენი აჩერებენ მას და შეჩერების ადგილიდან ესვრიან საყეს (დასაშვებია მიწაზე გაგორებით სროლაც). თუ ბურთი საყეს მოხვდა, ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია, აცილების შემთხვევაში გამკვრელს ეწერებათ ერთი ქულა. როდესაც დამწყები ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, საყესთან მოწინააღმდეგენი დგებიან. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი მხარე არ შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რაოდენობას.

2.

გაკრულ ბურთს თუ რომელიმე მოწინააღმდეგე ჰაერშივე (ძირს დავარდნამდე) დაიჭერს, ნება აქვს ბურთი უმაღვე, დაუმიზნებლად, ესროლოს საყეს და, თუ მოარტყა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია;



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ  
ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ



ამასთან, ამ უკანასკნელის ჯგუფი მოწინააღმდეგეთა სასარგებლოდ  
კარგავს 1 ქულას (თუ ქულები ჯერ კიდევ არ აქვთ, ვალად ედგებათ).

### 3. ბინაბურთი

მონაწილეობს 10-მდე მოათამაშე, უმთავრესად ვაყები 15 წლის  
ასაკიდან.

თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი. მოთამაშენი მოედნის ერთ  
თავში „დადგამენ“ ქვას, ანუ „ბინას“, რომლის სიგანე დაახლოებით  
40 სმ-ია, სიმაღლე კი — 30 სმ; გარდა ამისა, გათლიან პატარა ფი-  
ცარს, რომლის მოყვანილობაც ნიჩბისებური იქნება (მისი ტარი სი-  
გრძობით 30 სმ უნდა იყოს, სიგანით — 4-5 სმ, სისქით—2-3 სმ; ნიჩ-  
ბის პირის სიგრძე 15 სმ უნდა აღწევდეს, სიგანე — 10-12 სმ, სის-  
ქე — 1-2 სმ.) ზოგჯერ ნიჩბის მაგიერ ფიცრის უბრალო ნაჭერსაც  
ხმარობენ. მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. გაყოფა ხდება თითუ-  
ბის ჩვენებით, ანდა არჩევან-არადანის წესით.

შემდეგ ხდება კენჭისყრა. იმ ჯგუფის მოთამაშენი, რომელთაც  
თამაშის დაწყება მოუწევთ, იქნებიან „მებინავეები“, მოწინააღმდე-  
გენი — „დარჩენილები“.

მებინავეები დადგებიან „ბინასთან“ (ქვასთან), ერთ-ერთი მოთა-  
მაშე დაიწყებს თამაშს, იგი ერთი ხელით აისვრის ბურთს და მეორე  
ხელში დაჭერილი ფიცრით (ნიჩბით) გაჰკრავს. ბურთს დახვედებიან  
მოწინააღმდეგეები („დარჩენილები“), რომლებიც მოედანზე ნების-  
მიერად არიან განლაგებულნი; თუ დარჩენილებმა ბურთი ჰაერში  
დაიჭირეს, ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია, ოუ არადა, სადაც ბურთს  
შეაჩერებენ, იქიდანვე ესვრიან „ბინას“, მოხვედრების შემთხვევა-  
ში ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში კი იგი  
იწყებს „კენწვლას“: ბურთს დადებს ფიცარზე და ფიცრისა-  
ვე აკვრით ათამაშებს. რამდენჯერ უნდა აჰკრას, ეს წინასწარ  
არის დათქმული. ზოგჯერ ეს რიცხვი 100-დან 1000-მდე აღწევს. თუ  
კენწვლის დროს მოთამაშეს ბურთი მიწაზე დაუვარდა, იგი ჩაჭრი-  
ლია, ხოლო თუ კენწვლა შეასრულა, ბურთს მეორედ გაჰკრავს  
ფიცრით. ბურთის მეორედ გაკვრას ეწოდება „საწიანო გაკვრა“. თუ  
„დარჩენილებმა“ ბურთი ჰაერში დაიჭირეს, გამკვრელი ჩაჭრილია,

თუ არადა, ისევ ესვრიან „ბინას“. მოხვედრების შემთხვევაში ჩაქრილია გამკვრელი, აცილების შემთხვევაში კი „მეზინავეები“ და „დარჩენილებთან“ და იმ ადგილზე, სადაც ამ უკანასკნელთა „საწიაწო“ ბურთი შეაჩერეს, შეასხდებიან ზურგზე. „დარჩენილები“ ვალდებული არიან „მეზინავეები“ ბინასთან მიიყვანონ, რის შემდეგ თამაშს იგივე მოთამაშე აგრძელებს, ვიდრე არ ჩაიჭრება. ჩაჭრის შემდეგ კი მას თავისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე ცვლის. როცა ყველანი ჩაიჭრებიან, ბინასთან დადგებიან „დარჩენილები“.

4. (რკალსაყე)

გრძელ სახრეს მოხრიან რკალისებურად. სახრის ბოლოებს ჩაასობენ მიწაში (ეს იქნება საყე).

მოთამაშენი დადგებიან საყედან რამდენიმე ნაბიჯზე და ცდილობენ ბურთი ხელის გარტყმით (როგორც ეს პირველ ვარიანტშია მოცემული) საყეში გააძვრინონ. ვინც მეტჯერ გააძვრენს, გამარჯვებულიც ის არის.

II (ნიშანში სროლით)

1

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 6-7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი დადგამენ საყეს, ანუ ნიშანს, დადგებიან რამდენიმე ნაბიჯის მოშორებით და ბურთს რიგრიგობით ესვრიან მას. ვინც მეტჯერ მოარტყამს, გამარჯვებულიც ის არის.

2

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. საყეს ბურთის მაგიერ ესვრიან პატარა ქვებს, სროლა ხდება რიგის მიხედვით. ვინც მეტჯერ მოარტყამს — გამარჯვებულია.

2. ზ. შერაზადიშვილი





მონაწილეობს 2 ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი მოედნის შუაგულში დადგამენ ჩვეულებრივ ქვის საყეს, მისგან თანასწორ მანძილზე (15-20 ნაბიჯზე) დადგებიან — ერთი — ერთ მხარეს და მეორე — მეორე მხარეს. ისინი საყეს რიგ-რიგობით ესვრიან ბურთს — ერთი ერთ მხრიდან და მეორე — მეორე მხრიდან.

რომელიც უფრო ადრე მოახვედრებს ათჯერ — გამარჯვებულია. იგი დამარცხებულმა ზურგზე უნდა მოიკიდოს და 10 ნაბიჯზე გაატაროს.

## 4.

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. ჯგუფები დადგებიან საყის აქეთ-იქით.

კენჭისყრის შედეგად, ერთ-ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე წინასწარ მონიშნული ადგილიდან ბურთს ესვრის საყეს. თუ ბურთი საყეს ასცდა, დაუხვდებიან მოპირდაპირენი და რომელი მოთამაშეც შეაჩერებს, შეჩერების ადგილიდან ესვრის საყეს. თუ კვლავ ასცდა — ბურთს დახვდებიან თამაშის დამწყებნი და ა. შ.

თუ ბურთი საყეს მოხვდა და უკან დაბრუნდა, ბურთს დახვდებიან ისევ ამ გუნდის მოთამაშენი, ხოლო ბურთს ისვრის ის მოთამაშე, რომელიც მას შეაჩერებს, სროლა ხდება ბურთის შეჩერების ადგილიდან.

ბურთის ყოველ მორტყმაზე იწერება ერთი ქულა. რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

## 5. საყეობა

მონაწილეობს 2 მოთამაშე 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა 2 საყე (ქვა), 2 კოჭი და ბურთი (უმჯობესია 2 ბურთი).



სათამაშო ადგილის თავსა და ბოლოში დადგამენ თითო საყეს. საყე ისეთი ქვისაგან უნდა შეირჩეს, რომ მასზე შეიძლებოდეს „ქვის“ (კვერცხისოდენა ქვის) „დადგმა“. თვით საყეები იდგმები ერთმეორისაგან 8-8 ნაბიჯის დაშორებით.

მოთამაშენი დგებიან თავთავიანთ საყესთან და რიგრიგობით ესვრიან ბურთს ერთმეორის საყეებს მათზე დადებული კოჭების ჩამოსაგდებად.

ყოველი ათი აცილებისათვის მოწინააღმდეგის საყის ძირთან დაიდება პატარა ქვა, ანუ „კუდი“.

რომელსაც უფრო ადრე შეუსრულდება ათი კუდი, დამარცხებულია. მან მოწინააღმდეგე ზურგზე უნდა მოიკიდოს და შემოატაროს საყეების გარშემო.

თუ ბურთი ძლიერად მოხვდა საყეს და გადააბრუნა, მოთამაშე ჩაჭრილია (ჩამწვარია) და მან ამ შემთხვევაშიც უნდა მოიკიდოს ზურგზე მოწინააღმდეგე (გადაბრუნებული საყეს პატრონი) და შემოატაროს საყეების გარშემო.

თამაში ბურთის ნაცვლად შეიძლება რიკებითაც, სალებითაც.

### ღ) შახლომბერთი

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი.

მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად და შემოხაზავენ წრეს (წრის ფართობი მოთამაშეთა რიცხვზეა დამოკიდებული). შემდეგ კენჭს ყრიან, რის შედეგადაც ერთ ჯგუფს წრეში ჩადგომა მოუწევს. მოპირდაპირენი 50-60 ნაბიჯის დაშორებით დანიშნავენ „ბინას“ — ხეს, ქვას და ა. შ.

ყოველი მოთამაშე უწყვილდება მოპირდაპირე ჯგუფის რომელიმე მოთამაშეს. ყოველი წყვილი წრეხაზზე დადებს ქვას, რაც ამ წყვილისათვის საკუთარი „ბინა“ იქნება. ქვები თანასწორი მანძილით უნდა იყოს ერთმეორისაგან დაშორებული. „ჩამდგარნი“ დადგებიან ამ ბინებთან, ხოლო მოწინააღმდეგენი მათ მხრებზე შე-



ასხდებიან და ასე, მხრებზე შემსხდარნი, ბურთს ერთიმეორეს გადასცემენ; თუ ბურთი ხელიდან გაუვარდათ, სწრაფად ჩამოვარდებიან და გარბიან, რომ მოშორებით მონიშნულ „ბინასთან“ შეასწრობნენ და ხელი დაჰკრან, თორემ წრეში მდგომნი ბურთს ხელს დასტაცებენ, გაქცეულებს ესვრიან და რომელიმეს ბინაში მისვლამდე რომ მოარტყან, ჩაჭრიან. წრეში „ჩაჭრილები“ ჩადგებიან.

**მ) მხანობანაპურთი**

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი დგებიან წრიულად, ერთმანეთისგან რამდენიმე ნაბიჯის დაშორებით და ერთიმეორეს გადასცემენ ბურთს. ბურთი მოძრაობს წრის გარშემო. მოწოდებული ბურთი უნდა გადაეცეს მხოლოდ მიმწოდებლის მარჯვნივ მდგომ მოთამაშეს.

ვინც ბურთს ვერ დაიჭერს, ან სწორად არ გადააწოდებს, ზურგზე უნდა მოიკიდოს ბურთის მსროლელი და გაატაროს 10-მდე ნაბიჯზე, რის შემდეგ ორივე თამაშიდან გადის. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ყველა მოთამაშე ამგვარად არ „დაწყვილდება“. როცა უკანასკნელი წყვილიც ჩაიჭრება, თამაში თავიდან დაიწყება.

**ნ) წამბურთი**

**1. (ბურთის მცველით)**

მონაწილეობს 10-14 ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი შემოხაზავენ წრეს და მონიშნავენ ცენტრს, ამის შემდეგ გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ჰყრიან კენჭს.

კენჭისყრის შედეგად ერთი ჯგუფი იქნება მცველი. ჯგუფები დგებიან წრეხაზის გარეთ ერთმანეთის პირდაპირ, მხოლოდ დამცველი ჯგუფის ერთი მოთამაშე დგება წრის შიგნით, წრეხაზის ახლოს. ეს მოთამაშე ბურთის „მცველია“. ბურთი იდება წრის ცენტრში.



მოწინააღმდეგეთაგან ერთ-ერთი მოთამაშე მცველს შეუხტება წრეში, რომ ბურთი მოსტაცოს. როგორც კი იგი წრეხაზს გასწვრივებს და ბურთისაკენ გაიქცევა, მაშინვე მცველსაც შეუძლია გაიქცეს ბურთის მოსტაცებლად.

რომელიც მოასწრებს ბურთის აღებას, წრიდან ესვრის მოწინააღმდეგეებს, რომლებიც ბურთის ასაცილებლად აქეთ-იქით გარბიან. ვისაც ბურთი მოხვდება, მისი ჯგუფი ჩაჭრილია, ამ ჯგუფის მოთამაშეებმა გამარჯვებულები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და წინასწარ დათქმულ ადგილამდე (10-15 ნაბიჯის მანძილზე) მიიყვანონ. შემდეგ ხელზე ბურთის მცველები გამარჯვებულები იქნებიან.

აცილების შემთხვევაში ბურთის მცველებად მოწინააღმდეგენი დგებიან.

## 2. ( ბ უ რ თ ი ს დ ა მ ა ლ ვ ა )

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი. თამაშის ადგილზე შემოაყვლებენ 7-8 ნაბიჯის მქონე დიამეტრის წრეხაზს. ხოლო მისგან 20-მდე ნაბიჯის დაშორებით წინასწარ დანიშნავენ ბურთის დასამალავ ადგილს (ხე, ქვა, ჯოხი, ხაზი, და ა. შ.) ამის შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად.

კენჭისყრის შედეგად ერთ ჯგუფს წრეში ჩადგომა მოუწევს.

მეორე ჯგუფის მოთამაშენი დგებიან მოშორებით, წინასწარ მონიშნულ ადგილზე, იქ ერთ-ერთი მათგანი უბეში ან ჯიბეში მალავს ბურთს, შემდეგ ბრუნდებიან უკან და ჯიბეებსა და უბეებში ხელბნაწყობილნი შემოერთყმიან წრეს. ყოველი მათგანი ცდილობს ისეთი შთაბეჭდილება მოახდინოს, თითქოს მას აქვს ბურთი დამალული.

მოთამაშე, რომელსაც ბურთი აქვს დამალული, უცდის ხელსაყრელ დროს, რომ წრეში მდგომთ ბურთი ესროლოს. თუ ააცილა, თვითონაა ჩაჭრილი, ხოლო თუ მოარტყა, ის მოთამაშეა ჩაჭრილი, რომელსაც ბურთი მოხვდა. ამ უკანასკნელ შემთხვევაში წრეში მყოფთ უფლება აქვთ, აიღონ ბურთი, ვიდრე წრიდან გამოგორდებოდეს, და წრიდანვე ესროლონ მოწინააღმდეგეებს, რომლებიც

გარბიან ბურთის დასამალავი ადგილისაკენ. თუ რომელიმე მითვანს ბურთი ამ ადგილზე მისვლამდე მოხვდა, ჩაჭრილია.

დანიშნულ ადგილზე მისვლის შემდეგ მოხვედრილი ბურთი აღარ ითვლება.

ჩაჭრილი მოთამაშენი დროებით გადიან თამაშიდან, დანარჩენები ასეთივე წესით აგრძელებენ თამაშს, ვიდრე ერთ-ერთი ჭკუფის ყველა მოთამაშე არ ჩაიჭრება, რის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება. ბურთს ყოველთვის გამარჯვებულები მალავენ.

ზოგჯერ წრეში სათითაოდ დგებიან: ერთის ჩაჭრის შემდეგ — მეორე, მეორის ჩაჭრის შემდეგ — მესამე და ა. შ.

### 3. წ რ ი დ ა ნ წ რ ე შ ი

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 8 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი.

თამაშის ადგილზე ერთიმეორისაგან 20-25 ნაბიჯის დაშორებით შემოხაზავენ ორ წრეს, წრის სიგანე 4-5 ნაბიჯი უნდა იყოს.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჭკუფად.

კენჭისყრის შედეგად რომელიმე ჭკუფს მოუწევს თამაშის დაწყება. ამ ჭკუფის მოთამაშენი ჩადგებიან ერთ-ერთ წრეში, მოწინააღმდეგენი კი მეორე წრეში, ან სურვილისამებრ განლაგდებიან მოედანზე. თამაშის დამწყებთაგან ერთ-ერთი ბურთს ცალი ხელით აისვრის მაღლა და იმავე ან მეორე ხელით გაჰკრავს მოწინააღმდეგეებისაკენ (მეორე წრისაკენ). თამაშის დამწყები ჭკუფის მოთამაშენი ბურთის გაკვირბთანავე გაიქცევიან, რომ შეასწრონ მეორე წრეში, რადგანაც მოწინააღმდეგეებს უფლება აქვთ აიღონ ბურთი და მოარტყან, ვიდრე ისინი წრეში შევლენ. თუ მოარტყეს, ახლა თვითონ გარბიან, რომ თამაშის დამწყებთ წრეში შეასწრონ, რადგანაც, უკანასკნელ შემთხვევაში, თამაშის დამწყებთაც ეძლევათ ბურთის დაჭერისა და სროლის უფლება.

მოწინააღმდეგეთა მიერ ბურთის აცილების შემთხვევაში ბურთს ისევ თამაშის დამწყებნი გაჰკრავენ, წინააღმდეგ შემთხვევაში — მოპირდაპირენი.

ვისაც ბურთი მოხვდება, ჩაჭრილია და თამაშიდან გადის.

რომელი ჯგუფის მოთამაშენიც უფრო ადრე ჩაიჭრებიან, ის ჯგუფია დამარცხებული.

წრეში შესულ მოთამაშეზე ბურთის მორტყმა არ ითვლება.

## წ) ჰაკენი

### 1. ჰაკენი

ჰაკუნის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 4-დან 30-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი. ბურთი მზადდება:

1. მსხვილფეხა საქონლის მოთელილი ბეწვისაგან (უმეტესად გაზატხულობით).

2. ტყავისაგან (შიგ ჩატენიან ბეწვს ან მისთ.).

3. მოხარშული წიფლის სოკოსაგან.

4. გამოთლიან ხისგან, ცაცხვის ან მუხის კუნძისაგან (უმჯობესია გამოხარშული იყოს).

თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე იმდენი ჯოხი, რამდენიც მოთამაშეა. ჯოხს ჰაკუნი ეწოდება. მისი დამზადება უმჯობესია შინდის ან თხილის ხმელი ტოტისაგან. ჰაკუნი ძირითადად ორგვარი სახისაა: კომბლისმაგვარი, დაახლოებით, მუშტისოდენა თავით, და თავმოხრილი (ჯობია, როცა თავი რამდენადმე უფრო მსხვილია ტარზე). ამ სახის ჰაკუნს „კვანჭისაც“ ეძახიან. ჰაკუნის ტარის სიგრძე, დაახლოებით, 6-7 მტკაველი უნდა იყოს.

სასურველია, თამაშის ადგილი იყოს ვრცელი და თავისუფალი. მოედნის თავსა და ბოლოს (უფრო სწორად — მოედნის ბოლოებს) „ელოები“ (ზოგჯერ „ჰელოები“, „ლელოები“) ეწოდება. თითოეული ელო მონიშნულია ხაზებით, ანდა სხვა ნიშნებით (ქვა, ხე, ღობე და ა. შ.), ზოგჯერ კი „კარს“ წარმოადგენს. ელოს განსაკუთრებული მცველი არა ჰყავს და საჭიროების მიხედვით ყველა იცავს.

### 1. ბურთის გატანა მოწინააღმდეგის ელოში

მოთამაშენი ნაწილდებიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს, თუ რომლისა იყოს მოედნის ესა თუ ის მხარე.

თამაში იწყება მოედნის შუაგულში ბურთის აგდებით. ბურთის ტარება წარმოებს მხოლოდ ჯოხებით. ამასთან, ერთდებიან ჯოხების მალა (მუხლზემთ) აწევას, რათა ერთიმეორეს არ მოახვედრონ.

მოწინააღმდეგის ელოში ბურთის გატანა იძლევა ერთ ქულას. ვინც მეტჯერ გაიტანს — გამარჯვებულია.

მოთამაშენი შეიძლება წინასწარაც შეთანხმდნენ, თუ რამდენ ელოს გატანამდე იყოს თამაში.

## 2. (საკუთარ ელოში გატანა)

ბურთის გატანა ხდება არა მოწინააღმდეგის, არამედ საკუთარ ელოში. თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა (შეადარეთ „ლელო“, 2. საკუთარ ლელოში გატანა“, გვ. 12).

## 3. (შერეული)

როცა ბურთი რბილია, ერთი ჯგუფი თამაშობს ჭაკუნებით, მეორე — ფეხით. ელოს ყოველი გატანის შემდეგ ჯგუფების მდგომარეობა იცვლება: ვინც ჭაკუნით თამაშობდა, — თამაშობს ფეხით, და პირიქით. ეს ვარიანტი უფრო მიზანშეწონილია მაშინ, როცა ჭაკუნები საკმარისი არ არის, მოთამაშეთა რიცხვი კი დიდია.

## 4. (რიკით)

ბურთის მაგიერ გამოყენებულია „რიკი“, სიგრძით — 7-8 სმ, დიამეტრით — 5-6 სმ, დაახლოებით ჩაის ჭიქის ზომისა.

ასეთი ჭაკუნით თამაშის დროს ელო უმთავრესად წარმოადგენს ქვებით ან ხეებით მონიშნულ კარს, მისი სიგანე აღწევს 3-დან 7 ნაბიჯამდე და დამოკიდებულია მოთამაშეთა რიცხვზე და ადგილის ზომაზე.

თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

## 5. (ჩვეულებრივი ან ქვის ბურთით)

„დასვამენ“ ჭაკუნის ბურთს, ან კვერცხისოდენა მრგვალი ქვის ბურთს, რომელსაც მოთამაშენი რიგრიგობით გასტყორცნიან ჭაკუნის შემოკვრით.

ვინც უფრო შორს გადაავდებს, გამარჯვებულია.

## 6. (კეჭუნობა)

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის გამოყენებულია ჭაკუნის ან ჩვეულებრივი ბურთი და ჭაკუნის ან უბრალო ჯოხები.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. თითოეული ჯგუფის მოთამაშენი ერთიმეორისაგან 10-15 ნაბიჯის დაშორებით შემოხაზავენ 6-7 ნაბიჯი სიგანის ორ წრეს.

მოპირდაპირენი ჩადგებიან თავიანთ წრეებში. დამწყები ბურთს დადებს წრის შუაგულში და ჯოხის (ჭაკუნის) შემოკვრით მოპირდაპირეების წრისაკენ გასტყორცნის.

მოპირდაპირენი ბურთს დახვედებიან თავიანთი ჯოხებით. თუ ბურთი წრეში შეიჭრა, აჩერებენ ჯოხებით და შეჩერების ადგილიდან ისევ ჯოხის შემოკვრით აბრუნებენ უკან და ა. შ.

თუ ბურთი წრეზე გავლით გასცდა მოთამაშეებს, გამკვრელებს ეწერებათ ერთი ქულა, მაგრამ, თუ ბურთი წრეს ასცდა (განზე ჩაუარა) ისე, რომ მას მოპირდაპირე არ შეხებია, ქულა ეწერება ამ უკანასკნელებს და ბურთსაც ესენი გაჰკრავენ.

თამაშის დროს ბურთს ყოველთვის ის მხარე გაჰკრავს, რომელსაც ქულა დაეწერა, ანდა რომელმაც მხარემაც ბურთი შეაჩერა.

წრეს გადაცილებული ბურთის შეჩერება არ ითვლება.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს წინასწარ განსაზღვრული ქულების ოდენობას, გამარჯვებულია.







1. (X O B X U P T A)

მონაწილეობს 2-დან 10-მდე გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკი-დან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი, უმჯობესია მოთელილი ბეწვის ბურთი, ან ტყავისაგან შეკერილი (როცა შიგ ბეწვი ან სხვა რამ არის ჩატენილი); ასევე კარგია წიფლის სოკოსაგან გამოხარშული ბურთიც. თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე იმდენი ჯოხი, რამდენიც მოთამაშეა. უმჯობესია, ჯოხები იყოს ისეთივე, როგორსაც ქაქუნის თამაშის დროს ხმარობენ.

მოთამაშენი მოედნის შუაგულში ამოთხრიან ერთი მტკაველი სიგანისა და სიღრმის ორმოს. ორმოს ორივე მხარეზე ხუთ-ხუთი ნაბიჯის დაშორებით მონიშნავენ ბურთის დასადებ ადგილს, შემდეგ გაიყოფიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს.

ჯგუფები დგებიან ორმოს აქეთ-იქით, მისგან 6-7 ნაბიჯის დაშორებით, ბურთის დასადები ადგილის უკან. დამწყები ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს დადებს მონიშნულ ადგილზე და ჯოხის (ქაქუნის) შემოკვრით გააგორებს ორმოსაკენ, რომ შიგ ჩაადგოს.

თუ ბურთი ორმოს ასცდა და მოწინააღმდეგეთა მხარეზე გადაგორდა, ჯოხით დახედებიან მოპირდაპირენი და ახლა ისინი გამოჰკრავენ ორმოსაკენ, შემდეგ ისევ პირველები და ასე, ვიდრე ბურთი ორმოში არ ჩავარდება.

ბურთის გაკვრა ხდება იქიდან, სადაც მიუსწრებენ, მაგრამ მხოლოდ ერთი შეხებით (ერთი და იგივე ჯგუფის მოთამაშენი ორჯერ ვერ გაჰკრავენ). როდესაც ბურთი ორმოში ჩავარდება, ჩამგდებ მხარეს ეწერება ერთი ქულა და თამაშსაც ისინი იწყებენ.

თუ ბურთმა ორმომდე ვერ მიაღწია, ბურთს გამოჰკრავენ მოწინააღმდეგენი.

რომელი მხარეც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

## 2. ღორობანა



მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილი თავისუფალი უნდა იყოს. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი და თავმოხრილი 4-5 მტკაველი სიგრძის ჯოხები („კომბლები“). კომბალი ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს. მოთამაშენი მონიშნავენ ადგილს ე. წ. „საბარგო“ ორმოსათვის და მის გარშემო ორ-ორი, სამ-სამი ნაბიჯის დაშორებით იწყებენ საკუთარი ორმოების ამოთხრას. ვინც საკუთარი ორმოს ამოთხრას დაამთავრებს, იწყებს საბარგო ორმოს ამოთხრას, ვინც ყველაზე გვიან მორჩება საკუთარი ორმოს ამოთხრას, ის იქნება პირველი „მელორე“.

ორმოებს თხრიან ჯოხებით. საკუთარ ორმოში ფეხის ქუსლი უნდა ჩაეტაროს, საბარგო ორმოში კი — მთელი ტერფი.

თამაშის დაწყებისას მოთამაშენი დგებიან თავიანთ ორმოებთან და შიგ ჯოხები აქვთ ჩაყოფილი. მელორეს „ღორი“ (ბურთი) „მოყავს“, რომ საბარგო ორმოში ჩააგდოს. დანარჩენები ხელს უშლიან ბურთზე ჯოხის გარტყმით, რითაც იცავენ საბარგო ორმოს, რომ მელორემ ბურთი, ანუ „ღორი“ არ ჩააგდოს („ჩაამწყვდიოს“) შიგ. თუ მოთამაშეს, რომელიც ბურთზე გასარტყმელად ჯოხს ამოიღებს საკუთარი ორმოდან, მელორემ ამ ორმოში თავისი ჯოხის ჩაყოფა დაასწრო, ორმო მისია, იგი თავისუფლდება მელორეობისაგან და „მელორე“ ხდება ის მოთამაშე, რომელმაც ორმო დაკარგა. თუ „მელორემ“ მოახერხა საბარგო ორმოში „ღორის“ (ბურთის) ჩაგდება, გამარჯვებულია და „მელორეობას“ სხვა მოთამაშე იკისრებს ნებით ან კენჭისყრით.

## 3. ვირიბაბა

თამაშისათვის საჭიროა თავისუფალი ადგილი. მონაწილენი კენჭისყრით ან სურვილით შეარჩევენ ერთ მოთამაშეს — „მწყემსს“. დანარჩენები ერთიმეორისაგან ორი-სამი ნაბიჯის დაშორებით, ორ მწყრივად ჩაასობენ თითო ჩხირს (პალოს), მწყრივებს შორის მანძილი ოთხი-ხუთი ნაბიჯი უნდა იყოს.

ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ჯოხი. გარდა ამისა, საჭიროა ერთი ხის ბურთი (კუნძი), რომელსაც „ვირიბაბა“ ეწოდება. მოთამაშენი ჯოხებით დგებიან თავ-თავიანთ პალოებთან მიღებული აქვთ პალოებზე.

იწყება თამაში. მწყემსი „ვირიბაბას“ დადებს მწყრივებს შორის და ჯოხით მიუგდებს რომელიმე მოთამაშეს. ეს უკანასკნელი თავის მხრივ ისევ მწყემსს ან სხვა რომელიმე მოთამაშეს მიუგდებს. როდესაც მოთამაშენი „ვირიბაბას“ ერეკებიან, თუ მწყემსმა დაასწრო და თავისუფალ პალოს თავისი ჯოხი შეახო, თვითონ დგება პალოსთან, ხოლო ის, ვინც პალოსთან იდგა, გახდება მწყემსი.

ამრიგად, აქ პალოები თითქმის იმავე ფუნქციას ასრულებენ, რასაც ორმოები „ლორობანაში“.


#### 4. კოქო

მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი. თითოეულ მოთამაშეს აქვს 2-3 მეტრი სიგრძის ჯოხი. თამაშისათვის აგრეთვე საჭიროა „კოქო“ (ხის პატარა ნაჭერი, დაახლოებით, ჩაის ჭიქის მოყვანილობის ან ბურთისმაგვარი).

მოთამაშენი ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოს, რომ შიგ ფეხის ქუსლი ეტეოდეს. კოქოს დადებენ ორმოდან 3 ნაბიჯზე და იწყება თამაში.

ერთ-ერთი მოთამაშე სურვილით ან კენჭისყრის შედეგად იწყებს თამაშს. იგი ერთი ფეხის ქუსლს ჩადგამს ორმოში, მისწვდება კოქოს და ჰკრავს ჯოხის წვერს. დანარჩენებმაც იმავე წესით უნდა გაჰკრან და კოქო უფრო წინ გააგორონ. როცა ვეღარ მისწვდებიან, ჯოხი უნდა ესროლონ. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი არ ააცილებს. ამცილებელი გახდება ე. წ. „მოკუნტრუშე“. ამის შემდეგ ყველა მოთამაშე ერთდროულად ცდილობს, როცა კი მოახერხებს, ჯოხი გაჰკრას კოქოს და შორს გადააგდოს. „მოკუნტრუშე“ ვალდებულია კოქო ორმოში „დაამწყვდიოს“. მას უფლება აქვს კოქოს გაჰკრას ჯოხი, ხელი ან ფეხი, მხოლოდ არ შეუძლია ხელში აღებული კოქოთი სირბილი. დანარჩენებს ეკრძალებათ კოქოზე ხე-



ლით შეხება. „მოკუნტრუშეს“ აქვს „დაქრის“, ანუ „დაკოდვის“ უფლება. თუ მან მოასწრო და კოყოს გამგორებელს კოყოს გახე-  
რებამდე მიაკარა ჯოხი (თუ კოყო გაგორებული იყო ჯოხით), ან ფეხით  
(თუ კოყო გაგორებული იყო ფეხით), ეს უკანასკნელი „დაკოდი-  
ლია“ და ცვლის „მოკუნტრუშეს“. თუ „მოკუნტრუშემ“ კოყო ორ-  
მოში ჩაამწყვდია, თამაში თავიდან იწყება.

## ბ უ ლ რ ა ო ბ ა

მონაწილეობენ ვაყები 10 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი დაწყვილდებიან, ერთმანეთის პირისპირ „ოთხზე“  
(ხელებზე და ფეხებზე) დადგებიან, ერთიმეორეს მარჯვენა ან მარ-  
ცხენა მხრებით მიეყრდნობიან და თვლაზე (ერთი, ორი, სამი!) ერთ-  
მანეთს მიაწვებიან.

მიწოლა მხოლოდ მხრებით შეიძლება.

რომელი მოთამაშეც მოწინააღმდეგეს უკან დაახევიანებს — გა-  
მარჯვებულია. გამარჯვებულები ხვდებიან გამარჯვებულებს, დამარ-  
ცხებულები დამარცხებულებს, ვიდრე არ გაირკვევა, ვინაა საბო-  
ლოდ გამარჯვებული.

## ბ ა ს წ ო რ ო ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 2 მოთამაშე გოგონა, ან ვაჟი 5-6 წლის ასაკი-  
დან.

მოთამაშენი რაიმე საგანზე (ქალაღზე, მუყაოზე, ფიცარზე, ჭეხზე, მიწაზე და ა. შ.) დახაზავენ ერთი მტკაველი ზომის კვადრატს, შიგ გაატარებენ დიაგონალებს და შუახაზებს, რაც ყველა ხაზზე და ყოველი მიმართულებით მოგვეცემს ხაზების გადაკვეთის სამ-სამ წერტილს.

მოთამაშენი შეარჩევენ სამ-სამ „ქვას“ (ყენჭი, ჩხირი და მისთ.).



ერთი მოთამაშის კენჭები მეორისაგან უნდა განსხვავდებოდეს ზომით ან ფერით; კიდევ უფრო უმჯობესი იქნება, თუ ერთისა და მეორის კენჭები, მეორისა — ჩხირები (ნახაზზე, რომელიც 32-ე გვერდზეა წარმოდგენილი, მრგვალი და კვადრატული ქვებია).

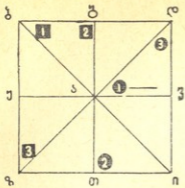
თამაშის დამწყები თავის ერთ-ერთ კენჭს დადებს ხაზების გადაკვეთის რომელიმე წერტილში, ჩვეულებრივად, ცენტრში. შემდეგ მოთამაშენი ხაზების გადაკვეთის წერტილებში (სურვილისამებრ) მორიგეობით ალაგებენ დანარჩენ კენჭებს. კენჭების დალაგების შემდეგ პირველი სვლა ეკუთვნის დამწყებ მოთამაშეს. შემდეგ თამაშობენ რიგ-რიგობით. სვლა მდგომარეობს ხაზების გადაკვეთის ერთი წერტილიდან მეორე, გვერდით მდებარე (სულ ერთია, რა მიმართულებითაც არ უნდა იყოს) თავისუფალ წერტილზე, ქვის გადატანაში. გადაკვეთის წერტილის გამოტოვება („გადახტომა“) არ შეიძლება.

თამაშის არსი იმაში მდგომარეობს, რომ მოთამაშემ მოახერხოს თავისი სამი ქვის ერთ სწორ ხაზზე (რომელი ხაზიც არ უნდა იყოს იგი) განლაგება, რაც გამარჯვებას ნიშნავს, ამიტომაც მოთამაშენი თავიდანვე ცდილობენ მოხერხებულად განალაგონ ნახაზზე თავიანთი ქვები.

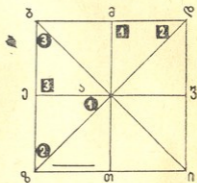
დაკვირვების შედეგად აღმოჩნდა, რომ თუ ძალაში დარჩება თამაშის ეს წესები, ყოველთვის პირველივე, ან მეორე სვლაზე გაიმარჯვებს დამწყები მოთამაშე, რომელიც პირველ ქვას ნახაზზე ცენტრში ათავსებს. ამ გამარჯვების მისაღწევად დამწყები მოთამაშე კარგად უნდა დაეუფლოს ორი სახის კომბინაციას და შეძლოს მათი ყველა ვარიანტის (თითოეულ კომბინაციას აქვს 8 ვარიანტი) ჩატარება. აი, ეს კომბინაციები:

1. 1. დამწყებმა მოთამაშემ ქვა დადო ცენტრში. მოწინააღმდეგემ საპასუხო ქვა თავისი სურვლის მიხედვით დადო ვთქვათ „ბ“ წვეროზე.

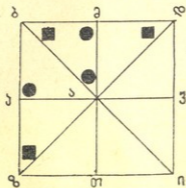
2. ასეთ შემთხვევაში დამწყებს შეუძლია თავისი მეორე ქვა მოათავსოს „თ“ წერტილში. ახლა კი მოწინააღმდეგე იძულებულია თავისი მეორე ქვა მოათავსოს „გ“ წერტილში, რათა ხელი შეუშალოს დამწყები მოთამაშის მიერ სამივე ქვის „თგ“ ხაზზე განლაგებას (რაც წაგებას ნიშნავს).



ნახ. 1



ნახ. 2



ნახ. 3

3. თავის მხრივ დამწყებმა მოთამაშემ ამავე მიზეზით შესაძლებელია უთუოდ უნდა დადოს „დ“ წერტილში, ხოლო მოპირდაპირე „ზ“ წვეროზე, მაგრამ, მიუხედავად ამისა, დამწყებ მოთამაშეს მარჯვება უზრუნველყოფილი აქვს. მას შეუძლია გააყეთოს ჯერ „ავ“ შემდეგ კი „თი“ სვლები (ანდა პირიქით) და თავისი ქვები განალაგოს „ილ“ ხაზზე, რითაც თამაში მთავრდება (ნახ. 1).

შესაბამისად უნდა ჩატარდეს კომბინაცია, თუ მოპირდაპირემ თავისი მეორე ქვა დადო არა „თ“, არამედ „ვ“ წერტილში.

დამწყებს შეუძლია ორ-ორი მსგავსი ვარიანტით ჩაატაროს კომბინაცია, თუ მოწინააღმდეგე ქვას დადებს დაფის სხვა („დ“, „ზ“ ან „ი“) წვეროზე.

II. 1. ვთქვათ, მოწინააღმდეგემ თავისი საბასუხო ქვა დადო არა დაფის წვეროზე, არამედ „ბ დ“ გვერდითი ხაზის შუა „გ“ წერტილზე.

2. ასეთ შემთხვევაში თამაშის დამწყებმა თავისი მეორე ქვა უთუოდ უნდა მოათავსოს „ზ“ წვეროზე. მოწინააღმდეგე იძულებული ხდება, მეორე ქვა მოათავსოს „დ“ წვეროზე.

3. ახლა დამწყებმა მოთამაშემ თავის მხრივ მესამე ქვა უნდა მოათავსოს უთუოდ „ბ“ წვეროზე, ხოლო მოწინააღმდეგემ „ე“ წერტილში, რათა ხელი შეუშალოს პირველივე სვლაზე წაგებას, მაგრამ მეორე სვლაზე მაინც წაგებულია (ნახ.2).

შესაბამისად უნდა ჩატარდეს კომბინაცია, თუ მოპირდაპირემ მეორე ქვა დადო არა „ზ“, არამედ „ი“ წვეროზე.

მსგავსი ორ-ორი ვარიანტის ჩატარება შეიძლება, თუ მოწინააღმდეგემ თავისი ქვა მოათავსა არა „გ“, არამედ „ე“, „ვ“ ან „თ“ წერტილებში.

გასაგებია, რომ მოთამაშისათვის, რომელიც ამ ორი კომბინაციის ყველა ვარიანტს დაეუფლება, შემდგომი თამაში ერთგვარად მოსაწყენი გახდება. ეს თამაშის ერთგვარი ნაკლია, მაგრამ თვით ამ კომბინაციების დაუფლება არაა იოლი საქმე, მით უმეტეს, უმცროსი ასაკის ბავშვებისათვის და განსაკუთრებით მათთვის, რომლებმაც ჯერ კიდევ არ იციან უფრო რთული თამაშობანი. ამიტომ მათთვის ეს თამაში, ერთგვარ საფეხურადაც შეიძლება გამოდგეს, რადგან





გზას ხსნის უფრო ძნელი კომბინაციების დასაუფლებლად. გარდა ამისა, მოთამაშეებს შეუძლიათ გვერდი აუარონ თამაშის დადგენილ წესებს. მაგალითად, თავდაპირველად, ქვებრუნვაების დროს აკრძალონ ცენტრში ქვის მოთავსება; ანდა თამაში ჩათვალონ ფათად (ყაიმად), თუ მოწინააღმდეგემაც მომდევნო სვლაზე შეძლო ქვების ერთ სწორ ხაზზე განლაგება და ა. შ., რაც თამაშს გაამრავალფეროვნებს.

თამაშში ხერხდება სხვა მარტივი კომბინაციების ჩატარებაც, მაგალითად, „ჩაკეტვა“, როცა მოწინააღმდეგე იძულებულია დათმოს ცენტრი, რის გამოც მარცხდება კიდევ (იხ. ნახ. № 3). სვლა უნდა გააკეთოს მოთამაშემ, რომელსაც მრგვალი ქვები ეკუთვნის.

თამაშის დადებითი, ამასთან, თავისებური მხარე ისიცაა, რომ ქვები წინასწარ არ არის დაფაზე დაწყობილი და ამით შეზღუდული არაა მოთამაშის ფანტაზია. მოთამაშეს შეუძლია ქვები განლაგოს თავისი სურვილისამებრ.

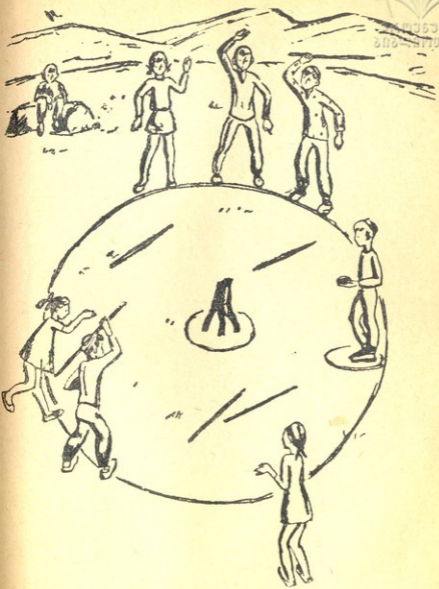
### დიფტი გორავს

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ნაჭრისაგან შეკერილი პატარა ბურთი (ან ბალიში) და დიფტი — მაგარი, სამკაპა ჯოხი. დიფტის ფეხები სიგრძით, დაახლოებით, ორ-ორი მტკაველი უნდა იყოს, ტარი კი — ერთი მტკაველი. გარდა ამისა, ყოველ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს, დაახლოებით, ორი მტკაველი სიგრძის ჯოხი (ჭოლოკი).

მოთამაშენი შემოხაზავენ 7-10 ნაბიჯი სიგანის წრეს, მის შუაგულში კი ერთი ნაბიჯი სიგანის „დიფტის წრეს“, რომელშიც დადგამენ (ფეხზე დააყენებენ) დიფტს. დიფტის წრიდან 2-3 ნაბიჯის დაშორებით შემოხაზავენ ამავე ზომის წრეს — „მცველის ადგილს“ („მცველის წრეს“), ხოლო ამ უკანასკნელიდან 15-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ „ჯოხის სასროლ ხაზს“.

მოხდება კენჭისყრა ან გათვლა, ვისაც მოუწევს, ჩადგება მცველის წრეში და დაიჭერს ბურთს (ან ბალიშს), დანარჩენი მოთამაშენი ჩამწყრივლებიან ჯოხის სასროლ ხაზზე და თავიანთ ჯოხებს





რიგრიგობით ესვრიან დიფტს, რათა მოარტყან და წააქციონ. აცო-  
ლების შემთხვევაში, ვიდრე დიფტი ფეხზე დგას, ყველა წინაშე  
გილზე რჩება, ადგილზე რჩება ყველა მოთამაშეც.

თუ რომელიმე მოთამაშემ ჯოხი დიფტს მოარტყა და წააქცია,  
მოთამაშენი დაიწყებენ ძახილს — „დიფტი გორავს, დიფტი გო-  
რავს!“ და გარბიან თავ-თავიანთი ჯოხის ასაღებად. თავის მხრივ  
მცველიც გარბის დიფტის წრეში დიფტის ფეხზე დასაყენებლად,  
მაგრამ ჯოხის ასაღებად მოსულ ყოველ მოთამაშეს უფლება აქვს,  
ყოველგვარი ხერხით კვლავ წააქციოს დიფტი.

მცველი, როგორც კი დიფტს ფეხზე დააყენებს, ბურთს ესვრის  
ჯოხების ასაღებად წრეში შემოსულ მოთამაშეებს. ვისაც მოახვედ-  
რებს, ჩაჭრილია, მაგრამ ჩაჭრილსაც შეუძლია, თუ დიფტი კვლავ  
ფეხზე დგას, ბურთი ესროლოს დანარჩენებს, მათ შორის მცველ-  
საც, ვიდრე ჯოხის სასროლ ხაზამდე მიასწრებდნენ ისინი. მაგრამ  
თუ დიფტი წაქცეულია, ჯერ ფეხზე უნდა დააყენოს.

ჩაჭრილი უმაღვე მცველად იქცევა, თუ არავენ არ ჩაიჭრა, მცვე-  
ლად დგება იგივე მოთამაშე და თამაში გრძელდება.

ჯოხია, დიფტს პირველად ესროლონ შედარებით სუსტმა მო-  
თამაშეებმა, ეს თამაშს უფრო საინტერესოს ხდის.

## ზ უ ი ლ ა

მონაწილეობს 3 ვაჟი 15 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი სხედან ერთიმეორის გვერდით, შუაში მჯდომი „ზუ-  
ილაა,“ მას ნახევრად მომუჭული ხელები მიტანილი აქვს პირთან და  
ზუის. აქეთ-იქით მსხდომთ ლოყაზე აფარებული აქვთ ხელი, ისე,  
რომ ზუილას ვერ ხედავენ.

ზუილა ცდილობს რომელიმე მათგანს მოულოდნელად დაჭრას  
ხელი აფარებულ ხელისგულზე, ისინი კი ცდილობენ დაკვრა აიცი-  
ლონ. რომელიც დაკვრას ვერ აიცილებს — თვითონ ხდება ზუილა,  
თუ არადა, თამაში ჩვეულებრივად გრძელდება.



თამაშში მონაწილეობას იღებს 10-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს სარტყელი. სათამაშო ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და სხვა მაგარი საგნები.

სათამაშო ადგილზე გაავლებენ 2-3 ნაბიჯი სიგრძის ოთხ სწორ ხაზს, ყოველი ხაზი წინა ხაზიდან ნებისმიერადაა დაშორებული მოთამაშეთა სურვილის მიხედვით.

ერთ-ერთი მოთამაშე თავისი სურვილით ან კენჭისყრით „ჩადგება“. ეს მოთამაშე იქნება „სახტომელა“.

სახტომელა წელში წახრილი დგება პირველ ხაზზე და გამართული ხელებით ებჯინება მუხლისთავეებს. დანარჩენები რიგრიგობით გამორბიან, სახტომელას ზურგზე ხელს დაჰკრავენ და გადაახტებიან. ხელის დაკვირის დროს იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა!“

როცა ყველა გადაახტება, სახტომელა დადგება მეორე ხაზზე, დანარჩენები პირველი ხაზის წინ ფეხის დარტყმით ისევ { გადაახტებიან და იძახიან: „როგორა ხარ, სახტომელა?“ შემდეგ სახტომელა დადგება მესამე ხაზზე. მოთამაშენი კვლავ გამორბიან, ზურგზე ხელებს დაჰკრავენ, გადაადებენ თავიანთ სარტყლებს და იძახიან: „გტვირთავ, სახტომელა“. შემდეგ „სახტომელა“ დადგება მეოთხე ხაზზე, დანარჩენები კვლავ გადაახტებიან, მხოლოდ გადახტომისას ყველამ თავისი სარტყელი უნდა წაიღოს და დაიძახოს: „გტვირთი მიმაქვს, სახტომელა“. ფეხის დარტყმა ყოველთვის ხდება პირველი ხაზის წინ, დახტომა კი იმ ხაზის იქით, რომელზედაც „სახტომელა“ დგას.

ზოგჯერ პირველი ხაზის წინ, ხაზიდან ერთი ფეხის დადებამდე დებენ პატარა ჯოხს ან ბაწარს, რომელსაც ყველა მოთამაშემ ფეხი უნდა დაჰკრას.

ვინც ამ პირობებს ვერ შეასრულებს, ჩაჭრილია და თვითონ უნდა „ჩადგეს“. მოთამაშე აგრეთვე ჩაჭრილია, თუ თავის დროზე არ

დაიძახა სათანადო სიტყვები, ვერ დატოვა თავისი სარტყელი სახტომელას ზურგზე, ვერ აიღო ის, ანდა აიღო და გადმოკვდო სხვისი სარტყელი. თუ თამაში გათავდა ისე, რომ არავინ ჩაიჭრა, სახტომელად დადგება იგივე მოთამაშე. სარტყლების მაგიერ შეიძლება ქულების ხმარებაც.

## 2

თამაში მიმდინარეობს იმგვარადვე, როგორც პირველ ვარიანტში; მხოლოდ სახტომელა მუდამ ერთ ადგილზე დგას.

## 3

თამაშობს 10-მდე ვაყი, 15 წლის ასაკიდან, ყველას უნდა ჰქონდეს ქაპარი. თამაშის ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და სხვა ამგვარი საგნები.

კენჭის ყრით ან ნებასურვილით ერთ-ერთი მოთამაშე „ჩადგება“, დანარჩენები რიგრიგობით გამორბიან და თავზე გადაახტებიან. თავზე გადახტომის დროს პირველად იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა!“ შემდეგ: „ნახვამდის, სახტომელა!“ შემდეგი გადახტომისას კი — „ორხელია კაცურად!“ და ზურგზე ორივე ხელის დაკვრით გადაახტებიან. შემდეგ მოსდევს „ცალხელია კაცურად!“ — ცალი ხელის დაკვრით გადახტომა. ამას მოსდევს „ორხელია ქალურად!“ — მოთამაშე ორი ხელის დაკვრით ისე უნდა „გადაევილოს“ სახტომელას, როგორც ქალი ზის ცხენზე (ქალის უნაგირზე), შემდეგ იგივე კეთდება ცალი ხელის დაკვრით. ამას მოსდევს უხელოდ ზურგზე შეხტომა (შეჯდომა). ამ შემთხვევაში სახტომელა იწყებს თვლას და თუ მის ზურგზე მჯდომს ოცის დათვლამდე გასწორება დასჭირდა, ან ფეხი დააკარა მიწას — ჩაჭრილია.

შემდეგ არის ხელის დაკვრით გადახტომა, მხოლოდ მოთამაშემ უნდა დაიძახოს: „არ მოედვა სახტომელას!“ — და გარდა ხელისა, არაფერი არ უნდა მიაკაროს მას. ამის შემდეგ მოდის „სადაო“ — თითოეული მოთამაშე გადახტომის წინ სახტომელას თავზე დაადებს დახვეულ ქაპარს, გადახტომის დროს ქაპარს ხელი უნდა გაჰკრას და შორს გადაავლოს. გადაყრილი ქაპარები ადგილზე რჩება.

ვინც ჩამოთვლილ წესებს ვერ დაიცავს — ჩაჭრილია. ჩაჭრილი ჩაჭრისთანავე თვითონ ჩადგება, ყოფილი სახტომელა კი დანარჩენ მოთამაშეებს შეუერთდება. თუ არავინ ჩაიჭრა, მაშინ ჩაჭრილად ითვლება ის მოთამაშე, ვის მიერ გადაგდებული ქამარიც ყველაზე ახლოს დაეცა სახტომელასთან.

4

ამ ვარიანტში ზოგჯერ სარტყლებს და ქუდებს არ ხმარობენ, სამაგიეროდ ავლებენ, რამდენადაც შესაძლებელია, მეტ ხაზს და გადახტომის დროს ყოველთვის იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა“.

ხაზები იმდენია გავლებული, რომ ფეხის ერთი დაკვრით გადახტომა შეუძლებელი ხდება, ამიტომ მოთამაშენი შეთანხმდებიან, რომ მიწაზე ფეხის დაკვრა იყოს ორჯერ (ან მეტჯერ), როცა სახტომელა მეხუთე ხაზზე დადგება, ყოველ მოთამაშეს უფლება აქვს, ფეხი დაკვრას ჯერ პირველ ხაზს, მერე მეოთხეს და შემდეგ გადაასტეს სახტომელას. ვინც წესებს ვერ დაიცავს, ის ჩაჭრილია და სახტომელად დადგება.

(თამაშში სურვილის მიხედვით შეიძლება სარტყლების ან ქუდების გამოყენება, როგორც პირველ ვარიანტში).

ბ) გაღახტი — გაღამტობანა (თახტომელა)

მოთამაშენი დადგებიან ერთიმეორის უკან, ერთმანეთისაგან სამი-ოთხი ნაბიჯის დაშორებით, წელში მოიხრებიან და გამართული ხელებით მუხლისთავეებს დაეყრდნობიან; სულ უკანა იწყებს თამაშს, იგი გარბის, ყველა მოთამაშეს ერთმანეთის მიყოლებით ზურგზე ხელის დაკვრით გადაახტება, და სულ წინ წელში მოხრილი დადგება; ამასვე გაიმეორებს უკან დარჩენილი შემდგომი მოთამაშე და ა. შ. ვინც ვერ გადახტება, თამაშიდან უნდა გავიდეს.

როცა ადგილი ვრცელი არ არის (მაგალითად, კალოზე), მოთამაშენი წრიულად დგებიან და ასე „უვლიან“ გარშემო მოედანს.



თამაშობენ გოგონები და ვაჟები 5-6 წლის ასაკიდან. ერთი ხელის ცერზე დაიდება მეორე ხელის ნეკი (ე. ი. ცერები შეერთდება ნეკებთან), ამის შემდეგ დაიწყება თითების მორიგეობითი გადავლა, „გადაბიჯება“ (გადატანა) ცერებზე, რაც გაწაფვის შემდეგ სწრაფად მეორდება და დაუსრულებლობის შთაბეჭდილებას ქმნის.

ვისაც უფრო გვიან შეეშლება თითების მორიგეობა — გამარჯვებულია.

### თხილის მირტყმა, მტკავლაობა

მონაწილეობს 2-დან 5-მდე ვაჟი, 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა თხილი, რასაც გაინაწილებენ თანასწორად.

თამაში წარმოებს რაიმე საგანთან (ხე, ქვა, კედელი...). ერთ-ერთი მოთამაშე ერთ ცალ თხილს მიარტყამს დანიშნულ საგანს. ძირს დავარდნილი თხილი ადგილზე რჩება. ასევე იქცევიან დანარჩენი მოთამაშენიც რიგრიგობით, ვიდრე რომელიმე მათგანის თხილი ძირს დავარდნილი თხილის ახლოს არ გაჩერდება. თუ მანძილი მათ შორის ერთი მტკაველი ან უფრო ნაკლებია, ძირს დავარდნილი ყველა თხილი უკანასკნელი მოთამაშისაა!

ვისაც თხილი გამოეღევა, თამაშიდან გადის. გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელიც ბოლომდე დარჩება. იგი თხილს ხელახლა გაანაწილებს და თამაშიც თავიდან იწყება.

თამაში შეიძლება კენჭებითაც.

### კაკლაობა

მონაწილეობს 2-დან 10-მდე ვაჟი, 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა კაკალი, რომლის რაოდენობაც მოთამაშეთა რიცხვზეა დამოკიდებული.

ამოთხრიან პატარა ორმოს და მისგან რამდენიმე ნაბიჯის დაშორებით გააველებენ ხაზს, მოთამაშენი დგებიან ხაზზე და ფრმომში რიგრიგობით ისვრიან თითო კაკალს; თუ რომელიმე კაკალი დამოშრდება, იგი ვერ ჩავარდა, კაკალი რჩება იქ, სადაც გაჩერდა და იწყება წვიპურტის გაკვრა. წვიპურტს მოთამაშენი გაკრავენ იმავე რიგის დაცვით, როგორც მოხდა ორმომში კაკლის სროლა.

თუ მოთამაშემ წვიპურტის გაკვრით ორმომში ჩააგდო კაკალი, უფლება აქვს, წვიპურტი გაკვრას დანარჩენ კაკლებსაც, ვიდრე არ ააცილებს. შემდეგ გაკვრავს მეორე მოთამაშე და ასე შემდეგ, სანამ ყველა კაკალს არ ჩააგდებენ ორმომში.

ვინ რამდენ კაკალსაც ჩააგდებს — იმდენი ეკუთვნის.

თამაშის დამთავრების შემდეგ ყველას მიაქვს იმდენივე კაკალი, რამდენიც ჰქონდა თამაშის დაწყებისას.

## 2. (წ რ ე შ ი)

მოთამაშენი ერთად დააწყობენ თითო ან ორ-ორ კაკალს, ზოგჯერ მეტსაც, მათ გარშემო შემოხაზვენ ერთი-ორი მტკაველი სივანის წრეს, ამის შემდეგ სათითაოდ ირჩევენ სროლის მანძილს:

„მე აქ ვდგავარო“, — იტყვის ერთი მოთამაშე, „მე თავზე გაბტივარო“, — დასძახებს მეორე და ა. შ. მხოლოდ ყოველი მომდევნო მოთამაშის ფეხის წვერი წინმდგომის ქუსლს არ უნდა გასცდეს. შეიძლება პირველი მოთამაშის წინ ჩადგომაც.

ვისაც „ბელტა“, ანუ სასროლი კაკალი არა აქვს, ან ვისაც მხოლოდ ერთი ცალი კაკალი დარჩა, მას შეუძლია მოითხოვოს „სახლში ყოფნა“.

„სახლში დარჩენილ“ მოთამაშეს ეკუთვნის ყველა კაკალი, რომლებიც სროლის შემდეგ წრეში დარჩება; ანდა, წინასწარი შეთანხმების მიხედვით, იგი მოწინააღმდეგეთაგან ყოველი აცილების შემდეგ წრიდან აიღებს თითოს, ან ორ-ორ კაკალს.

## ვ) წ ვ ი მ მ ლ ა ო ბ ა, წ ვ ი პ უ რ ტ ი

მონაწილეობს 5-მდე ვაჟი, 6-7 წლის ასაკიდან.

ყოველი მოთამაშე ღებს თითო კაკალს. კაკლები ლაგდება ერთ



სწორ ხაზზე ერთიმეორისაგან თითო ნაბიჯის დაშორებით, სურვილის მიხედვით შეიძლება უფრო დიდი ან მცირე მანძილით დაშორებაც.

პირველი წკიპურტით გაჰკრავს თავის კაკალს და, თუ მეორე მოთამაშის კაკალს ერთ მტკაველზე მაინც მიუახლოვა, ეს კაკალი მოგებულა, შემდეგ წკიპურტითვე ესვრის მესამე მოთამაშის კაკალს და ასე ბოლომდე. როცა ველარ მიუახლოვებს, თამაშში ებმება ის მომდევნო მოთამაშე, ვისი კაკალიც აუღებელია. თუ ყველა მოიგეს და ბოლო კაკალს ააცილეს, ორივე კაკალი დაბლა რჩება. მომდევნო მოთამაშე, იმ ადგილზე, სადაც მისი კაკალი იყო, დადებს სხვა კაკალს და წკიპურტითვე ესვრის ძირს დარჩენილ კაკლებს, თუ ვერ მოუახლოვა, ამავე წესით ესვრის მისი მომდევნო მოთამაშე და ა. შ.

როცა წკიპურტით გაკრული კაკალი მეორე კაკალს ერთ მტკაველზე და „ერთ ფრჩხილზე“ (ე. ი. ნეკა თითის სიფართოზე) მაინც მიუახლოვდება, წკიპურტის გამკვრელი იტყვის — „სახელია“ და ზელმეორედ გაჰკრავს წკიპურტს იმავე ადგილიდან, საიდანაც პირველად გაჰკრა.

როცა ყველა კაკალი ალაგდება — თამაში თავიდან იწყება.

#### 4) კოჭაობა

მონაწილეობს 2-დან 10-მდე ვაეი, 7 წლის ასაკიდან.

კაკლების მაგიერ შეიძლება საკერავი ძაფის ცარიელი კოჭების გამოყენება. ამ შემთხვევაში თამაშს კოჭაობა ეწოდება: კოჭებით შეიძლება კაკლაობის ყველა ვარიანტის თამაში. რადგანაც კოჭი მსუბუქია, „ბელტა“ კოჭს ზოგჯერ ტყვიას ჩაასხამენ გულში, ანდა ტალახით, ან სხვა რამით მატებენ სიმძიმეს.

#### ქანწლობა, ქანწვლა

(ქანწლობანა, „აგპალში“)

თამაშობენ ვაეები 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ნაჭერში გახვეული კენჭების ბურთი.



მოთამაშენი შეთანხმდებიან, თუ რამდენამდე უნდა იყოს კენჭ-  
ლა (ვთქვათ, 50-მდე).

დამწყები მოთამაშე ბურთს დაიგდებს ფეხზე და ფეხისავეკრით  
ამაშებს. თითოეული აკვრა იქნება თითო კენწვლა. თუ მოთამა-  
შეს „ბურთი“ ძირს დაუვარდა — თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე და  
ასე, ვიდრე ერთ-ერთი არ შეასრულებს დათქმულ რიცხვს. ვთქვათ,  
დათქმულია 50. მოთამაშე 51-ე კენწვლის მაგიერ „ბურთს“ ფე-  
ხის გაკვრით გაისვრის შორს. მოწინააღმდეგემ ბურთი ჰაერში უნ-  
და დაიჭიროს. თუ ვერ დაიჭერს — უნდა მოუტანოს და ფეხზე და-  
უგდოს („მიაწოდოს“) გამარჯვებულს. იგი „მიწოდებულ“ ბურთს  
კვლავ გაჰკრავს ფეხს და ა. შ., ვიდრე მოწინააღმდეგე ვერ მოასწრებს  
ჰაერში მის დაჭერას.

ამის შემდეგ თამაში თავიდან დაიწყება.

## კ ე ნ წ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 2 ან მეტი გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. თა-  
მაშისათვის საჭიროა თხილისოდენა 5 კენჭი.

### ა) ვ ა შ უ რ ი (ზ უ რ გ ა)

თამაშის დამწყები ხუთივე კენჭს ნებისმიერად დაილაგებს ხე-  
ლის ზურგზე, მოწინააღმდეგე ერთ-ერთ კენჭს ამოარჩევს. მოთამა-  
შემ იმავე ხელისა და თითების სხვადასხვაგვარი მოძრაობით, მეორე  
ხელის დაუხმარებლად, ამორჩეული კენჭის გარდა, ყველა ძირს უნ-  
და ჩამოყაროს, ბოლოს „ჩამოკაფოს“ ამორჩეული კენჭი. ეს იქნება  
„ზურგა“. ამას მოსდევს „კაფა“, — მოთამაშე მუჭში დაიჭერს ხუ-  
თივე კენჭს, ერთად აისვრის ჰაერში და შეუშვერს გაშლილ ხელის  
ზურგს, რომ კენჭები შეაკავოს. ხელის ზურგით კენჭები კვლავ უნ-  
და აისროლოს და იმავე ხელის ზემოდან დატაცებით ყველა ჰაერში-  
ვე დაიჭიროს.

მოთამაშეს უფლება აქვს კაფა იმდენჯერვე გაიმეოროს, რამდენჯერაც ჩამოაკაფავს ხუთივე კენჭს. ყოველ ასეთ კაფაზე ეთვლება 5 ქულა. თუ მხოლოდ ოთხი, ან სამი კენჭი ჩამოკაფა, ამდენჯერვე ეთვლება ეთვლება, მხოლოდ კენჭობა ისევ ზურგადან უნდა დაიწყოს და ჩვეულებრივად გააგრძელოს.

თუ მოთამაშეს ამორჩეული კენჭი გადმოუვარდა, კაფას დროს შეკავდა 3-ზე ნაკლები კენჭი, ანდა შეკავებულთაგან ყველა ვერ ჩამოკაფა — ჩაჭრილია და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

ვინც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია და შეუძლიათ თამაში თავიდან დაიწყონ.

## ბ) ქალური

დამწყები მოთამაშე ხუთივე კენჭს ერთად გააბნევს. მათგან ამოარჩევს ერთს და აისვრის ჰაერში. მან უნდა მოასწროს ერთი კენჭის აყვანა და ჰაერში ასროლილის დაჭერაც. ასე, სათითაოდ აკრეფს ძირს დარჩენილ სამივე კენჭსაც. ამას ეწოდება „თითონა“. მას მოსდევს „ორონა“. „ორონაც“ ასევე სრულდება, მხოლოდ თითოს ნაცვლად ხდება ორ-ორი კენჭის აყვანა.

შემდეგ არის „სამონა“ — ჯერ ერთ კენჭს აიყვანს და შემდეგ სამს ერთად.

„სამონას“ მოსდევს „ოთხონა“. „ოთხონას“ შესრულების დროს მოთამაშეს ოთხი კენჭი მუჭში აქვს, ერთი კი ცერითა და საჩვენებელი თითით უჭირავს. ამ უკანასკნელს აისვრის, დანარჩენებს ერთად დააწყობს მიწაზე და მოასწრებს ასროლილის დაჭერას; ისევ აისვრის, დალაგებულ კენჭებს ოთხივეს ერთად აიყვანს და ასროლილსაც დაიჭერს.

ამის შემდეგ იწყებს ჩვეულებრივ „კაფას“, როგორც ეს მოცემულია კენჭობის ვაჟურ ვარიანტში.

თუ მოთამაშეს დაუვარდა ჰაერში ასროლილი კენჭი, ვერ მოასწროს სათანადო ოდენობის კენჭების აყვანა, ხელის ზურგზე გაუჩერდა სამზე ნაკლები კენჭი, ან „კაფას“ დროს გაუვარდა კენჭი, იგი „ჩაჭრილია“ და თამაშს იწყებს მოპირდაპირე.

თამაში ყოველთვის გრძელდება იქიდან, სადაც შეჩერდა მოთამაშე.

ვინც უფრო ადრე შეასრულებს დათქმულ რიცხვს (100-200) მოგებულა.

## 2

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „ერთოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ოთხოლა“, „ხუთოლა“ (ანუ კაფა).

კაფას დროს მოთამაშე კენჭებს პირდაპირ დაილაგებს ხელის ზურგზე და შემდეგ „ჩამოკაფავს“.

ვინც უფრო ადრე მოასწრებს ყოველივე ამის თავიდან ბოლომდე ათჯერ გამეორებას — გამარჯვებულია და თამაშიც თავიდან იწყება.

## 3. (დაბეგვა)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „თითოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ოთხოლა“, „კაფა“.

მოთამაშემ „კაფას“ დროს ხელის ზურგზე უნდა შეიყენოს ხუთივე კენჭი და შემდეგ ჩამოკაფოს; კაფა უნდა გაიმეოროს ხუთჯერ. ხოლო მთელი თამაში, დაწყებული თითოლადან და დამთავრებული კაფას ხუთჯერ შესრულებით, გაიმეოროს ათჯერ. ვინც უფრო ადრე შეასრულებს — გამარჯვებულია და შეუძლია დაიწყოს მოპირდაპირის „ხელის დაბეგვა“. — ხელს დაადებინებს ძირს და თითოეულ თითთან, გარდა ცერისა, დაულაგებს თითო კენჭს, ხოლო მეხუთე კენჭის ასროლით იწყებს დანარჩენების აყვანას. თითოეულის აყვანის დროს უნდა მოასწროს და ხელი დაჰკრას მოწინააღმდეგის ხელს. ამ უკანასკნელს უფლება არა აქვს ხელის განძრევისა.

ხელის დაბეგვა მანამ გრძელდება, ვიდრე „დამბეგვავს“ თამაში არ შეეშლება (თუ ვერ მოასწრო კენჭის აყვანა, ხელის დაბეგვა, ან კენჭის დაჭერა).

#### 4. (კენჭის დამალვა)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „თითოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ბურთვა“ (ოთხონა), „კაფა“, კაფა უნდა შესრულდეს ორჯერ და ჩაეთვლება ათი ქულა.

კაფას დროს მოთამაშეს ხელის ზურგზე ორ კენჭზე ნაკლები არ უნდა შეადგეს და „გადაკაფულად“ ეთვლება.

თუ ერთი კენჭი შეაკავდება, ეს კენჭი უნდა დამალოს ხელში და თუ მოწინააღმდეგე ან მარჯენივ მჯდომი მოთამაშე (როცა მოთამაშეთა რიცხვი ორზე მეტია) უპოვის, თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე, თვითონ კი „ჩამწვარია“; ხოლო, თუ ვერ უპოვის, — თვითონვე აგრძელებს თამაშს.

კაფას შემდეგ თამაში ყოველთვის ოროლადან იწყება და ჩვეულებრივად გრძელდება. ვინც ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

#### 5. (ნაცვლია)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად. „კაკალა“, „ორონა“, „სამონა“, „თოფა“ (იგივე ოთხონა), „კაფა“, კაფა ათჯერ უნდა შესრულდეს. კაფას დროს მოთამაშე მხოლოდ იმ შემთხვევაშია „ჩაჭრილი“, როცა ხელის ზურგზე არც ერთი არ შეაკავდება, ანდა შეაკავდება მხოლოდ ორი კენჭი.

ამის შემდეგ იწყება „ნაცვლია“.

ნაცვლია პირველად სამი კენჭით სრულდება, მოთამაშე სამი კენჭიდან ერთს დაბლა დადებს, მეორეს მუჭში დაიჭერს, მესამეს მალა აისვრის, მის დაჭერამდე, უნდა მოასწროს მეორე კენჭის ძირს დადება და პირველი კენჭის ხელში ალება. ეს უნდა გაიმეოროს ათჯერ.

ამას მოსდევს ნაცვლია ხუთი კენჭით — ორს აიღებს, ორს დადებს იმავე წესით.

შემდეგ არის ნაცვლია სამი კენჭის ალებით და ერთი კენჭის დადებით და პირიქით — ერთი კენჭის ალებით, სამი კენჭის დადებით. სრულდება იმავე წესით.

შემდეგ მოსდევს:

„ციდა“ — მოთამაშე ორ-ორ კენჭს დადებს ერთიმეორისაგან ერთი ციდის დაშორებით და ხელის ერთი მოსმით აიყვანს მესამე კენჭის ასროლით.

„მტკაველა“ — ორ-ორ კენჭს დადებს ერთმანეთზე ერთი მტკაველის დაშორებით და აიყვანს ისე, როგორც „ციდას“ დროს.

„წყრთა“ („წდა“) — კენჭებს დადებს ერთი წყრთის (იდაყვიდან თითებამდე) დაშორებით და აიყვანს იმგვარადვე, როგორც „ციდას“ დროს. ბოლოს სრულდება „კაფა“.

ვინც შეასრულებს ამ თამაშის ყველა ნაწილს — გამარჯვებულია.

## ბ) ღორმხის დამწვვდმვა

### (კორტნა)

თამაშის დამწყები ერთ ხელს ცერითა და საჩვენებელი თითით დაბლა დააყრდნობს, ამ ხელს იდაყვს ქვემოდან ამოუტარებს მეორე ხელს (რომელიც კენჭები უჭირავს) და კენჭებს მის ზემოდან მიწაზე გადმოყრის. შემდეგ ერთ-ერთს ისევ აიღებს. დანარჩენი 4-დან მოწინააღმდეგე შეარჩევს „დედოს“, რომელიც ყველაზე „ძნელად დგას“ (ცუდი „მისადგომია“). მოთამაშემ მის მიერ აღებული კენჭის ასროლით მიწაზე დაყრდნობილ ცერსა და საჩვენებელ თითს შორის სათითაოდ უნდა შეყაროს კენჭები „დედოს“ გაუნძრევლად, ბოლოს კი დედოც შეაგდოს.

ამის შემდეგ კენჭებს დაილაგებს ხელის ზურგზე, შუა თითის აქეთ-იქით, ხელის აქნევით აყრის ჰაერში და დაიჭერს, რის შემდეგ გამარჯვებულია და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

თუ მოთამაშეს რომელიმე ნაწილი შეეშალა, მოწინააღმდეგე მას ხელს მიწაზე დაადებინებს, გამოართმევს „დედოს“, ერთი ხელით აისვრის მალა, იმავე ხელით „დაკორტნის“ ან უჩქმეტს მიწაზე დადებულ ხელზე და დაიჭერს მალა ასროლილ კენჭს, რის შემდეგ თამაშს თვითონვე დაიწყებს თავიდან.

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „თითოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ოთხოლა“, „კაფა“. ამას მოსდევს „ძალღურა“. მოთამაშეები შე კენჭებს დაყრის დაბლა, მათგან აიღებს ერთს, მოწინააღმდეგე დანარჩენთაგან ამოარჩევს ერთ-ერთს. აღებული კენჭის მაღლა ასროლით მოთამაშემ კენჭები სათითაოდ უნდა შეყაროს ცერსა და შუა თითზე დაყრდნობილი ხელისგულის ქვეშ (დაბლა დაყრდნობილი ხელის საჩვენებელი თითი ზემოდან უნდა იყოს გადაჯვარედინებული შუა თითზე) მოწინააღმდეგის მიერ ამოარჩეული კენჭის გაუნძრევლად. ეს უკანასკნელი ბოლოს უნდა შეაგდოს და შემდეგ ყველა ერთად აიყვანოს.

ამას მოსდევს „ჩურჩხელა“ — ყოველი მომდევნო კენჭის ასაყვანად მაღლა უნდა აისროლოს ყველა აყვანილი კენჭი.

ჩურჩხელას შესრულებით მოთავდება ერთი „გუდა“. სულ უნდა მოთავდეს ხუთი ასეთი გუდა, რის შემდეგ იწყება მოწინააღმდეგის ხელის „წიწკნა“ („დაკორტნა“).

დაკორტნის დროს მოთამაშე დამარცხებულს დაბლა დაადებინებს ხელს და თითებთან, გარდა ცერისა, სათითაოდ დაულაგებს კენჭებს. ამის შემდეგ იწყებს კენჭის მაღლა ასროლას და კენჭების სათითაოდ აყვანას. კენჭების აყვანამდე დამარცხებულს ჯერ უნდა მოწიწკნოს, როგორც „ქორმა“, შემდეგ — როგორც „მიმინომ“, შემდეგ როგორც „კრუხმა“, ბოლოს — როგორც „წიწილამ“ (თანდათან უფრო მსუბუქად). სულ ბოლოს უნდა მოასწროს მოფერება (ხელის მოსმა) „თაფლი“. მოთამაშემ თითოეული ამ „კორტნის“ დროს უნდა თქვას შესაბამისი სიტყვა („ქორი“, „მიმინო“, „კრუხი“, „წიწილა“, „თაფლი“). ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება.

### 3. ქვაპაპულონი (ლაზური კენჭაობა)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: ერთობანა — „არარიში“, ორობანა — „ჟურ-ჟურიში“, სამობანა — „სუმ-სუმიში“, ოთხობანა — „ლოტალონი“, შემდეგ კი დამწყვედვა — „მეშა-ჩუმელ“.



მეშა-ჩუმლე შემდეგნაირად სრულდება: მოთამაშე ერთი ხელის ცერს და შუა თითს (რომელზედაც გადადებულია საჩვენებელი თითი) დააყრდნობს მიწაზე, მეორე ხელით კი იკენჭავებს დასაბრუნებელ შორის გაპყრის კენჭებს (როგორც წინა ვარიანტებში). კენჭების შეყრის შემდეგ ხელისგული მიწაზე უნდა დაუშვას. თუ კენჭები კარგად, „სწორად“ იყო შეყრილი, მაშინ ხელისგულის ქვეშ არც ერთი კენჭი არ უნდა მოყვეს.

ამას მოსდევს „კროხი“, ანუ კაფა. მაგრამ თუ კაფა მოხდა ხელის ზემოდან დატაცებით, ყოველ კენჭზე ეთვლება 2 ქულა; ხოლო იმ შემთხვევაში, როცა მოთამაშე კაფას დროს ხელს მუცს ქვემოდან შეუშვერს, თითო კენჭზე ეთვლება თითო ქულა.

მოთამაშეს თუ ხელის ზურგზე არ შეაკავდა ერთ კენჭზე მეტი, ან შეეშალა თამაშის რომელიმე ნაწილი, ჩაჭრილია და თამაშს იწყებს მოპირდაპირე.

როცა მოთამაშეს კაფა შეეშლება, უბრუნდება თითონას (არარისს) და აგრძელებს თამაშს.

რომელიც მალე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

#### 4. (წ ვ ი მ ა)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „კაკალა“, „ორონა“, „სამონა“, „ბურთო“, („ოთხონა“), „ცხინკო“ (კაფა). ცხინკოს დროს მოთამაშეს ხელის ზურგზე ოთხზე ნაკლები კენჭი არ უნდა შეაკავდეს.

შემდეგ მოდის „ძალა“. მოთამაშე ძირს დაყრის ოთხ კენჭს, მოწინააღმდეგე ამოარჩევს ერთ-ერთს.

მოთამაშე ხელს თითებით დააყრდნობს დაბლა, ამასთან საჩვენებელი თითი უნდა გადააჯვარედინოს შუა თითზე და ხელისგულის ქვეშ, მეხუთე კენჭის ასროლით, სათითაოდ შეყაროს დანარჩენი კენჭები, მაგრამ ისე, რომ მოწინააღმდეგის მიერ არჩეული კენჭი არ გაიძირეს. ეს უკანასკნელი ყველაზე ბოლოს უნდა შეაგდოს.



შემდეგ არის „ჩუმა“ — იგივე კაკალა, მაგრამ კენჭის „აყვანის“ დროს კენჭები ერთიმეორეს არ უნდა მოხვდეს — ხმა არ უნდა მოხვდეს მოილოს.

„ჩუხო“: იგივე, მხოლოდ პირიქით, კენჭები ერთიმეორეს უნდა მოხვდეს და ხმა გამოსცეს.

„ფაცფაცა“: იგივე, მხოლოდ თითოეული კენჭის აყვანის დროს ხელა უნდა მოაფათუროს მიწაზე.

„ბაკბაკა“: იგივე, მხოლოდ ხელი უნდა დააბაკუნოს.

„წვიმა“: ყოველი მომდევნო კენჭის აყვანის დროს მალა უნდა აყაროს ყველა აყვანილი კენჭი.

„ცისარტყელა“: კენჭები ლაგდება კვადრატულად ერთიმეორისაგან თითო მტკავლის დაშორებით. კენჭების აღება ხდება წყვილ-წყვილად, ოღონდ, მოპირდაპირე კუთხეებიდან (დიაგონალებიდან).

„გულა“: ისევე კაკალა, მხოლოდ მოთამაშემ თითოეული კენჭის აყვანის დროს უნდა მოასწროს მკერდზე ხელის მირტყმა.

ამას მოსდევს „ბურთოს“ შესრულება სამჯერ ზედიზედ.

შემდეგ არის „ცხინკო“, აგრეთვე სამჯერ ზედიზედ.

ვინც უფრო ადრე დაამთავრებს თამაშს — გამარჯვებულია.

### 5. (ჭიკჭიკა)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „კაკალა“, „ორონა“, „სამონა“, „ოთხონა“, „ჭიკჭიკა“.

ჭიკჭიკას დროს ოთხივე კენჭი ლაგდება ერთ სწორ ხაზზე ერთმანეთისაგან რამდენიმე თითის დადების დაშორებით და ხდება მათი აყვანა.

ჭიკჭიკას მოსდევს „წყრთა“, ანუ „ცხთა“. წყრთის დროს კენჭები ლაგდება ერთმანეთისაგან ერთი წყრთის დაშორებით.

წყრთას მოსდევს „ბაყაყური“: მოთამაშე ერთ ხელს გაშლილი თითებით დააბჯენს დაბლა, მეორე ხელით აისვრის ერთ-ერთ კენჭს და მის დაჭერამდე ძირს გაბნეული ოთხი კენჭიდან ერთ-ერთს შეაგდებს ცერსა და საჩვენებელ თითებს შორის, მეორეს — საჩვე-

ნებელ და შუა თითებს შორის და ასე თანმიმდევრობით. კენჭებს  
შეყრას რომ დაამთავრებს, მერე ყველას ერთად აიყვანს. **კენჭების**  
შემდეგ არის „ცხინკა“, ანუ „კაფა“: ხუთივე **კენჭების**  
ასროლით უნდა შეიყენოს ხელის ზურგზე, კვლავ ასროლოს და ზე-  
მოდან ხელის დატაცებით ჰაერშივე დაიჭიროს. ყოველ კაფაზე  
ეთვლება ხუთი ქულა.

ვინც უფრო ადრე შეასრულებს ასს — გამარჯვებულია.

ვისაც შეეშლება რომელიმე ნაწილის შესრულება — ჩაჭრილია  
და მომდევნო ჯერზე თამაშს აგრძელებს იქიდან, სადაც შეწყვიტა.

## დ) წაკითხვა

### 1. კვალაობა

დამწყები მოთამაშე დაბლა დაყრის 4 კენჭს, თუ ამათგან ორი ან  
ნეტი კენჭი ისე ახლოს დაეცა ერთმანეთთან, რომ მათ შორის ნეტი  
არ გაეგია, დამწყები „ჩაჭრილია“ და თამაშს იწყებს მოწინააღმ-  
დეგე.

თუ კენჭები ერთმანეთისაგან უფრო შორიშორს გაჩერდა, მაშინ  
მოთამაშე ერთ კენჭს წკიპურტით მოარტყამს მეორეს — ამით  
დაეწერება ათი ქულა. თუ მან მესამე კენჭიც ასევე მოარტყა მეო-  
თხეს — კიდევ ათი ქულა მიემატება. ამის შემდეგ უფლება აქვს,  
კენჭები ხელახლა ყაროს და თამაში იმგვარადვე გააგრძელოს.

თუ კენჭი წკიპურტის ერთი გაკვრიით ორ კენჭს მოხვდა — მაშინ  
მოთამაშეს ეთვლება ასი ქულა, ხოლო თუ სამივეს ერთად — ას  
ათი ქულა.

ვინც ადრე შეასრულებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს  
(მაგალითად, 300), გამარჯვებულია.

### 2. სკიპაობა

ძირს დაყრილი 5 კენჭიდან მოთამაშე ერთს „გამოხშირავს“  
(გამოარჩევს და აიღებს), დანარჩენებიდან ერთ-ერთს წკიპურტს

გაპკრავს, რომ რომელიმე სხვა კენჭს მოახვედროს, თუ მოახვედრა, 1 ქულა ეთვლება; მაგრამ თუ ერთდორულად ორ კენჭს მოხვდება ეთვლება 10 ქულა, ხოლო თუ სამივეს — 20 ქულა.

ყოველი 100 ქულის შესრულებაზე მოწინააღმდეგეს „ებმება“ ერთი „კუდი“.

ანდა, გამარჯვებული მოპირდაპირეს ხელისგულზე დააყრის სილას (მიწას), შიგ ჩაასობს პატარა ჩხირს, დაახუჭინებს თვალს და თვალებზე ხელის აფარებით გაატარებს, სადმე დააყრევინებს ქვიშას (მიწას) და დააბრუნებს იმავე ადგილზე, საიდანაც წაიყვანა. ამის შემდეგ უშვებს ხელს, იგი კვლავ თვალდახუჭული უნდა წავიდეს და დაახლოებით მაინც იპოვოს ის ადგილი, სადაც მოწინააღმდეგემ ქვიშა (მიწა) დააყრევინა, თვალი აახილოს და მონახოს ჩხირი. თუ ეს მოახერხა — დამარცხებული არაა, თუ ვერა — მოწინააღმდეგეს უფლება აქვს, ასის დათვლამდე მიხვეულ-მოხვეულად ატაროს.

თუ მოთამაშეს დაავიწყდა „გამოსშირვა“, ხოლო მოწინააღმდეგემ „ფუწის“ თქმა დაასწრო, ანდა კენჭს ააცილა, „ჩაციე-ბულია“ და ყველა შემთხვევაში თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

### 3. ხ ა ვ უ ო ნ ი ა, მ ო ჭ კ ა - მ ო ჭ კ ა

მონაწილეობს ორი ან ექვსი გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა 36 ცალი კენჭი, ანუ „თხის ნიგოზი“.

ერთმანეთზე ერთი მტკავლით დაშორებული ორი პარალელური ხაზის გასწვრივ მოთამაშენი ამოთხრიან სამ-სამ პატარა ორმოს (დაახლოებით ქათმის კვერცხი რომ ჩაეტიოს), ორმოებიც ერთიმეორისაგან თითო მტკავლით უნდა იყოს დაშორებული.

თუ ორი თამაშობს, წინასწარ შეთანხმდებიან, რომელი იყოს „კენტი“ და რომელი „ლუწი“, კენჭებს გაიყოფენ შუაზე და დადგებიან ორმოებიდან ორი-სამი ნაბიჯის დაშორებით. შეუძლიათ გაატარონ ხაზი, საიდანაც ორმოებში რიგრიგობით ისვრიან ექვს-ექვს კენჭს. რომელ ორმოშიც კენჭების კენტი რიცხვი აღმოჩნდება —

„კენტისა“ იქნება, ლუწი რიცხვი კი — „ლუწისა“. შეკრებენ და რომლისაც მეტი აღმოჩნდება, გამარჯვებულია.

თუ მოთამაშეთა რიცხვი 6-ია, უნდა გაიყონ ორ ჯგუფად და ორ ჯგუფში თითოეულმა ისრალოს 6-6 კენჭი. ამ შემთხვევაში გამარჯვება დარჩება ჯგუფს და არა მოთამაშეს.

## (კოტაობა, მსაჯულობა)

### 1

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თითის სიგრძისა და სიშხო მრგვალ ჯოხს გააპობენ შუაზე. თითოეულ ნაპობს ჰქვია „კოტა“.

მოთამაშენი რიგრიგობით „აყრიან“ (მალა აადგებენ) ერთმანეთზე მიტყუებულ კოტებს.

თუ ორივე კოტა მიწაზე აღმა დაეცა, მოთამაშე — „მსაჯულია“, თუ ორივე დაღმა დაეცა — „აღმასრულებელი“, ხოლო თუ ერთი დაღმა და მეორე აღმა — „ცრუპენტელა“.

როცა რამდენიმე მსაჯული და აღმასრულებელია, მათ ხელახლა უნდა აყარონ კოტები, ვიდრე ბოლოს ერთი მსაჯული და ერთი აღმასრულებელი არ დარჩება. მაგრამ, თუ არც ერთი მსაჯული და აღმასრულებელი არ „დადგა“, მაშინ თავიდან აყრიან კოტებს, კოტების აყრა მაშინვე შეწყდება, როგორც კი „მსაჯული“ და „აღმასრულებელი“ „დადგება“.

მსაჯულს გამოაქვს გადაწყვეტილება ამა თუ იმ ცრუპენტელას დასჯის შესახებ (რიგრიგობით), აღმასრულებელს სისრულეში მოჰყავს გადაწყვეტილება. სასჯელს წარმოადგენს ხელის ზურგზე წკიბურტის ან თითის დაკვრა იმდენჯერ, რამდენსაც მსაჯული მიუსჯის.

### 2

თამაშისათვის საჭიროა ოთხი კენჭი, მოთამაშენი ამოთხრიან პატარა ზომის ორმოს, მისგან ორი-სამი ნაბიჯის დაშორებით გა-



ავლებენ ხაზს (ან დადებენ ნიშანს), დადგებიან ხაზზე (ან ნიშანთან) და ორმოში რიგრიგობით ისვრიან ოთხივე კენკს ერთხელ ოთხივე ჩაცვივდა, მოთამაშე — „მსაჯული“, თუ სამი ჩაცვიდა „აღმასრულებელი“, თუ სამზე ნაკლები — „ცრუპენტელა“.

თუ ორი ან მეტი „მსაჯული და „აღმასრულებელი“ გამოვიდა, ისინი ხელახლა ისვრიან კენკებს, ვიდრე თითო არ დარჩება. თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

## კოჭაობა

მელა-მელა, ემი-ემი

მონაწილეობს 4 და მეტი ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა კოჭი.

თითოეულმა მოთამაშემ კოჭი უნდა ააგდოს. თუ ზემოთ მოექცა კოჭის ვიწრო, სწორი მხარე — მოთამაშე იქნება „ბეგი“, თუ ზემოთ მოექცა „ბეგის“ მოპირდაპირე მხარე, მოთამაშე „კამკა“ იქნება. როდესაც ზემოთ მოექცევა კოჭის განიერი, ჩაღრმავებული მხარე, — „ცრუპენტელა“ იქნება, მისი მოპირდაპირე მხარის ზემოთ მოქცევისას კი — „მკკალი“.

მკკალი თავისუფალია. ბეგს გამოაქვს გადაწყვეტილება დასჯის შესახებ (წიკბურტი, თითის დაკვრა და ა. შ.), კამკა გადაწყვეტილებას ასრულებს.

თუ ბეგი ან კამკა რამდენიმე მოთამაშემ „დააყენა“, წინა მომდევნოს „გადაულოცავს“ (გადააბარებს) ბეგობას ან კამკობას, ამასთან, ერთიმეორეს ქამარს დაჰკრავენ ხელისგულზე.

იმ მოთამაშემ კი, რომელიც კოჭს შემთხვევით „ცერზე“ (მეხუთე და მეექვსე მხარე კოჭისა) დააყენებს, რომელიმე ცხოველს უნდა წაბადოს ხმით ან მოძრაობით, შემდეგ კი კოჭი ხელახლა ააგდოს.



თამაშის ადგილი ისეთი უნდა იყოს, რომ მონაწილეებმა დამალვა შეძლონ.

### 1. დამალვა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

ბავშვები რომელიმე მოთამაშეს შეარჩევენ — ეს იქნება „მაძებარი“. მაძებარი დგება ისეთ ადგილზე, საიდანაც დანარჩენებს, როცა ისინი იმალებიან, ვერ დაინახავს.

დამალულები მაძებარს „კითუს“ ძახილით აძლევენ ნიშანს. ამ ნიშანზე მაძებარი იწყებს დამალულთა ძებნას, ვისაც იპოვის, გამოიყვანს. ნაპოვნები ეხმარებიან დანარჩენების ძებნაში. ასე გრძელდება, ვიდრე ყველას არ იპოვიან. თუ გაუჭირდათ ზოგიერთი მოთამაშის პოვნა, ეძახიან და სთხოვენ დაიძახოს „კითუ“.

როცა ყველას ნახავენ, თამაში თავიდან იწყება, მხოლოდ მაძებარს სხვები სცვლიან რიგრიგობით.

ზოგჯერ წინასწარ შეთანხმდებიან, რომ მაძებრად დადგეს ის მოთამაშე, რომელიც პირველად იქნება ნაპოვნი.

### 2. კუკუ დამალობანა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

ბავშვები აირჩევენ ერთ მოთამაშეს, რომელიც გათვლას აწარმოებს „წითელი ვაშლის“ მიხედვით. გათვლის შედეგად ერთ-ერთ მოთამაშეს მოუწევს „მაძებრობა“. მაძებარი იხუჭება. მიეყრდნობა ხეს, ლოდს ან სხვა რაიმეს, თვალეზზე ხელს აიფარებს და ითვლის დაახლოებით 30-მდე (შეთანხმების მიხედვით). დანარჩენები თვლის დამთავრებამდე იმალებიან სხვადასხვა ადგილზე. მაძებარი კი დამთავრებს თუ არა დათვლას, იტყვის ლექსს:

თვალი გამიხელია,  
ჩიტი გამიფრენია,  
ვინც არ არის დამალული,  
ყველა დამიჭერია!



ახელს თვალს, ეძებს მოთამაშეებს, ვისაც დაინახავს, ეძახის სახელს და გარბის ნიშანთან, რომელთანაც დაიხუჭა, აკარებს მას ხელს და იძახის „მიმისწრიაო“. იგი ვალდებულია ყველა დამალული მოთამაშე მოძებნოს. ვისაც ვერ იპოვის, ეძახის, რომ თვითონ გამოჩნდეს, რაც დამალულისათვის გამარჯვებაა. რომელ მოთამაშესაც მაძებარი პირველად მიასწრებს, შემდეგ ხელზე ის მოთამაშე იხუჭება. თუ ნიშანთან ყველამ მიასწრო, ისევ მაძებარი იხუჭება.

### 3. კუკუ მ ა ლ ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

გათვლით შეირჩევა „მაძებარი“, რომელიც რაიმე ნიშანთან იხუჭება (ნიშანს „ცეცხლი“ ეწოდება). მაძებარი დახუჭვისთანავე იწყებს თვლას და სხვები იმალებიან. დაითვლის 30-მდე, რის შემდეგ თვალს გაახელს.

დამალულები იძახიან „კუკუს“ ან „ჭიტას“, თანაც ცდილობენ, რომ მაძებარს ცეცხლთან მირბენა, მასზე ხელის დაკვრა და „მიმისწრიას“ დაძახება მოასწრონ. ვინც ამას შეძლებს, თავისუფალია.

მაძებარი, თავის მხრივ, ცდილობს იპოვოს თითოეული დამალული მოთამაშე, დაიძახოს მისი სახელი, ხელი დაჰკრას ცეცხლზე და თქვას „მიმისწრიაო“. მაგრამ ეს არ კმარა. მაძებარმა ყველა ნაპოვნს სათითაოდ უნდა დაჰკრას ხელი, ამ უკანასკნელებს კი პოვნის შემდეგ უფლება აღარ აქვთ ცეცხლთან მისწრებისა. სამაგიეროდ, მათ შეუძლიათ არბენინონ მაძებარი, ვიდრე ეს უკანასკნელი ხელს დაჰკრავდეს. ვისაც მაძებარი პირველად დაჰკრავს ხელს და „ჩაჰრის“, შემდეგ ხელზე ის დაიხუჭება.



#### 4. კიტაკუკუ



მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

„გაბუტვის“ საშუალებით მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. ერთი ჯგუფი იმალება და იძახის „კუკუს“, მეორე ჯგუფის მოთამაშენი კი მათ ეძებენ. ნაპოვნმა მპოვნელი ზურგზე უნდა მოიკიდოს და მიიყვანოს იმ ადგილამდე. სადაც ჯგუფებად განაწილება მოხდა, ე. ი. „დედოსთან“.

დამალულთაგან ის მოთამაშე, რომელიც მანამდე მოასწრებს ამ ადგილზე მოსვლას, ვიდრე იპოვიდნენ, თავისუფალია და შემდეგ ხელზე მისი ჯგუფია მაძებარი.

#### 5. მალულობანა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

შეთანხმებით ერთ-ერთი მოთამაშე „მძებნელია“, იგი იხუტება და იწყებს თვლას. დანარჩენებმა ამ ხანში უნდა მოასწრონ დამალვა. ოცდაათის დათვლის შემდეგ „მძებნელი“ ახელს თვალს და იწყებს დამალულთა ძებნას. თუ ვეღვა იპოვა, ისევ თვითონ იხუტება, ხოლო თუ ვინმე ვერ იპოვა, ეძახის: „ვერ გიპოვეო“, მაშინ დამალული გამოჩნდება და თავის მხრივ იძახის: „გამარჯვება ჩემიაო“.

მეორე „ხელზე“ იხუტება ის, ვინც გაიმარჯვა. თუ რამდენიმე ერთად გაიმარჯვა, მათ შორის უნდა მოხდეს კენჭისყრა, რომელსაც კენჭი შეხვდება, „მაძებარი“ ის იქნება.

#### 6. მწყემსობანა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მონაწილენი იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრით ერთ ჯგუფს მოუწევს დამალვა, ესენი იქნებიან „ცხვრები“, მეორე ჯგუფის მოთამაშენი კი „მწყემსები“.

ცხვრები იმალებიან, მწყემსები კი იწყებენ მათ ძებნას, ვისაც

იპოვიან, დაიჭერენ (ხელი უნდა დაჰკრან) და „ამწყვდევენ ბოსელში“ (აჩერებენ იმ ადგილზე, სადაც მოხდა ჭგუფებად განაწილება) როცა ყველას დაიჭერენ, მდგომარეობა იცვლება: მწყემსები იქცევიან ცხვრებად და ცხვრები — მწყემსებად.

## 7. ყ ი ვ ი ლ ო ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი გაითვლიან „წითელი ვაშლის“ მიხედვით, ვინც ბოლოს დარჩება, ის იქნება „მაძებარი“, „მამალი“, ხოლო ის, ვინც მის წინ გავა — „დედა“. მაძებარი დედას კალთაში თავს ჩაუდებს და თვალებს დახუჭავს, დანარჩენები კი ამ დროს გარბიან დასამალავად.

კალთაში თავჩადებული — „მამალია“. ის დაიწყებს „ყივილს“, დედა ყოველი დაყვილების შემდეგ ეუბნება: „შუადღეა“, „სალამოა“ და ა. შ. ბოლოს, როცა შეატყობს, რომ მოთამაშეებმა დამალვა მოასწრეს, ეტყვის „გათენდა“. მამალი ადგება და წავა დამალულთა საქებნელად. ვისაც იპოვის, მოჰყავს დედასთან.

თავის მხრივ დამალულებიც კდილობენ თვითონ მოასწრონ დედასთან მისვლა.

შემდეგ „ხელზე“ მაძებარი იქნება ის მოთამაშე, ვისაც პირველად იპოვის, ყოფილი მაძებარი კი დედად იქცევა.

## 8. შ ე ჩ ე რ ო ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. თითოეული ჯგუფი იმალება (ეფარებიან ხეს, ბუჩქს ან სხვა რაიმეს). შემდეგ უთვალთვალეებენ ერთიმეორეს.

მოთამაშემ თუ მოწინააღმდეგის სხეულის რომელიმე ნაწილს მოკრა თვალი და იცნო, ეძახის: „შეჩერდი“. შეჩერებული მოთამაშე თამაშიდან გადის. ის ჯგუფი, რომლის ყველა მოთამაშეს მოწი-

ნააღმდეგენი ამგვარად „შეაჩერებენ“, წაგებულად ითვლება და თამაში თავიდან იწყება. თამაშის დროს ორივე ჯგუფის მოთამაშეებს, თუკი მოახერხებენ, უფლება აქვთ ზურგიდან შემოუარონ მოწინააღმდეგეებს.

## 9. ჩ ი ტ მ ა ლ უ ლ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. „იწილო-ბიწილოს“ გათვლით გამოირკვევა, ვინ იქნება მატებარი. მატებარი დადგება რაიმე საგანთან (ხესთან, ქვასთან), როდესაც ყველანი დაიშალებიან, იძახიან „კუკუს“, ან „გუგუს“, რის მერე დახუჭულს უფლება აქვს, თვალი გაახილოს და ძებნა დაუწყოს მათ. ვისაც იპოვის, იძახის მის სახელს, გამორბის ნიშანთან, არტყამს მას ხელს და ამბობს „მიმისწრიაო“, თუ, პირიქით, ყველა მოთამაშემ მოასწრო დანიშნულ საგანზე ხელის დარტყმა და „მიმისწრიას“ დაძახება, ისევ თვითონ იხუჭება, თუ არა და ის მოთამაშე, რომელსაც პირველად მიასწრებს. ამ უკანასკნელ შემთხვევაში დანარჩენებს შეუძლიათ გამოჩნდნენ და თამაშიც ხელახლა დაიწყება.

ზოგჯერ დასთქვამენ, რომ დახუჭულს უფლება აქვს, გარკვეული რიცხვის (20—30) დათვლის შემდეგ „აიხედოს“, ამ შემთხვევაში „კუკუს“ დაძახება სავალდებულო აღარაა.

## ლ ა ხ ტ ი

### ა) ლ ა ხ ტ ი, ს ა რ ტ ყ ე ლ ო ბ ა

#### 1

მონაწილეობს 12-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა იმდენი სარტყელი, რამდენი წყვილი მონაწილეცაა: თამაშის ადგილზე არ უნდა იყაროს ქვები და მაგარი საგნები. სასურველია, ნიადაგი რბილი და ბალახიანი იყოს.



მოთამაშენი შემოხაზავენ 10-მდე ნაბიჯი დიამეტრის წრეს და განაწილდებიან ორ ჯგუფად. ხდება კენჭისყრა, რის შედეგადაც ერთ-ერთი ჯგუფს მოუწევს წრეში ჩადგომა, ესენი „წრეში მდგომნი“ და „დამცველები“ არიან, ხოლო მოპირდაპირე ჯგუფის მოთამაშენი კი „წრის გარეთ მდგომნი“, ანუ „თავდამსხმელები“.

დამცველები წრეში ერთმანეთისაგან თანაბარი მანძილის დაშორებით დალაგებენ სარტყლებს ისე, რომ მათი ერთი ბოლო ხაზს ეხებოდეს, მეორე კი ცენტრისკენ იყოს მიქცეული, და ჩადგებიან მცველებად; მათ სარტყლებზე ფეხის დადგმის უფლება არა აქვთ. თავდამსხმელები სარტყლების მოტაცებას ცდილობენ გადარბენით, გადაგორებით, წაწოლით და ა. შ. თუ მათ ერთი სარტყლის გატაცება მაინც მოახერხეს, დანარჩენებსაც ადვილად გაიტაცებენ, რადგან შეუძლიათ გატაცებული სარტყლით წვივებზე სცემონ დამცველებს და მისი გარტყმით წრიდან გამოიტანონ სხვა სარტყლებიც.

თუ დამცველები წრიდან გამოიჭრებიან, ან თავდამსხმელები წრეში შეიჭრებიან, თავდამსხმელებს უფლება ეძლევათ მოტაცებული სარტყლით მუხლებზეც სცემონ დამცველებს.

დამცველებს შეუძლიათ თავდამსხმელთა მიერ გატაცებული სარტყლების უკან დაბრუნებაც, რასაც ახერხებენ მოქნეულ სარტყელზე ხელის წაწვებითა და გამოგლეჯით. უკან დაბრუნებული სარტყელი დაირგოლება და დაიდება წრის შუაგულში, იქიდან მისი გატაცება კი ძნელია, რადგან ეს მოითხოვს წრეში შეჭრას და მასზე ფეხის, ხელის ან სხვა სარტყლის გაკვრას და წრიდან გამოტანას, რაც ხშირად თავდამსხმელთა „ჩაჭრით“ მთავრდება.

ყველა სარტყლის გატაცების შემდეგ იწყება დამცველთა „ახურება“, „ასუქება“, ანუ სარტყლებით ცემა. ზოგჯერ მოწინააღმდეგენი წინასწარ შეთანხმდებიან, რომ მხოლოდ წვივებზე სცემონ ერთმანეთს.

ახურება გრძელდება მანამდე, ვიდრე დამცველები ერთ-ერთ თავდამსხმელთაგანს არ ჩასჭრიან.

დამცველებს თავდამსხმელთა ჩაჭრის უფლება აქვთ თამაშის დასაწყისიდანვე. ჩაჭრა ხდება მუხლის ქვემოთ ფეხის (ტერფის) შეხე-

ბით, მხოლოდ ამ დროს მცველს მეორე ფეხი აუცილებლად წრის შიგნით უნდა ედგას, წინააღმდეგ შემთხვევაში, ჩაქრა არ ჩაითვლება. ერთი მოთამაშის ჩაქრა მთელი გუნდის ჩაქრას ნიშნავს და წრეში ში ახლა ეს გუნდი უნდა ჩადგეს.

## 2

თამაში იმგვარადვე მიმდინარეობს, როგორც წინა ვარიანტში, მხოლოდ დამცველებს უფლება აქვთ, წართმეული სარტყლები წრის შუაგულში კი არ დაალაგონ დარგოლილი, არამედ წვივებზე ურტყან თავდამსხმელებს. ხოლო იმ შემთხვევაში, როდესაც თავდამსხმელები წრეში შეიჭრებიან, ურტყან მუხლებზეც. ასეთივე უფლება ეძლევა დამცველს, თუკი იგი გაბედავს და წართმეული სარტყლით წრიდან გამოიჭრება.

## 3

თამაში მიმდინარეობს ისევე, როგორც პირველ ვარიანტში, მხოლოდ დამცველებს უფლება ეძლევათ ხელი ჩაავლონ რომელიმე თავდამსხმელს, შეიტაცონ იგი წრეში და ჩაქრან.

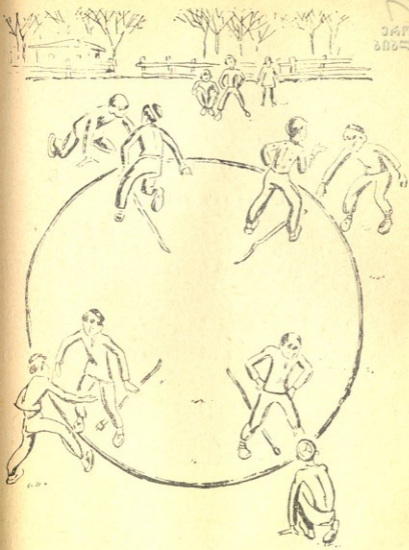
თავის მხრივ, თავდამსხმელებს შეუძლიათ წრიდან გამოიტაცონ დამცველები, გამოტაცების შემდეგ დამცველები „ტომრებად“ იქცევიან.

„ტომარა“ გამტაცებელს ეკუთვნის, იგი მას ჩაჰკიდებს ხელს და სურვილისამებრ, საითაც უნდა და როგორც უნდა, ისე დაატარებს. მას შეუძლია „ტომარა“ გამოიყენოს წრიდან სარტყლის გასატაცებლად, რისთვისაც ტომარას დააჯახებს სარტყლის მცველს, თვითონ კი სარტყელს სტაცებს ხელს და გაიტაცებს.

ტომარას მანამდე, ვიდრე მასზე პატრონს, ანუ მომტაცებელს ხელი აქვს ჩაკიდებული, უფლება არა აქვს წინააღმდეგობის გაწვევისა (წრეში დაბრუნების ცდისა), გარდა იმ შემთხვევისა, როცა ტომარა თამაშის დროს მოასწრებს წრის შიგნით ფეხის დაბიჯებას.



ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ





თამაში ისევე მიმდინარეობს, როგორც პირველ ვარიანტშია აღწერილი, მხოლოდ დამცველები სარტყლებს მოთამაშეთა ოცნებზე ერთით ნაკლებს დააწყობენ. ამ შემთხვევაში უსარტყლოდ დარჩენილი მოთამაშე (იგი მარჯვე უნდა იყოს) „ღედა“ იქნება.

„ღედა“ საჭიროებისამებრ ხან ერთ მოთამაშეს ეხმარება სარტყლის დაცვასა და მოწინააღმდეგის დაჭრაში და ხან მეორეს.

## ბ) ღვედობანა

### 1. ღვედის დამალვა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — ვაეები 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ღვედი (სარტყელი). თამაშობენ ყორესთან.

ერთ-ერთი მოთამაშე ღვედს მალავს ყორეში (ყორის წინასწარ დათქმული მონაკვეთის ფარგლებში), დანარჩენები ეძებენ. ვინც იბოვის, უფლება აქვს, ამ ღვედით მანამდე სცემოს წვივებზე დანარჩენებს, ვიდრე ისინი წინასწარ დათქმულ ადგილამდე მიასწრებდნენ. შემდეგ ღვედს დამალავს მპოვნელი.

თუ ღვედი ვერ იბოვეს, მაშინ გამოაჩენს დამმალავი და ისევე სცემს დანარჩენებს, როგორც მპოვნელი.

### 2. ღვედობანა (ღვედის გატაცება)

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — ვაეები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ღვედები (სარტყლები).

კენჭისყრის შედეგად, ან თავისი სურვილით ერთ-ერთი მოთამაშე თავის სარტყელს დარგოლავს და დადებს ძირს, მეორე კი დაუდგება მცველად. მცველს ხელში უჭირავს საკუთარი სარტყელი.

დანარჩენები უტრიალებენ გარშემო და ცდილობენ ფეხი გაჰკრან და გაიტაცონ დარგოლილი სარტყელი. დამცველს უფლება აქვს,

რამდენსაც მოასწრებს, იმდენი ურტყას სარტყელი შათ მუხლს ქვე-  
მოთ.

გატაცების შემდეგ სხვისი სარტყელი დაირგოლება და ლადაც სხვა შეირჩევა.

## მ გ ე ლ ო ბ ა ნ ა

### ა) ბ ა ტ ო ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 6-7 წლის ასაკიდან.

აირჩევენ „მგელს“, მის „შვილს“, აგრეთვე „დედას“ („დედა ბატს“). დანარჩენები დედა ბატის შვილები, ანუ „ჭუკები“ არიან.

მგელი და მისი შვილი გავლენ მოშორებით, საიდანაც მგელი თავის შვილს გზავნის დედა ბატთან და აბარებს, შვილები გამომი-  
გზავნეო.

დედა ბატი შეუთვლის: ჯერ თოთოები არიანო.

მგელი თავის შვილს გზავნის მეორედ და ისევ ითხოვს ჭუკების გაგზავნას.

— თქვენი შესაჭმელი შვილები არცა მყოლია და არც მეყოლე-  
ბაო! — შეუთვლის დედა ბატი.

— ახლავე გამომიგზავნე, თორემ დაგეცემი და სულ ერთიანად  
ამოგწყვეტო!

— რაც წაიღო, დაიქადნეო, — შეუთვლის დედა ბატი და თავის  
შვილებს საბალახოზე გაგზავნის.

მგელი ამას გაიგებს და თავის შვილიანად მივარდება დედა  
ბატთან:

— სად არიან შენი შვილები?!

— რა თქვენი საქმეა, — მიუგებს დედა ბატი.

— ჩვენ ვიპოვით! — დაიღრიალებენ მგლები და გაექანებიან  
ბატებისკენ, რომლებიც აქეთ-იქით გაიფანტებიან.



იწყება „ომი“. ბატები დარბიან, მგლები დასდევენ, ვისაც ხელს დააკარებენ, გატაცებულად ითვლება.

ბატები ცდილობენ დედა ბატს დააკარონ ხელი, რადგან მამის გადაჩენილად ჩაითვლებიან, დედა ბატიც თავის მხრივ უნმარებამათ.

ერთხელ ხელდაკარებულზე მეორედ ხელისდაკარება არ შეიძლება. ვის მხარეზეც მეთი ბატი აღმოჩნდება, ის მხარეა გამარჯვებული.

## 2

მოთამაშენი აირჩევენ „მწყემსსა“ და „მგელს“, დანარჩენები „ბატები“ არიან.

სათამაშო ადგილიდან მოშორებით მგელი დანიშნავს თავის „ბუნაგს“ და იქ გაჩერდება.

მწყემსი თავის ბატებს გაუშვებს „საბალახოზე“, რის შემდეგ ეძახის:

— ბატებო, ბატებო!

— რა გნებავთ? — პასუხობენ ბატები.

— მგელია ტყეში და გამოიქცეით.

ბატები გამოიქცევიან, მაგრამ გზაზე მგელი დახვდებათ და ცდილობს მათ მოტაცებას. თამაში გრძელდება მანამდე, ვიდრე მგელს ყველას არ მოიტაცებს.

მგელს მოტაცებულები ბუნაგში მიჰყავს და იქ აყენებს. როცა ყველა ბატს მოიტაცებს და ბუნაგში დააყენებს, თვითონ „ტყეში წავა“. ამ დროს ბუნაგში მოვარდება მწყემსი და თავის ბატებს მოიტაცებს. მოტაცებული ბატები „ყიყინით“ გარბიან.

## ბ) მგელთბანა

### 1. გაშეშობანა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

გაითვლიან ან სურვილის მიხედვით შეარჩევენ ორ „მგელს“ (შეიძლება ერთიც), დანარჩენები „კურდღლები“ არიან.

კურდღლები დარბიან, მგლები კი დასდევენ, რომ ხელი დაჰკრან, ე. ი. „ჩასკრან“ („დაკენტონ“). ჩაჭრილები ადგილზევე უნდა გაჩერდნენ („გაშეშდნენ“) და მანამ ვერ ჩაებმებიან თამაშში, ვიდრე რომელიმე კურდღელი არ გაათავისუფლებს მათ, რისთვისაც გაშეშებულ კურდღელს ხელი უნდა დაჰკრას.

როცა ყველა კურდღელს გააშეშებენ, თამაში ხელახლა დაიწყება. ახლა მგლები ის მოთამაშენი იქნებიან, რომელნიც სულ ბოლოს იყვნენ გაშეშებულნი.

## 2. დაკენტობანა

დაკენტობანა გაშეშობანას ხასიათის თამაშობაა.

თამაშობენ გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან.

ერთ-ერთი მოთამაშე გამოუდგება დანარჩენებს და რომელსაც მოასწრებს და ხელს დაჰკრავს, „დაკენტილია“, „ჩაჭრილია“. ახლა „დაკენტილი“ გამოუდგება დანარჩენებს (ე. ი. გახდება „დამკენტავი“), რომ თავის მხრივაც ვინმე „დაკენტოს“ და ა. შ. ყოველი დამკენტავის ხელახლა დაკენტვა შეიძლება მხოლოდ მას შემდეგ, როცა მის მიერ დაკენტილი სხვას დაკენტავს.

## 3. კურდღლობანა, ხეზე ჩიტი

მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლ ს. ასაკიდან. მოთამაშენი აირჩევენ „მგელს“, დანარჩენები „კურდღლები“ ან „ცხვრები“ არიან. მათ ხელი უკიდიათ (ან დგანან) რაიმე საგანზე, ანუ „ხვრელებზე“ (ხე, ქვა, ღობე და ა. შ.), ისინი ხშირად უნდა ინაცვლებდნენ ადგილს საგანიდან საგანზე, ან ერთმანეთს უცვლიდნენ ადგილებს. მგელს უფლება აქვს, კურდღელი მხოლოდ მაშინ დაიჭიროს, როცა მას დანიშნულ საგანზე არ უკიდია ხელი (ან არ დგას ამ საგანზე), დაჭერის შემთხვევაში კურდღელი მგლად იქცევა. მგლები ეხმარებიან ერთიმეორეს ყველა მოთამაშის

მგლად გადაქცევაში. ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება, რისთვისაც ახალ მგელს აირჩევენ.

ეროვნული  
ნიმუში

#### 4. მ გ ე ლ ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მონაწილენი დგებიან წრეზე. ერთ-ერთი მოთამაშე გაითვლის „მგელობანას“. ის მოთამაშე, რომელზედაც უკანასკნელი სიტყვა — „მგელი“ მოხვდება, „მგელია“ და ფეხზე რჩება. დანარჩენები უცბად ჩასხდებიან. ვისაც მგელი დაჯდომამდე დაჰკრავს ხელს, მისი მომხრე ხდება. დანარჩენები გარბიან. მგელი „თავისიანებით“ გაქცეულებს გამოუდგება, როცა ყველას დაიჭერენ, თამაში თავიდან დაიწყება.

#### 5. მ გ ლ ე ბ ი მ ო ღ ი ა ნ

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი ირჩევენ ხელმძღვანელს. ამის შემდეგ მოიტანენ ისეთ ქვებს, რომ ზედ შედგომა შეიძლებოდეს, და დაალაგებენ წრიულად. ქვები მოთამაშეთა რიცხვზე ერთით ნაკლები უნდა იყოს.

ხელმძღვანელს ბავშვები მიჰყავს ქვებიდან 20-30 ნაბიჯის დაშორებით და აყენებს ერთ სწორ ხაზზე, რის შემდეგ იძახის: „მგლები მოდიან“. ბავშვები გამორბიან და დგებიან ქვებზე. რადგან ქვები მოთამაშეთა რიცხვზე ერთით ნაკლებია, ერთ-ერთი მოთამაშე, რომელიც მისვლას ვერ მოასწრებს, რჩება ქვის გარეშე, ე. ი. „უბინაოდ“. ყოველ შემდეგ „ხელზე“ ქვებს თითო ცალს მოაკლებენ, ვიდრე სულ ბოლოს ერთი ქვა და ორი მოთამაშე არ დარჩება. რომელიც ამ ქვაზე შედგომას მოასწრებს, ის იქნება გამარჯვებული. შემდეგ ახალ ხელმძღვანელს აირჩევენ.

თუ მოთამაშეთა რიცხვი ღიღია, შეიძლება ორ-ორი ან სამ-სამი ქვის მოკლება.

#### 6. თ ო ხ ო ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 6-7 წლის ასაკიდან. ბავშვები შემოხაზავენ წრეს, აირჩევენ „დედას“ და



„მგელს“, დანარჩენები კი „შვილები“ არიან. ჯვარედინი ხაზების დასმით წრეხაზზე მონიშნავენ იმდენ ადგილს, რამდენი შვილია. შვილები მონიშნულ ადგილებზე ჩაიმუხლებენ. მათ დედა ჩამოუჭლის. დედას ხელები ისე აქვს მომუჭული, თითქოს შიგ რაღაც აქვს. ჩამოვლისას თითოეულ შვილს ხელებს თავზე ადებს და ეუბნება: „შენ თაფლს დაგისხამ“, „შენ ერბოს დაგისხამ“, „შენ მურაბას“ და ა. შ. დედა დაიჭერს „თოხს“ (ჯოხს) და „სათოხარში“ მიდის. მის სათოხარში ყოფნისას მოვა მგელი. შვილები მგელს რომ დაინახავენ, წამოხტებიან და წრეში დაიწყებენ სირბილს, რადგან წრიდან გამოსვლის უფლება არა აქვთ. მგელი დაუწყებს დევნას. ვისაც ხელს დააკარებს, მოტაცებულად ითვლება და მიჰყავს. როცა მგელი ყველა შვილს გაიტაცებს, დედა დაბრუნდება სათოხარიდან და შვილები რომ აღარ დახვდება, დაიწყებს ტირილს — „სად არიან ჩემი შვილებიო“. ბოლოს თოხს მხარზე გაიდებს და წავა საძებნელად. იპოვის შვილებს, რომლებიც მოეხმარებიან, მგელს თოხის მირტყმით „წააქცევენ“ და გამოიქცევიან, თან იძახიან: მგელი მოკვდა, გვიხარიაო. ამის შემდეგ სხვა მგელსა და დედას აირჩევენ.

### მშვილდ-ისარი, ჯიხამშვილდი

მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 15 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა მშვილდ-ისრის დამზადება. მშვილდისათვის შეარჩევენ შინდის ან თხილის წნელს (შინდისა უფრო მაგარია და მოქნილი), წნელის სიდიდე მოთამაშის ასაკზეა დამოკიდებული, სიმსხო კი ჯობია თანაბარი ჰქონდეს. მას გაასუფთავენ, ბოლოებში გაუკეთებენ ნაჭდეებს, მოხრიან (მოშვილდავენ) და ზედ გადააცვამენ წინასწარ გამზადებულ ლარს (დაგრეხილი ნაწლავი, თოკი და ა. შ.), წვრილი ტოტებისაგან დაამზადებენ შესაფერის ისრებსაც. დასვამენ ნიშანს, დადგებიან მისგან რამდენიმე ნაბიჯზე და რიგ-რიგობით ესვრიან ისარს, ვინც მეტჯერ მოარტყამს, გამარჯვებულია. ნიშნამდე მანძილს ცვლიან სურვილისამებრ.

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ  
ՍՈՑԻԱԼԻՍՏԻԿԱՆ  
ՊԱՐԹՅՈՒՆԻ ԳՐԱԴԱՐԱՆ





მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან. მონაწილენი დაამზადებენ თანაბარი სიმაღლის ოჩაფეხებს. ოჩაფეხებით დადგებიან ხაზზე და გათვლაზე („ერთი, ორი, სამი“) იწყებენ ოჩაფეხებით სირბილს. რომელიც დანიშნულ ადგილზე მიასწრებს — გამარჯვებულია.

ნ ა ზ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 2 ან მეტი ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. მოთამაშეთა რიცხვი წყვილი უნდა იყოს.

ჯგუფურად განაწილება ხდება „გადრის“ საშუალებით. ერთი ჯგუფის მოთამაშენი იშოვიან რიკებს (1 მტკაველი სიგრიძისა და ცერზე უფრო მსხვილი ჯოხი) და სალებს (ხელისგულისოდენა ბრტყელი ქვა).

ერთ-ერთი მოთამაშე თავის რიკს ნებისმიერად გადაისვრის მოედანზე, შემდეგ ამავე ადგილიდან ყველა „გადადის“ თავის სალას. რომლის სალაც ყველაზე ახლოს დაეცემა რიკთან, მისი ჯგუფი გამარჯვებულია.

გამარჯვებულები ხელში დაიჭერენ თავ-თავიანთ რიკსა და სალას და ასე შეასხდებიან მხრებზე თავიანთ „გადრილებს“, ანუ მოპირდაპირეებს („სადრებს“). ყოველმა მხარზე მჯდომმა რიკი უნდა დადოს სალაზე და ააგდოს მალა, შემდეგ კი ძირს დაეცემულ თავის რიკს თავისივე სალა მოარტყას და გადაადგილოს რიკი. თუ ეს ყველამ მოახერხა, ჩამოვლენ. თითოეული ამ ადგილიდან სალას ესვრის თავისისავე რიკს, (ხელში დაჭერილი სალით ვაკვრა არ შეიძლება), რათა შორს გასტყორცნოს. რის შემდეგ მოწინააღმდეგე „სადარმა“ ზურგზე უნდა მოიკიდოს და მიიყვანოს რიკამდე, აქ კი, დაწყებული მხარზე შეჯდომიდან, ყველაფერი ხელახლა მეორდება.

თუ რომელიმემ რიკს სალა ააცილა, ან სალის მორტყმით რიკი ვერ გადაადგილა, ან რომელიმეს სალა გაუვარდა ხელიდან, თამაში თავიდან, „სალების გადასვლით“ უნდა დაიწყოს.



მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

რომელიმე მათგანი იწყებს თამაშს და ერთ-ერთ დამსწრეთაგანზე, ვთქვათ, ფილოზე, იძახის:

— გზაზე ფილო მოდიოდა!

— რათა ფილო! — უმაღლვე ეპასუხება ფილო.

— მაშ ვინა? — სასწრაფოდ უბრუნებს კითხვას თამაშის დამწყები.

— თეკლა! — გადააქვს თეკლაზე თამაში ფილოს.

— რათა თეკლა? — უმაღლვე ეკითხება თეკლა.

— მაშ ვინა? — სწრაფადვე სვამს კითხვას ფილო.

— მანანა! — უპასუხებს თეკლა და ა. შ.

ვისაც კითხვის დასმა და პასუხის გაცემა შეეშლება, ან დაუგვიანდება, ანდა არა იქ დამსწრეთაგანს დაასახელებს, თამაშიდან გადის. ვინც ბოლომდე დარჩება, გამარჯვებულია.

თუ მონაწილენი გამოგონილ სახელებს შეირქმევენ, თამაში უფრო რთულსა და ხალისიან სახეს მიიღებს.

### რიკაობა, რიკტაფელა, ტაფარიკაობა

რიკაობის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 2-დან 10-მდე მოთამაშე, უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან.

რიკაობის თითქმის ყველა ვარიანტისათვის თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი.

თამაშისათვის ძირითადად საჭიროა ორი ჯობი: „რიკი“ და „ტაფელა“ („ტაფა“). რიკის სიგრძე დაახლოებით 1,5 მტკაველია, ტაფელასი კი — 3-4 მტკაველი. სიმსხო, როგორც ერთისა, ისე მეორის, დამოკიდებულია მოთამაშეთა ასაკზე, და დიამეტრით შეიძლება აღწევდეს 15-დან 20-25 მმ-მდე. სიმაგრისათვის რიკი და ტაფელა უმჯობესია დამზადდეს შინდის ან თხილის ხმელი ტოტებისაგან. გარ-

და რიკისა და ტაფელისა, ხშირად გამოყენებულია ქვა, ხის საყე,  
ფიცრის ნაჭერი და ა. შ.

რიკაობა საქართველოში ძველთაგანვე ცნობილი ხალხური მკურნალობაა.  
ზავშვო თამაშობაა, მაგრამ მას ზოგჯერ უფროსებიც თამაშობდნენ  
და ახლაც თამაშობენ.

## ა) ორმოსთან, კოლთან

### 1

თამაშისათვის საჭიროა რიკი და ტაფელა.

მოთამაშენი მოედნის ერთ თავში ამოთხრიან დაახლოებით 1  
მტკაველი დიამეტრის ორმოს, „არჩევან-არადანის“ მიხედვით გაი-  
ყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს.

თამაშის დამწყები ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე დადგება ორ-  
მოსთან და ტაფელას (ტაფას) ისე დაიჭერს მუჭში, ანუ მჯილში,  
რომ მისი თავი 2-3 თითის დადგებაზე მოექცეს მჯილის ზემოთ. რიკს  
ტაფის უკან, მჯილზევე, დაიდებს გარდიგარდმო (განივად, განდაგან),  
აიქნევს ამ ხელს, რიკს ჰაერში აისვრის და ტაფის ქვემოდან ამოკვ-  
რით გასტყორცნის მოედნისაკენ.

რიკის ამგვარ გაკვრას „მჯილური“ გაკვრა ეწოდება.

მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან და, სადაც შეაჩერებენ, იქი-  
დანვე დაუმიზნებენ და ესვრიან ორმოს. რიკის გამკვრელი მოთამა-  
შე ამ დროს დგას ორმოსთან, ხელში ტაფა უჭირავს და ცდილობს  
რიკის მოგერიებას, უკეთეს შემთხვევაში კი — მის შორს გატყორ-  
ცნას. თუ ეს მოახერხა, მანძილს ორმოდან რიკამდე გადაზომავს  
ტაფით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა დაეწერება (ჩათვლუ-  
ბა) და რიკსაც ხელახლა გაჰკრავს.

მაგრამ, თუ მოპირდაპირე ჯგუფის მოთამაშეთაგან ორმოსაკენ  
ნასროლი რიკი ისე დაეცა, რომ ორმომდე მანძილი ერთი ტაფის  
სიგრძეზე ნაკლებია, მაშინ გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის  
მაგიერ რიკი უნდა გაჰკრას მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშემ. მოთამა-





ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆ





შეთა მიერ დაგროვებული ქულები ერთიმეორეს ემატება. როცა ამ  
 ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგე  
 გენი.

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქ-  
 მულ ქულათა რაოდენობას (100, 200 და ა. შ.) — გამარჯვებულია  
 და შეუძლიათ თამაში თავიდან დაიწყონ.

2

მოთამაშე ამ ვარიანტში რიკს გადებს ორმოზე და ტაფის ამო-  
 კვრით მალა აისვრის, შემდეგ ტაფითვე გაჰკრავს<sup>1</sup>.

თუ მოწინააღმდეგენი რიკს პაერში დაიჭერენ — გამკვრელი  
 მოთამაშე „ჩამწვარია“ და მისი ჯგუფის მიერ შეგროვებული ქუ-  
 ლები მოწინააღმდეგეთა კუთვნილებაში გადადის.

თუ რიკი მიწაზე დაცემას მოასწრებს — ესვრიან ორმოს.  
 გამკვრელი მოთამაშე ამ დროს ორმოსთან დგას და ტაფით იგე-  
 რიებს რიკს („უჩხრეკს“), რომ ორმოს ააცილოს.

თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა, რაც წინა ვარიანტში. რომე-  
 ლი ჯგუფიც უფრო მალე „შეათავებს“ წინასწარ დათქმულ რიცხვს—  
 გამარჯვებულია.

ერთ-ერთი გამარჯვებულთაგანი რიკს გაჰკრავს. სადაც რიკი და-  
 ვარდება, მოწინააღმდეგეებმა გამარჯვებულები იქამდე უნდა მიიყვან-  
 ნონ ზურგზე მოკიდებულნი.

3 (ბილა)

თამაშისათვის საჭიროა „ტაფა“ და „ბილა“ (იგივე რიკი). მოთა-  
 მაშენი ამოთხრიან პატარა ორმოს და მისგან 20-30 ნაბიჯის დაშორე-  
 ბით გაავლებენ „ბილას ხაზს“, შემდეგ გაიყოფიან ჯგუფებად და  
 ყრიან კენჭს.

რიკის გაკვრა ხდება „მუშტურად“, ანუ „მჭილურად“. თუ ამ-  
 გვარად გაკრული ბილა „ბილას ხაზს“ გადასცდა, ერთ-ერთი მოწი-  
 ნააღმდეგეთაგანი ბილას დაიდებს ფეხზე და ისვრის ორმოსაკენ,  
 რომ ბილა ორმოს დაუახლოვოს. გამკვრელი მოთამაშე დახვდება

<sup>1</sup> რიკის ასეთი გაკვრისათვის საგანგებო სახელწოდება არ შეგვხვედრია.



და თავის მხრივ ცდილობს, რომ რიკს ტაფა შემოჰკრას და კიდევ უფრო შორს გადაადგოს. მაგრამ, თუ ბილა ბილას ხაზს არ გადასცდის და, მისი სროლა ხდება ჩვეულებრივად, რისთვისაც გამკვრელი თანაშემწე ტაფას დადებს ორმოს წინ, გარდიგარდმო, მოწინააღმდეგენი კი ესვრიან ბილას, რომ ტაფას მოარტყან. თუ მოხვდა, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ არადა, გამკვრელი ბილას თავს დაადებინებს პატარა ქვაზე და ტაფის დარტყმით არეკნის, შემოჰკრავს ტაფას და გასტყორცნის რაც შეიძლება შორს. საამისოდ ეძლევა სამი ცდა. თუ პირველივე ცდაზე გაჰკრა, მანძილი ორმოდიან ბილას დაცემის ადგილამდე იზომება ფეხის ტერფებით და ქულები ეთვლება ორმაგად, ხოლო თუ მეორე ან მესამე ცდით გაჰკრა — იზომება ნაბიჯებით და ეთვლება ჩვეულებრივად.

ვინც მალე შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

#### 4. კიპირობა

თამაშისათვის საჭიროა ორი მტკაველი სიგრძის „კიპირი“ (რიკი), აგრეთვე ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ტაფები (ჯოხები). მოთამაშენი მოედნის შუაგულში ამოთხრიან ორმოს, ანუ „კოდს“, რომელშიც ქუსლი უნდა ჩაეტიოს. იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრით ერთ-ერთი გუნდი იწყებს თამაშს. დამწყები მოთამაშე ღებდა კოდთან. მუქში იჭერს ტაფას ისე, რომ ტაფის მცირე ნაწილი დარჩეს მუქის ზემოთ. „კიპირი“ ანუ რიკი იდება მუქზე, ტაფის წინ, გარდიგარდმო. მოთამაშე რიკს ხელის აქნევით მალა აისვრის, ქვემოდან ტაფას ამოჰკრავს და გადაისვრის, რაც შეიძლება შორს.<sup>1</sup> მოწინააღმდეგენი რიკს ჯოხებით უხვდებიან, რომ „დაკეჯონ“, ე. ი. ჯოხი მოარტყან და უკან დააბრუნონ. უკან დაბრუნებული რიკი თუ კოდს გადასცდა, გამკვრელი მოთამაშე „ჩაჭრილად“ ითვლება. თუ რიკი კოდს ვერ გადასცდა და კოდამდე რაიმე მანძილი დარჩა, მაშინ რიკს მისი დავარდნის ადგილიდან კოდისაკენ სამ-

<sup>1</sup> რიკის ასეთ გაკვრას „მუქა“ ეწოდება და „მჯილურისაგან“ („მუშტურისაგან“) იმით განსხვავდება, რომ მჯილზე რიკი დაიდება ტაფის მოკლე თავის წინ (და არა უკან).

ჯერ გადაზომავენ და იქვე გარდიგარდმო დადებენ. გამოიქცევა „შეკევაი“, დაჰკრავს რიკთან ფეხს და სამჯერ გადახტება კოდს. თუ მესამეჯერ გადახტომისას ფეხის ქუსლს კოდში ჩაკრავს, რელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო, თუ ვერა, გამკვრელმა ხელახლა უნდა გაჰკრას რიკს.

თუ, საერთოდ, ვერ „დაკევავენ“, მაშინ რიკს ესვრიან კოდს. ამ შემთხვევაში გამკვრელი ცდილობს ჯობით რიკის მოგერიებას. თუ რიკს ჯობი მოარტყა და გადააგდო, რამდენი ნაბიჯიც რიკამდე გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება, ხოლო თუ რიკი ისე ახლო დაეცა კოდთან, რომ კოდსა და რიკს შორის ტაფა არ ჩაეტია, გამკვრელი „ჩაჭრილია“.

როდესაც ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, რიკის გაკვრას მოწინააღმდეგენი იწყებენ.

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ ქულათა რიცხვს, მოგებულია.

#### 5. კოლოფობანა (კოდობანა)

თამაშისათვის საჭიროა ტაფა, ანუ „მუჭა“ („დიდი რიკი“) 4-5 მტკაველი სიგრძისა, და რიკი, სიგრძით 2 ციდა.

მოთამაშენი ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოს („კოდს“), რომ შიგ მოთამაშის მუშტი ან ფეხის ქუსლი ჩაეტოს.

მოთამაშენი ნაწილდებიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთ-ერთი ჯგუფი იწყებს თამაშს. ამ ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე დადგება კოდთან. ცალ ხელში იჭერს რიკს, მეორეში — ტაფას. რიკს აისვრის და გაჰკრავს ტაფით, რაც შეიძლება შორს! მოწინააღმდეგენი ცდილობენ რიკი ჰაერშივე დაიჭირონ. თუ დაიჭერს, მოთამაშე, რომელმაც რიკი გაჰკრა, ჩაჭრილია. წინააღმდეგ შემთხვევაში, მოპარდაპირენი რიკს იმ ადგილიდან ესვრიან კოდს, სადაც მას შეაჩერებენ, ამ დროს რიკის გამკვრელი მოთამაშე დგას კოდთან და ტაფით ცდილობს რიკის აცილებას; თუ რიკი ტაფის მორტყმით გადააგდო, მანძილი კოდიდან რიკამდე იზომება ტაფით ან ნაბიჯებით. მიღებული რიცხვი ქულათა ოდენობას იძლევა. თუ რიკი კოდთან

<sup>1</sup> რიკის ასეთ გაკვრას „ზრიპანა“ ეწოდება.

ისე ახლოს დაეცა, რომ მანძილი ტაფის სიგრძეზე ნაკლები გამოდგა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. როცა ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, მდგომარეობა იცვლება და რიკსა და აკრად მხოლოდ მეორე ჯგუფის მოთამაშენი. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთი ჯგუფის მოთამაშენი არ შეასრულებენ „ფორას“, ე. ი. წინასწარ დათქმულ რიცხვს (მაგ. 100 და ა. შ.), რის შემდეგ თამაში მოგებულა და შეუძლიათ ახალი „ფორა დაიწყონ.

ჰაერში დაჭერის დროს მოთამაშემ რიკი არ უნდა მიიკაროს ტანზე (ტანსაცმელზე), თორემ ასე დაჭერა არ ჩაითვლება.

## 6. მილი (ლაზური რიკაობა)

თამაშისათვის საჭიროა:

1. „მილი“, ანუ რიკი, დაახლოებით ერთი მტკაველი სიგრძისა, რომელსაც ორივე ბოლო ირიბად აქვს წათლილი, რაც აადვილებს „ტაფის“ დაკვრით რიკის ჰაერში აგდებას (არეკნას).

2. „დოდუმალე“, ანუ ჯოხი („სახრე“), სიგრძით ორი მტკაველი.

3. „გოწაჩამუ ბიგა“, ანუ „ტაფა“, სიგრძით ოთხი მტკაველი.

4. „ეწამალუ“ — სამ მტკაველამდე სიგრძის ჯოხი, რომელსაც ერთი ბოლო 2-3 თითის დადებამდე რკალისებურად აქვს ამოთლილი.

მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთ ჯგუფს თამაშის დაწყება მოუწევს. ამ ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე თამაშის ადგილზე ამოთხრის პატარა ორმოს, დამწყები მთამაშე ორმოს თავზე გასდებს რიკს, ხოლო მის გვერდით ჯოხს („დოდუმალეს“) დადებს. რიკი და ჯოხი სათამაშო მოედნის მიმართ გარდვიგარდმო უნდა დაიდოს. დამწყები მოთამაშე ქვემოდან ჯოხის („ეწამალუს“) ამოკვრით<sup>1</sup> (ამოკვრავს რკალისებურად ამოთლილი ბოლოთი) რიკს შორს გადაისვრის.

თუ რიკი მოპირდაპირეებმა მიწაზე დაცემამდე დაიჭირეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო, თუ მიწაზე დაცემისა და ახტომის დროს დაიჭირეს, ესვრიან ჯოხს, რომ მას კარგა მანძილზე გადააცილონ. თუ ეს შეძლეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. რო-

<sup>1</sup> ამრიგად, ამ შემთხვევაში რიკის „გაკრა“ არ ხდება, საქმე გვაქვს ჯოხის ამოკვრით (ამოდებით) მის გასროლასთან.

დესაც რიკი ჯოხს საკმაოდ არ გადასცდება, გამკვრელ მოთამაშეს უფლება აქვს ჯოხთან დადგეს, გადახტეს და თუ რიკთან დახტა, ჩაჭრილი აღარაა.

ამ შემთხვევაში, აგრეთვე მაშინ, როცა ჯოხის ამოკვრით ნასროლი რიკი მოწინააღმდეგეების მხარეზე დაცემასა და გაჩერებას მოასწრებს, დამწყებ (გამკვრელ) მოთამაშეს უფლება აქვს, რიკი ორმოს ახლოს დააგდოს, ერთ-ერთ ბოლოზე ტაფა დაჰკრას, არეკნოს და ტაფისავე შემოკვრით შორს გატყორცნოს. საამისოდ მას სამი ცდა ეძლევა.

თუ ამგვარად გატყორცნილი რიკი მოწინააღმდეგეებმა ვერ დაიჭირეს, დამწყებ გუნდს ეთვლება ერთი „ხელი“. მაგრამ თუ მოწინააღმდეგეებმა რიკი მიწაზე დაცემამდე, ან დაცემისა და ახტომის დროს დაიჭირეს, უფლება აქვთ, რიკი ჯოხს ესროლონ, რის დროსაც გამკვრელი მოთამაშე ტაფით დგას ჯოხთან და „იციავს“ მას. თუ რიკი ჯოხთან ისე ახლოს დაეცა, რომ მასა და ჯოხს შორის ტაფა არ ჩაეტა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, თუ არა, ეს „ხელი“ ითვლება და თამაშს თავიდან დაიწყებს.

ასე გაგრძელდება თამაში, ვიდრე გუნდი ხუთ „ხელს“ არ შეასრულებს.

თუკი არ ჩაიჭრება, ერთ მოთამაშესაც შეუძლია ხუთივე „ხელის“ შესრულება. ხუთი ხელის შესრულების შემდეგ მოთამაშე ტაფას ისე დაიჭერს მუჭში, რომ დიდი ნაწილი ზევით მოექცეს, ხოლო რიკს გარდიგარდმო დაიდებს მუჭზე, ხელის აქნევით აისვრის და ტაფით გაჰკრავს. ამას „იუ“ ეწოდება. თუ მოწინააღმდეგეებმა რიკი მიწაზე დაცემამდე ან მიწაზე დაცემისა და ახტომის დროს დაიჭირეს, ჯოხს ესვრიან, თუ ამ დროს გამკვრელმა ტაფა დაუხვედრა და რიკი უკან დააბრუნა, „იუ“ შესრულებულად ითვლება, ხოლო თუ რიკი ჯოხთან ისე ახლოს დაეცა, რომ მასა და ჯოხს შორის ტაფა არ ჩაეტი, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია.

„იუ“-ს შემდეგ, ზემომოყვანილი წესების დაცვით, კიდევ ერთი ხელი უნდა შესრულდეს, რასაც მოჰყვება „ქანქა“. „ქანქა“ იმგვარადვე სრულდება, როგორც „იუ“, მხოლოდ გამკვრელმა ტაფა ისე უნდა დაიჭიროს ხელში, რომ მუჭის ზემოთ მცირე ნაწილი დარჩეს.

„ქანქას“ შემდეგ კიდევ უნდა შესრულდეს ერთი „ხელი“ და ამით მოთავდება ერთი „კიკილი“.

„კიკილის“ შესრულების შემდეგ თამაშის გაგრძელებას უფლება აქვს მხოლოდ იმ მოთამაშეს, რომელმაც „კიკილი“ მოათავა, მისი ჭგუფის დანარჩენი მოთამაშენი მის „ლეკვებად“ ითვლებიან და თამაშის უფლება არა აქვთ, ვიდრე „კიკილის“ შემსრულებელი ახალი კიკილის სამ ხელს არ მოათავენს, რის შემდეგ ლეკვები „ცოცხლებიან“.

ერთი მხარის მიერ „კიკილის“ შესრულების შემდეგ მოწინააღმდეგეებს მათ მიერ შესრულებული ყველა „ხელი“ ეკარგებათ („ჩაეშლებათ“), ხოლო, თუ მათ ამის შემდეგ დაწყებული თამაშის შედეგად მანამდე შეასრულეს „კიკილი“, ვიდრე „კიკილის“ პირველად შემსრულებელი ახალი „კიკილის“ სამ ხელს მოათავენდეს, მაშინ ამ უკანასკნელის „ლეკვები“ ცოცხლებიან და თამაშში ებმებიან.

რომელი მხარეც მეტ „კიკილს“ შეასრულებს, გამარჯვებულია.

## 7. რ ი კ ტ ა ფ ე ლ ა

თამაშისათვის საჭიროა ტაფა და რიკი.

მონაწილენი ამოთხრიან პატარა ორმოს და მის გარშემო შემოხაზავენ სამი-ოთხი ნაბიჯის სიგრძე-სიგანის ოთხკუთხედს. რის შემდეგ განაწილდებიან ჭგუფებად და ყრიან კენჭს.

დამწყები მოთამაშე დადგება ორმოსთან და რიკს ნებისმიერად გაჰკრავს მოწინააღმდეგეებისაკენ რაც შეიძლება შორს.

მოწინააღმდეგეებმა რიკი უნდა ისროლონ იმ ადგილიდან, სადაც მას შეაჩერებენ, და სცადონ ოთხკუთხედში ჩააგდონ. ამ დროს რიკის გამკვრელი მოთამაშე დგას ოთხკუთხედში და ცდილობს, ნასროლი რიკის ტაფით მოგერიებას, მოგერიების შემთხვევაში მანძილს ოთხკუთხედიდან რიკამდე გადაზომავს ტაფით, რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება.

გაკრული რიკის ჰაერში დაჭერის ან რიკის ოთხკუთხედში ჩაგდების შემთხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის მაგიერ თამაშს იწყებს მისი ჭგუფის სხვა მოთამაშე.

როცა ყველა ჩაიჭრება, თამაშს მოწინააღმდეგენი იწყებენ, რო-  
მელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დადგენულ  
რიცხვს, გამარჯვებულია.



### 8. ფუცაბილა, მიწის ბილა

თამაშისათვის საჭიროა ბილა, ანუ რიკი და ჯოხები (ტაფება).  
თამაშის ადგილზე გაავლებენ ხაზს (ან ნიშნად დადებენ რაიმე სა-  
განს). მისგან 10-მდე ნაბიჯის მანძილზე ამოთხრიან. მოგრობო ორმოს,  
რომლის სიგრძე რიკის სიგრძეზე ერთი-ორი თითის დადებით ნაკ-  
ლები უნდა იყოს. ორმოს ერთი ბოლო, რომელიც ხაზის საწინა-  
აღმდეგო მხარესაა მიქცეული, შედარებით ღრმა და განიერია (და-  
ახლოებით ფეხის ქუსლი რომ ჩაეტევა), ხოლო მეორე, ხაზისაკენ  
მიქცეული, ვიწროა და სიღრმითაც ნაკლებია. ასე, რომ ორმოში ჩა-  
დებული რიკის ხაზისაკენ მიქცეული ბოლო ოდნავ ორმოს ზემოთ  
დარჩება.

ამის შემდეგ ერთ-ერთი მოთამაშე დანარჩენებს ანაწილებს ჯგუ-  
ფებად, რის შემდეგ ხდება კენჭისყრა.

დამწყები ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე დგება ორმოსთან, მოწინ-  
ააღმდეგენი კი ნიშანს იქით ჩასაფრდებიან ჯოხებით.

დამწყები მოთამაშე რიკს ორმოზე გარდიგარდმო დადებს და  
მას ქვემოდან ჯოხის ამოკვრით შალა აადებს, რომ ჯოხისავე შე-  
მოკვრით ხაზს გადააცილოს.

ხაზის იქით მდგომი მოპირდაპირენი რიკს უხვდებიან ჯოხე-  
ბით და ცდილობენ რიკი ჯოხის შემოკვრითვე უკან დააბრუნონ.

თუ დამწყებმა მოთამაშემ რიკი ხაზს ვერ გადააცილა, ან ხაზს  
გადაცილებული რიკი მოწინააღმდეგეებზე ჰაერში ჯოხების გარტყ-  
მითვე ისევ ხაზს აქვთ გადმოაგდეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია  
და მის ადგილს იჭერს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე, ხოლო თუ რიკი  
ხაზს გადასცდა, მაშინ გამკვრელი ჯოხს გარდიგარდმო დადებს ორ-  
მოზე, მას მოწინააღმდეგენი რიკს ესვრიან იმ ადგილიდან, სადაც  
შეაჩერეს. თუ რიკი მოხვდა ჯოხს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია,  
თუ არა — გამკვრელი რიკს ჩადებს ორმოში და ორმოდან ამოყო-



ფილ ბოლოზე დაჰკრავს ჯოხს, რომ რიკი მაღლა ავარდეს, რის შემდეგაც გაჰკრავს ჯოხითვე. ეს შეუძლია გაიმეოროს სამჯერ. თუ ერთ-ერთი ცდის შედეგად რიკი ხაზს გადასცდა, მაშინ გამკვერლებს შოპირდაპირენი მოთაყიდებენ ზურგზე და ხაზიდან ორმომდე მიიყვანენ, ხოლო თამაშს იგივე მოთამაშე თავიდან დაიწყებს. მაგრამ თუ მოთამაშემ რიკი სამი ცდითაც ვერ გადააცილა ხაზს, ჩაჭრილია და თამაშს აგრძელებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როდესაც ყველა ჩაიჭრება, ორმოსთან დგებიან მოპირდაპირენი.

## ბ) მრმხრივი

### 1. კიპირთბა (ხის ბურთით)

ამ სახის რიკობა დიდად განსხვავდება დანარჩენებისაგან. თამაშისათვის საჭიროა:

1. „რიკი“ („კიპირი“) — ხის ბურთი კაცის მუშტზე დიდი.
2. „მიჯნა“ („საყე“) — ბრტყელი ქვა სიგრძით 1,5-2 მტკაველი, სიგანით 1—1,5 მტკაველი.
3. ჯოხები („ტაფუნები“) — სიგრძით 5-6 მტკაველი. ტაფუნა უნდა ჰქონდეს ყოველ მოთამაშეს.

მოთამაშენი მიჯნას, ანუ საყეს დადგამენ მოედნის შუაგულში და მის ძირში აქეთ-იქით ამოთხრიან პატარა ორმოებს. ამის შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთ ჯგუფს შეხვდება თამაშის დაწყება. ჯგუფები ჯოხებით დადგებიან მიჯნის ან საყის აქეთ-იქით. დამწყები ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს ხელით გადაისვრის მოწინააღმდეგეებისაკენ, ეს უკანასკნელნი ბურთს შეაჩერებენ ჯოხებით და ხელით ესვრიან მიჯნას (საყეს). თუ ააცილეს, ბურთი ინერციით დაბრუნდება თამაშის დამწყები გუნდის მოედანზე, ესენი თავის მხრივ ჯოხებით შეაჩერებენ ბურთს და ხელითვე ესვრიან მიჯნას (საყეს) და ა. შ.

თუ ბურთი მიჯნას მოხვდა, ბურთის მომრტყმელები მოწინააღმ-

დეგებს მიჯნის (საყის) ძირას ამოთხრილ ორმოში ჩაუდებენ პატარა ქვას, ანუ „კვერცხს“. ხოლო თამაშს თვითონ დაიწყებენ. ასე ხდება ბურთის ყოველი მორტყმის შემდეგ.

რომელი ჯგუფიც მეტ „კვერცხს“ ჩაუდებს მოწინააღმდეგეებს, გამარჯვებულია.

## 2. (ოთხი ქვით)

მოწინააღმდეგენი იყოფიან ორ ჯგუფად. ჯგუფები ერთიმეორისაგან ოციოდე ნაბიჯის დაშორებით დადგებიან. თითოეული ჯგუფი თავის მხარეზე დებს ორ ქვას, რომლებიც ერთმანეთისაგან დაშორებულია სამი-ოთხი ნაბიჯით (დამოკიდებულია მოთამაშეთა რიცხვზე).

დამწყები ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე დადგება ქვებს შორის და ეცდება რიკს ისე გაჰკრას, რომ მან მოწინააღმდეგეთა ქვებს შორის „გაიაროს“. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან ტაფელებით და ცდილობენ დააბრუნონ უკან, რომ პირიქით, გამკვრელების ქვებს შორის „გაატარონ“. გამკვრელებიც თავიანთი ტაფელებით ხვდებიან უკან დაბრუნებულ რიკს და ა. შ.

თუ დამწყები მოთამაშის მიერ გაკრულმა რიკმა მოწინააღმდეგეების ქვებამდე ვერ მიაღწია, ან ასცდა მათ, ანდა უკან დაბრუნებულმა რიკმა გამკვრელთა ქვებს შორის გაიარა, რიკს მოწინააღმდეგეები გაჰკრავენ, მაგრამ თუ დამწყები მოთამაშის მიერ გაკრულმა რიკმა მოწინააღმდეგეთა ქვებს შორის გაიარა, ან მოწინააღმდეგეთა მიერ უკან დაბრუნებულმა რიკმა გამკვრელთა ქვებამდე ვერ მიაღწია, ანდა ამ ქვებს ასცდა — რიკს გაჰკრავენ ისევ თამაშის დამწყებნი.

თითოეული ჯგუფის მოთამაშენი რიკს გაჰკრავენ რიგრიგობით.

მოწინააღმდეგეთა ქვებს შორის რიკის გატარების შემთხვევაში ჯგუფს ეწერება ერთი ქულა.

რომელი ჯგუფიც მეტ ქულებს შეაგროვებს — გამარჯვებულია.

### 3. ტ ა ფ ე ლ ა ო ბ ა ( ფ ო რ ა )

სათამაშო მოედნის შუაგულში მოთამაშენი ჩაასობენ ერთი მტკაველი სიგრძისა და ერთი ციდა სიგანის „პალოს“ (სქილა: იფთხაქა) რის წვერწათლილ ნაჭერს), რომელსაც თავი სწორად უნდა ჰქონდეს გადაჭრილი. პალოზე განდაგან „დაიდგმება“ ორ ციდამდე სიგრძისა და ერთი ციდა სიგანის ფიცარი (კორა).

უმჯობესია რიკი ყველა მოთამაშეს ჰქონდეს.

პალოდან ორივე მხარეზე გადაზომავენ თანაბარ მანძილებს და მონიშნავენ ხაზებით ან რაიმე საგნებით. შემდეგ გაიყოფიან ორ ჯგუფად, დადგებიან მონიშნულ ადგილებზე და ფიცარს (კორას) რიგრიგობით ესვრიან რიკებს. ვინც კორას ჩამოაგდებს, მის ჯგუფს ეწერება ათი ფორა, კორას კი თავის ადგილზე დადგამენ მოწინააღმდეგენი.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს ფორების წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

### 4

თუ სათამაშო ადგილი ვრცელი არაა, „პალოს“ ჩაასობენ მოედნის ერთ მხარეზე, ჯგუფები კი დგებიან მის მეორე მხარეზე, ერთი-მეორის გვერდით. რიკების მაგიერ შეიძლება სალების გამოყენებაც. თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

### 5. ქ უ ც ა ბ ი ლ ა

თამაშისათვის საჭიროა რიკი („ბილა“), გარდა ამისა, ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ჯოხი.

მონაწილენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად, მოედნის შუაში გაატარებენ „ნიშანს“ (ხაზს). დადგებიან ნიშნის აქეთ-იქით, შემდეგ ერთ-ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე რიკს დაიჭერს ზელში და ესვრის („გაუქნევს“) მოწინააღმდეგეებს. ეს უკანასკნელნი რიკს დახვდებიან და თუ ჯოხი მოარტყეს, ეწერებათ ერთი ქულა. თუ რიკი ჯოხის მორტყმით უკან დაბრუნდა და ნიშანს გადასცდა, მაშინ მას ისერის ისევ თამაშის დამწყები. ხოლო თუ რიკი ნიშანს არ გადასცდა,



მაშინ იგი ჯობის მომრტყმელმა უნდა ესროლოს თამაშის დამწყებებს.

თუ დამხვედურებმა რიკს საერთოდ ვერ მოარტყეს ჯობები, მაშინაც თვითონ ესერიან თამაშის დამწყებებს.

რიკი ყოველთვის მაღლა უნდა იქნას ნასროლი, წინააღმდეგ შემთხვევაში, ხელახლა ასროლინებენ.

გამარჯვებულია ის მხარე, რომელიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს.

**ბ) მრატყობა**

**1. კუ დარიკაობა**

თამაშისათვის საჭიროა ორი მოზრდილი ქვა, ტაფელა და რიკი, რომელსაც ბოლოები ირიბად აქვს წათლილი ტაფელის დასაკვრელად. ქვები ერთიმეორის უკან ისე უნდა დალაგდეს, რომ მათზე რიკის გადება შეიძლებოდეს, ხოლო გადებული რიკის მიმართულება რიკის ვაკვრის მიმართულებას შეესაბამებოდეს.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად, ყრიან კენჭს. გამკვრელი მოთამაშე დგება ქვებთან. იგი ცალ ხელში დაიჭერს ტაფას და ფეხებს შორის გაიტარებს უკანა მხრიდან, ტაფის აკრით რიკს ააგდებს მაღლა, ტაფიან ხელს უკანვე გაატარებს და რიკს ღონივრად გაჰკრავს<sup>1</sup>.

თუ რიკი მიწაზე შემთხვევით წვერით დაესო, მოთამაშემ უნდა მოასწროს „ილი მე“-ს დაძახება, რის შემდეგ უფლება ეძლევა რიკი იქვე, დაცემის ადგილზევე „დასვას“, დაჰკრას ტაფა „ცერზე“ (ირიბად წათლილ ბოლოზე), არეკნოს და გაჰკრას ხელმეორედ; მაგრამ, თუ მოწინააღმდეგემ დაასწრო „ილი მე“-ს დაძახება, მაშინ რიკი ხელახლად უნდა გაჰკრას.

გაკრულ რიკს ორივე შემთხვევაში ხედებიან მოწინააღმდეგენი და თუ ჰაერშივე (ძირს დავარდნამდე) დაიჭერენ — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჰრილია. თუ რიკი ჰაერში დაჰყვამდე რაიმეს მოხვდა, „გაცივებულია“ და მისი დაჭერა აღარ ითვლება.

<sup>1</sup> ამგვარი ვაკვრის შესაბამისი სახელწოდება არ შეგვხვედრია. შეიძლება პარობით ვუწოდოთ „ფეხებშუა გამოტარებით ვაკვრა“.

გაკვრის შემდეგ გამკვრელი ტაფას დადებს მიწაზე, ქვეს შორის, გარდიგარდმო, გაკვრის მიმართულების საწინააღმდეგოდ. მოწინააღმდეგენი რიკს ისვრიან მისი შეჩერების თუ რიკი ტაფას მოხვდა — გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ არ მოხვდა, — გამკვრელები უკანა ქვას მოუდებენ პატარა ქვას ან კენჭს, ეს არის „კული“. კულს კული „მობმება“ ყოველი აცილების შემდეგ.

როცა გუნდების მდგომარეობა შეიცვლება და გაკვრას მოწინააღმდეგენი დაიწყებენ, ისინი მოპირდაპირეთა მიერ რიკის ყოველი აცილების შემდეგ „მოიხსნიან“ ერთ კულს და, თუ ყველა კულს ასე „მოიშორებენ“, მაშინ პირიქით იწყებენ მოპირდაპირეთათვის „კულის მობმას“.

თამაშის დამთავრებისას რომელი ჯგუფის მიერ მობმული კულებიც დარჩება — ის ჯგუფი გამარჯვებულა.

## 2

ქვები იმგვარადვე ლაგდება, მხოლოდ გაკვრა ხდება ჩვეულებრივად, ტაფის ფეხებშია გატარების გარეშე.

გამკვრელი გაპკრავს თუ არა რიკს, თან უნდა გაპყვეს და, თუ რიკი ცერზე დადგა — „დაუწვევებს“, ე. ი. ტაფას დაპკრავს რიკის აყირავებულ თავს, არეკნის და გაპკრავს ხელმეორედ. დაწვევება თითო გაკვრის დროს შეიძლება მხოლოდ ორჯერ.

მოწინააღმდეგენი რიკს მისი საბოლოო შეჩერების ადგილიდან ისვრიან ქვებშია დადებულ ტაფას, თუ ასცდა, გამკვრელი რიკს დადებს ძირს, ქვებთან ახლოს, დაპკრავს ტაფას, არეკნის პაერში და გაპკრავს. თუ რიკი ცერზე დადგა, კვლავ შეუძლია დაწვევება. დაწვევება მხოლოდ ორჯერ შეიძლება.

რიკის საბოლოო შეჩერების ადგილიდან ქვებამდე მანძილი გადაიზომება ტაფით — რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება გამკვრელს.

რომელი ჯგუფიც მეტ ქულას შეაგროვებს, გამარჯვებულა. დანარჩენი წესები ისეთივეა, როგორც პირველ ვარიანტში.



თამაშის ძირითადი წესები იგივეა, მხოლოდ გაკვრის ტაფა იღება არა ქვებს შორის, არამედ ქვებზე, და რადგან ერთიმეორისაგან რიკის ზომაზეა დაშორებული, ტაფას აქეთ-იქით ექნება თავები გადაშვრილი.

თუ ამგვარად დადებულ ტაფას რიკი ასცდა, მანძილს ქვებიდან რიკის დაცემის ადგილამდე გადაზომავენ ტაფით, რამდენი ათეულიც გამოვა, მოწინააღმდეგეებს იმდენი კული „მოებმება“ (ცენტი დაედება).

#### 4. ო რ ქ ვ ა ო ბ ა

ერთიმეორის გვერდით დადებენ ორ ქვას. რიკი გაიდება ქვებზე, გამკვრელი რიკს ტაფით მალლა აისვრის და გაჰკრავს. შემდეგ ტაფას ქვებს შორის დადებს მიწაზე, ამრიგად, ტაფის მიმართულება მოედნის სიგრძის მიმართულების შესაბამისი იქნება. მოწინააღმდეგენი ასე დადებულ ტაფას თუ რიკს მოახვედრებენ, გამკვრელი მოთამაშე ნაპრილია.

აცილების შემთხვევაში გამკვრელი რიკს დადებს (თავს დაადებინებს) პატარა ქვაზე, ტაფის დაცვრით არენის და გაჰკრავს, ხოლო მანძილს რიკამდე გადაზომავს ტაფით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება.

ვინც აღრე მოათავებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია; ისინი დამარცხებულებმა ზურგზე უნდა მოიკიდონ და 10-15 ნაბიჯზე გაატარონ.

#### 5. რ ი კ ტ ა ფ ე ლ ა

თამაშისათვის საჭიროა ტაფა, რიკი და ორი მოზრდილი ქვა. მოთამაშენი ქვებს დაალაგებენ სათამაშო ადგილის ერთ თავში იმგვარად, რომ შესაძლებელი იყოს ქვებზე რიკის გადება. ამის შემდეგ ნაწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს.

დამწყები ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე რიკს დადებს ქვებზე, ტაფის ამოკვრით აისვრის მალლა და ტაფითვე ღონივრად გაჰკრავს.

თუ ჰაერში ასროლილ რიკს ტაფა ააცილა, მოთამაშეს უფლებას აქვს ის ხელი, რომელშიც ტაფა უჭირავს, ამოიტაროს აწეულ თანამოსახელე ფეხქვეშ და ცდა ამგვარად გაიმეოროს. თუ კიდევ ააცილა — „ჩაჭრილია“, ხოლო თუ გაჰკრა, რიკს დახვდებიან მოწინააღმდეგენი და სადაც გააჩერებენ, იქიდან ესვრიან ტაფას, რომელსაც გამკვრელი მოთამაშე ქვებზე დადებს. თუ რიკი ტაფას მოარტყეს, ან ქვეშ გაუძვრინეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ქვებზე ტაფის მაგიერ დადებს რიკს, ტაფის აკვრით აისვრის მალა, ტაფითვე გაჰკრავს და მანძილს ქვებიდან რიკის დავარდნის ადგილამდე გადაზომავს ნაბიჯებით (ან ტაფით). რამდენი ნაბიჯიც გამოვა, იმდენი ქულა დაეწერებათ.

ჩაჭრილი მოთამაშის მაგიერ თამაშს აგრძელებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

## 6. ტ ა ფ ა რ ი კ ა ო ბ ა

თამაშისათვის საჭიროა ტაფა, რიკი, აგრეთვე კაკლისოდნა ორი მოზრდილი ქვა (ზოგჯერ მოზრდილი ქვების ნაცვლად ხმარობენ — 3-4 მტკაველი სიგრძის ჯოხს — იხ. ქვემოთ). მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად და კენჭს ყრიან.

დამწყები მოთამაშე რიკს აისვრის და გაჰკრავს ტაფით. რიკს მოწინააღმდეგენი დაუხვდებიან და, თუ ჰაერში, მიწაზე დაცემამდე, დაიჭირეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. თუ რიკი მიწაზე დაეცა, მაშინ გამკვრელი ტაფას დადებს ქვებზე, რომლებიც მოედნის ერთ თავში ისე უნდა იყოს დალაგებული, რომ მათზე ტაფა გაიღოს. ზოგჯერ ქვების ნაცვლად ჩაასობენ 3-4 მტკაველი სიგრძის ჯოხს და ტაფას მასზე მიაყუდებენ. მოწინააღმდეგენი ამგვარად დადგმულ ტაფას რიკს იმ ადგილიდან ესვრიან, სადაც შეაჩერეს. თუ მოარტყეს, ან ქვეშ გაუძვრინეს, რიკის გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში რიკის გამკვრელი რიკს დადებს პატარა ქვაზე ისე, რომ ცალი ბოლო ამ ქვას ორი-სამი თითის და-

დებაზე გადასცდეს. ამ ბოლოზე დაპკრავს ტაფას, რიკს არუენის. გაპკრავს და მანძილს ქვებიდან რიკამდე ტაფითვე გადაზომავს. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეწერება.

თუ პატარა ქვაზე დადებულ რიკს მოთამაშემ დაკვრის დროს ტაფა ააცილა, უნდა მოასწროს „ილის“ დაძახება. მაშინ გამეორების უფლება ექნება, თუ „ილის“ დაძახება მოწინააღმდეგეებმა დაასწრეს, ეს მოთამაშე ჩაჭრილად ჩაითვლება.

ზოგჯერ ქვებიდან 40-50 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ხაზს, რომელსაც „ილის“ ხაზი ეწოდება. თუ პატარა ქვიდან არეკნილი და შემდეგ ტაფის შემოკვრით გატყორცნილი რიკი ამ ხაზს გადასცდა, მოთამაშე ჩაჭრილად ითვლება. შეიძლება პირიქითაც — მოთამაშე ჩაჭრილად ჩაითვალოს, თუ რიკი ხაზს არ გადასცდა.

ჩაჭრილ მოთამაშეს ცვლიან მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშენი. როცა ყველა ჩაიჭრება, რიკს მოწინააღმდეგენი გაპკრავენ.

გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ ქულათა რიცხვს.

## დ) ს ა ჯ მ ს ტ ა ნ

### 1. ქვის საყუსთან (ბარა, ნიშანი, მიჯნა, სახანი)

#### 1

თამაშისათვის საჭიროა რიკი, ტაფელა და ქვის საყე.

საყეს დადგამენ მოედნის თავში. მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს.

თამაშის დამწყები დადგება ქვასთან და რიკს გაპკრავს ნებისმიერად.

მოწინააღმდეგენი სადაც შეაჩერებენ რიკს, იქიდან ესვრიან საყეს. გამკვრელი რიკს იგერიებს და თანაც ცდილობს ტაფელის შემოკვრით შორს გატყორცნოს.

თუ რიკი საყეს მოხვდა, გამკვრელი „ჩამწვარია“. ხოლო თუ შორს დაეცა, მანძილს საყედან რიკამდე გადაზომავს ტაფელით. ვთქვათ, გადაიზომა 45 ტაფელა, ეს უდრის 45 ქულას, მაგრამ აქე-



დან გამკვრელი 5 ერთეულს „შეინახავს“, ოთხი ათეულის მიხედვით კი უფლება ეძლევა რიკის „აკენწვა“ (კენწვლა) სცადოს ოთხჯერ. რამდენ კენწვლასაც შეასრულებს, მოწინააღმდეგეებს იმდენ ორ „კულს“, რისთვისაც საყის ძირას ამდენიმე კენწვლა ხოლო შენახულ ხუთეულს მიუმატებს შემდეგ შესრულებულ ქულებს.

როცა ამ გუნდის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებენ მოპირდაპირენი, რომლებმაც ჯერ მობმული კულები უნდა გადაყარონ („მოიშორონ“), ხოლო შემდეგ თვითონ მოაბან.

## 2.

რიკაობის ამ ვარიანტის პირველი ნახევარი იგივეა, მხოლოდ ქულების დათვლის შემდეგ გამკვრელი რიკს „დასვამს“ პატარა ქვაზე, ტაფელას დაკვრით არეკნის და ტაფელასავე გაკვრით გასტყორცნის. თუ მოპირდაპირენი რიკს პაერშივე დაიჭერენ, გამკვრელი ჩამწვარია, წინააღმდეგ შემთხვევაში, სადაც შეაჩერებენ, მანძილი საყედან იქამდე გადაიზომება ტაფით და წინა „45 ქულას“ ახალი ქულები მიემატება.

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

## 3.

მოთამაშენი დადგამენ „ბერას“ (ქვას). დამწყები მოთამაშე დადგება ბერასთან და გაჰკრავს რიკს.

მოწინააღმდეგენი რიკს მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრიან ბერას. ამ დროს გამკვრელი მოთამაშე დგას ბერასთან და ტაფით ცდილობს რიკის მოგერიებას. თუ რიკი ბერას მოხვდა, ან თუ მასთან ახლოს დაეცა ისე, რომ მანძილი ერთი ტაფის სიგრძეზე ნაკლებია, გამკვრელი „ჩამწვარია“. თუ რიკი შორს დაეცემა, მანძილი გადაიზომება ტაფით, რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლებათ გამკვრელებს. რომელი მხარეც მალე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ ქულათა რაოდენობას, გამარჯვებულია. ამ მხარის ერთ-ერთი მოთამაშე იწყებს რიკის „აკენწვლას“. რიკს დააგდებს ტაფაზე და რამდენჯერაც აჰკრავს ტაფით ისე, რომ მიწაზე არ დაუვარდეს,



იმდენი კენწვლა იქნება, ხოლო რამდენჯერაც აკენწვლავს, იმდენ-  
ჯერ ზედიზედ გაჰკრავს რიკს. მოწინააღმდეგეთაგან ერთ-ერთი მო-  
თამაშე ასე გაკრულ რიკს დაიდებს ფეხზე და იმდენჯერ გამოჰკრავს  
უკან, ე. ი. „გამოკენწვლავს“, რამდენჯერაც იყო გაკრული. მათ რი-  
კი შეიძლება კიდევ გადააშორონ ბერას. ასეთ შემთხვევაში გამარჯ-  
ვებულებს ზურგზე აღარ მოიკიდებენ. წინააღმდეგ შემთხვევაში კი  
გამარჯვებულები ზურგზე მოკიდებული უნდა მიიყვანონ რიკის სა-  
ბოლოო შეჩერების ადგილიდან ბერამდე.

#### 4. გაშლილი ანუ ლამფური

მოთამაშემ რიკიცა და ტაფელაც უნდა დაიჭიროს ცალ ხელში.  
რიკი უნდა ააგდოს და იმავე ხელით შემოჰკრას ტაფელა<sup>1</sup>. თუ ააცი-  
ლა, მოწინააღმდეგენი დაუძახებენ: — „ბილა მოვივიდაო“, და იგი  
„ჩამწვარია“.

რიკის გაკვრისათვის მოთამაშე დგება საყეხთან (ქვესთან), მოწი-  
ნააღმდეგენი რიკს მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრიან ამ საყეხს.  
გამკვრელი დგას საყეხთან და ტაფის საშუალებით ცდილობს რი-  
კის მოგერიებას, თუ რიკი საყეხს მოხვდა, გამკვრელი ჩამწვარია.

თუ რიკი შორს დაეცა, მანძილს საყუდან რიკამდე გადაზომავენ  
ტაფელით — რამდენი ათეულიც გამოვა, იმდენ კუდს მოაბამენ მო-  
წინააღმდეგეს.

თუ რიკს ჰაერში დაიჭერენ, გამკვრელი მოთამაშე ჩამწვარია.

#### 5. მუჭარიკობა

როცა რიკს ერთი ხელის მუჭზე (მჯიღზე) დაიდებენ და მეორე  
ხელით ტაფელას გაჰკრავენ, ამგვარ რიკობას „მუჭარიკობას“ უწო-  
დებენ. ასეთ რიკობაში კუდის მობმა არ ხდება. ვინც ადრე მოათა-  
ვებს ქულების დათქმულ ოდენობას — გამარჯვებულია. გამარჯვე-  
ბულები დამარცხებულებმა ზურგზე უნდა მოიკიდონ და წინასწარ  
დათქმულ მანძილზე ატარონ.

<sup>1</sup> რიკის ამგვარი გაკვრის საგანგებო სახელწოდება არ შეგვხვედრია, მას  
პირობით შეგვიძლია ვუწოდოთ ცალი ხელით ზრიპინა, ჩვეულებრივი (ორი ხე-  
ლით) ზრიპინასაგან განსხვავებით.

## 6. რ ი კ ტ ა ფ ე ლ ა



თამაშისათვის საჭიროა ტაფა, რიკი და მოზრდილი ქვა. მოთამაშენი დადგამენ ქვას, ანუ „ნიშანს“, რის შემდეგ განიხილდება თუ რა ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს.

დამწყები მოთამაშე დადგება ქვასთან და გაჰკრავს რიკს.

მოწინააღმდეგეებმა რიკი იმ ადგილიდან უნდა ესროლონ ქვას, სადაც მას შეაჩერებენ. თუ ააცილეს, დამწყები მოთამაშე ხელახლა გაჰკრავს რიკს, მოწინააღმდეგენიც ხელახლა ისვრიან ქვაზე (ნიშანზე) მოსარტყმელად. თუ კვლავ ააცილეს, მაშინ მათ რიკის გამკვრელები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და რიკის სროლის ადგილიდან ნიშნამდე მიიყვანონ. შემდეგ თამაშს იგივე მოთამაშე გააგრძელებს.

გაკრული რიკის ჰაერში დაჭერისა, ან რიკის ნიშანზე მოსარტყმის შემთხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის მაგიერ თამაშს იწყებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როცა ყველანი ჩაიჭრებიან, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგენი.

## 7. ც ი ხ ე ბ ი ლ ა

თამაშისათვის საჭიროა ჯოხი, ანუ ტაფელა, ბილა, ანუ რიკი, გაუსხეპავი, ფოთლიანი ტოტები და ბრტყელი ქვა. ქვას მოთამაშენი დადგამენ მოედნის ერთ თავში. ქვის სიგრძე-სიგანე ზოგჯერ ერთნაირია და ორ მტკაველს აღწევს.

მონაწილეებს გამოეყოფა ორი ხელმძღვანელი, რომლებიც მოთამაშეებს გაინაწილებენ. თუ რომელიმე კარგ მოთამაშეზე დავა მოუვიდათ, დავა გადაწყდება ქვის ან ნაფოტის აგდებით. თუ მოთამაშეს მეწყვილე აღარა ჰყავს და კენტად რჩება, მაშინ მას ერთ-ერთი ჯგუფი აიყვანს. სამაგიეროდ, მეორე ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე, როცა ამ ჯგუფის თამაშის ჯერი იქნება, ორჯერ ითამაშებს ამას „ბედელი“ ეწოდება.

კენჭისყრა ხდება „ჯოხით“ ანდა ქვისა ან ნაფოტის აგდებით. დამწყები მოთამაშე დადგება ქვასთან, ანუ „ციხესთან“, და გაჰკრავს რიკს. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან გაუსხეპავი ტოტებით. თუ რიკი „დაკოდეს“, ე. ი. მიწაზე დაცემამდე ტოტები მოახვედრეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, თუ არადა, სადაც გააჩე-



რებენ, იქიდან ესვრიან ქვას. გამკვრელი მოთამაშე რიკს იგვრიებს ჯოხით, რომ ქვას არ მოხვდეს, თუ მოხვდა, იგი ჩაჭრილია.

გარდა ამისა, რიკის ჯოხით მოგერიება ხელსაყრელია ქულების შეგროვების თვალსაზრისითაც, რადგანაც მანძილი ქვიდან რიკის დაცემის ადგილამდე გადაიზომება რიკით, ხოლო თუ რიკი თვითონ ასცდა ქვას, — ჯოხით. რომელი მხარეც მალე შეათავებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

გამარჯვებულთაგან ერთ-ერთი გაპკრავს რიკს, რომელსაც მოწინააღმდეგენი დახვდებიან, რომ ჰაერშივე დაკოდონ, ე. ი. ფოთლიანი ტოტები დაპკრან: თუ დაკოდეს, თავისუფლები არიან, ხოლო თუ ვერ „დაკოდეს“, მაშინ გამარჯვებულები რიკის დაცემის ადგილიდან ზურგით უნდა მიიყვანონ ქვამდე.

8 (ცეცხლაბილა)

მოედნის ერთ თავში დადგამენ მოზრდილ ქვას, რომელსაც „ცეცხლი“ ეწოდება. თამაშისათვის აგრეთვე საჭიროა თხილის ტოტისაგან გამოთლილი ბილა (რიკი) და ბილას ჯოხი (ტაფუნა).

მოთამაშეთაგან ორი იტყვის — „გადავრიგდეთო“, დანარჩენებს ერთმანეთს შორის გაინაწილებენ და კენჭს ყრიან.

თამაშის დამწყები გჯუფის ერთი მოთამაშე დადგება ცეცხლთან და გაპკრავს რიკს. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან.

თუ რიკი ჰაერშივე დაიჭირეს, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ რიკმა მიწაზე დაცემა და გაჩერება მოასწრო, ესვრიან ცეცხლს, ხოლო თუ რიკი მიწაზე დაეცა, მაგრამ მოწინააღმდეგეებმა მას მოძრაობის დროს მიუსწრეს და შეაჩერეს, მაშინ რიკის ერთ-ერთი შემჩერებელთაგანი ცეცხლისაკენ ზურგშექცევით დადგება, ცალ ხელს ყურზე მოიკიდებს და მეორე ხელით რიკს ზურგს უკან გადაისვრის, რომ ცეცხლს მიუახლოოს და შემდეგ, სადაც რიკი გაჩერდება, იქიდან პირდაპირ ესროლოს ცეცხლს.

თუ ცეცხლთან მდგომი მოთამაშის გაკრული რიკი ძალიან შორს წავიდა, დამხდურებს უფლება აქვთ, რიკის მიწაზე დაცემამდე მოასწრონ დაძახება: „შორსააო“, ამ შემთხვევაში ისინი ჯერ ზურგშექცევით ისვრიან რიკს, რომ ცეცხლს დაუახლოონ, შემდეგ კი —

პირდაპირ. სროლის დროს რიკის მსროლელმა უნდა მოასწროს და დაიძახოს, „წინ ფეხიო“, მაშინ ის რიკის შეჩერების ადგილიდან ფეხს გადადგამს წინ და ასე ესვრის ცეცხლს, მაგრამ თუ რიკის გამკვრელმა დაასწრო და დაიძახა, „უკან ფეხიო“, მაშინ პირიქით, მსროლელმა ფეხი უკან უნდა გადადგას.

მოწინააღმდეგეთა მიერ რიკის ცეცხლზე მოსარტყმელად სროლის დროს რიკის გამკვრელი ჯოხით დგას „ცეცხლთან“ და ცდილობს რიკის მოგერიებას, ჯოხის შემოკვრით შორს გადაგდებას, რადგან, თუ რიკი „ცეცხლს“ მოხვდა, ან ისე ახლოს დაეცა მასთან, რომ „ცეცხლსა“ და რიკს შორის ჯოხი ვერ ჩაეტია, გამკვრელი ჩაჭრილად ჩაითვლება.

თუ რიკი „ცეცხლიდან“ შორს დაეცა, მანძილი „ცეცხლიდან“ რიკამდე გაიზომება ჯოხით, რამდენიც გამოვა, გამკვრელებს იმდენი ქულა ეთვლებათ. ქულებს ითვლიან ათეულობით. თითოეულ ათეულს „ბაჰაყაითი“ ეწოდება. რამდენი ბაჰაყაითიც გამოვა, იმდენი დამატებითი გაკვრის უფლება ეძლევა გამკვრელს, მხოლოდ დამატებითი გაკვრის შესრულება გაძნელებულია: მოთამაშემ იმ მკლავზე, რომლითაც რიკს აჰკრავს, უნდა გადაიღოს თანამოსახელე ფეხი და ასე (ფეხქვეშ ამოტარებული ხელით) გაჰკრას რიკი.

დამატებითი გაკვრის დროს თუ დამხვდურებმა რიკი ჰაერშივე დაიჭირეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, მაგრამ, თუ რიკის ჰაერში დაჭერა ვერ მოახერხეს, მაშინ მათ შეუძლიათ გააკეთონ „მიწაჩხობა“ — ვიდრე რიკი შეჩერდებოდეს, ფეხი გაჰკრან „ცეცხლთან“ უფრო ახლოს მიგორების მიზნით. მაგრამ შემდეგ რიკს „ცეცხლს“ კი აღარ ესვრიან, არამედ მასზე მიყუდებულ ჯოხს. ამრიგად, დამატებითი გაკვრის დროს რიკის მოგერიება აღარ ხდება. თუ მოწინააღმდეგეებმა რიკი ჯოხს მოარტყეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, აცილების შემთხვევაში კი გამკვრელები რიკამდე მანძილს აღარ ზომავენ, რადგან ამ აცილების შედეგად ეთვლებათ ერთი „კეხი“. მათ შეუძლიათ მოწინააღმდეგეებს უთხრან („გაეხუმრონ“), „კეხი დაგადგიო“. ქულების ის ოდენობა, რომლებიც ბაჰაყაითებს (ათეულებს) გადარჩება, „შემოინახება“ და შემდგომ დაგროვებულ ქულებს დაემატება. ჩაჭრილი მოთამაშის მაგიერ თამაშს აგრძე-

ლებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როცა თამაშის დამწყებო ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგენი, რომელი ჯგუფიც მეტ კებს დაადგამს მოწინააღმდეგეს, ის ჯგუფი გამარჯვებული.

## 9. ც რ უ ბ ი ლ ა

თითოეულ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ჯოხი („ტაფა“), გარდა ამისა, საჭიროა „ბილა“, ანუ რიკი, და ქვა ან ხის ნაჭერი, რომელსაც დაახლოებით ერთი მტკაველი სიგრძე, სიგანე და სიმაღლე ექნება. მას ვრცელ ადგილზე დადგამენ, ეს იქნება ნიშანი, ანუ „ბინა“. ბინისაგან ორი-სამი ნაბიჯის მოშორებით გარდიგარდმო დადებენ რიკს. ერთ-ერთი მოთამაშე დადგება ბინასთან, ხელში დაიჭერს ჯოხს და ჯოხის თავს გაჰკრავს რიკს, რომ გააგოროს. ასევე იქცევიან სხვებიც. როცა რიკს ველარ მისწვდება, ჯოხი უნდა ესროლონ. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი მონაწილეთაგანი არ ამცილებს ჯოხს, რის შემდეგ ყველა მოთამაშეს, გარდა ამცილებლისა, უფლება ექვლევა, სადაც მოასწრებს და რამდენჯერაც მოასწრებს, იქ და იმდენჯერ გაჰკრავს რიკს.

ამცილებელმა კი უნდა სდიოს რიკს, შეაჩეროს („გააკავოს“) თავისი ჯოხით, შეჩერების ადგილიდან ესროლოს და მოარტყას ბინას: დანარჩენები კი ჯოხებით უნდა დადგნენ ბინასთან და ხელი შეუშალონ (ჯოხით გაჰკრან და გადაუგდონ რიკი). ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე რიკი ბინას არ მოხვდება, რის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება.

მხოლოდ, ახლა თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელიც რიკს დასდევდა.

## II. ხის საყუსთან

### 1

მოთამაშენი დაასობენ ტაფაზე უფრო დიდი ზომის ჯოხს, ანუ საყეს, რომელსაც თავი სწორად აქვს გადაჭრილი, შემდეგ განაწილებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. გამკვრელი რიკს დადებს სა-

ყუბე, ტაფის შემოკვრით გაჰკრავს, დადგება საყესთან და მოწინა-  
აღმდეგის მიერ საყეზე ნასროლ რიკს ტაფით იგერიებს. მოკვრულ  
ბული რიკიდან საყემდე მანძილი გადაიზომება ტაფით და ამდენი  
ქულა ჩაეთვლებათ, რამდენიც გამოვა.

მოწინააღმდეგებმა თუ რიკი საყეს მოარტყეს, ან ისე ახლოს  
დასცეს საყესთან, რომ ერთი ტაფაც არ გადაიზომება — გამკვრელი  
ჩაჭრილია. როცა ამ ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, საყესთან  
დგებიან მოწინააღმდეგენი.

რომელი ჯგუფიც მალე შეათავებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს —  
გამარჯვებულია.

## 2

მოთამაშენი განაწილდებიან „არჩევან-არადანის“ წესით, თამა-  
შისათვის საჭიროა „ტაფა“, „რიკი“, „მანჭო“ და ჯოხები ან ფარ-  
ჩხები.

დაასობენ მანჭოს, რომლის სიმაღლე მიწის ზემოთ 70-მდე სმ აღ-  
წევს. მანჭოს თავი სწორად უნდა ჰქონდეს გადაჭრილი.

დაწყებები ჯგუფის მოთამაშე რიკს დადებს მანჭოზე და ტაფის  
შემოკვრით გატყორცნის. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან ჯო-  
ხებით და ფარჩხებით. თუ გატყორცნილ რიკს რომელიმემ ჯოხი  
ან ფარჩხი მოარტყა — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო თუ  
ასეთი დარტყმის შედეგად რიკი დაბრუნდა უკან და მანჭოს გადას-  
ცდა — დამხვდური მოთამაშეა ჩაჭრილი და მის ჯგუფს აქამდე და-  
გროვილი ქულები მთლიანად ეკარგება.

თუ გაკრული რიკი ისე დაეცემა, რომ მოწინააღმდეგენი ვერ მო-  
ასწრებენ შეხებას, მაშინ ისინი რიკს მისი დაცემის ადგილიდან ეს-  
ვრიან მანჭოს. თუ რიკი მანჭოს მოხვდა ან მასთან ისე ახლოს დაეცა,  
რომ მანძილი ერთი ტაფის სიგრძეზე ნაკლებია — გამკვრელი მო-  
თამაშე ჩაჭრილია.

თუ რიკი მანჭოდან ერთი ტაფის სიგრძეზე შორს გაჩერდა, მან-  
ძილს მანჭოდან რიკამდე იმავე ტაფით გადაზომავენ და რამდენიც  
გამოვა, იმდენი ქულა დაეწერება გამკვრელს.

რომელი ჯგუფიც ადრე „ავა“ 100-მდე — გამარჯვებულია!



თამაშს გააჩნია ვარიანტი, რომლის დროსაც მოთამაშე მსუბუქად იმ შემთხვევაში ითვლება ჩაქრილად, როცა რიკი მოხვდება მანქანის ან მანქოზე მიყუდებულ ტაფას, ანდა გაძვრება მანქოსა და ტაფას შორის. რაც შეეხება გატყორცნილი რიკის ფარჩხებით და ჯოხებით შეჩერებას, ეს მხოლოდ იმისთვის ხდება, რომ რიკი შორს არ წავიდეს.

#### 4. კორიჩაობა

თამაშის ადგილი უნდა იყოს 100-მდე ნაბიჯი სიგრძისა და 50-მდე ნაბიჯი სიგანისა. თამაშისათვის საჭიროა საყე, ანუ მანქო, ანუ 70-მდე სმ სიგრძის მაჯის სიმსხო ჯოხი, ტაფელა და რიკი. რიკის მოყვანილობა ბრტყელია. მისი სიგანე 6-მდე სმ-ია, სისქე 2 სმ, სიგრძე — 25 სმ.

თამაშისათვის კიდევ საჭიროა „კორიჩა“. კორიჩა დაახლოებით ბატის კვერცხისოდენა ხის ნაჭერია. მაგრამ არა მრგვალი, არამედ მრავალწახნაგოვანი.

საყეს თავი სწორად აქვს გადაქრილი, ბოლო კი წათლილი, მიწაში ჩასასობად.

დასობილი საყიდან 30 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ხაზს, ანუ საზღვარს.

შემდეგ მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. ერთ ჯგუფს კენჭის ყრის შედეგად მოუწევს თამაშის დაწყება.

დამწყები მოთამაშე კორიჩას დადებს საყეზე და ტაფელას ძლიერი შემოკვრით გასტყორცნის საზღვრის ხაზისაკენ.

მოწინააღმდეგენი, რომელთაც უფლება არა აქვთ გადმოსცდნენ საზღვრის ხაზს, კორიჩას მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრიან საყეზე მიყუდებულ რიკს. რიკი ისე უნდა იყოს მიყუდებული საყეზე, რომ მის ქვეშ კორიჩა ვერ გაძვრეს. თუ კორიჩა რიკს არ მოხვდა, გამკვრელებს ეწერებათ ერთი ქულა.

თუ მოთამაშემ გაკვრის დროს კორიჩას ააცილა ტაფელა, ან გაკრული კორიჩა არ გადასცდა საზღვრის ხაზს, ან გაკრული კორიჩა მოწინააღმდეგეებმა დაიჭირეს ჰაერში, ან კიდევ მოწინააღმდეგე-



ების ნასროლმა კორიჩამ რიკი წააქცია, — გამკვრელი ჩაჭრილია და მის ადგილს იკავებს მისი ჯგუფის სხვა როცა ამ ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება — მდგომარეობას იცვლიან.

ვინც მეტ ქულას შეაგროვებს — გამარჯვებულია.

თუ წინასწარ იქნება დათქმული, დამარცხებულებმა გამარჯვებულები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და საყუდან საზღვრის ხაზამდე და საზღვრის ხაზიდან საყუმდე მიიყვანონ.

## 5. რ ი კ ა მ უ ჭ ა

თამაშისათვის საჭიროა სამი ჯოხი: 1,5 მტკაველი სიგრძის რიკი, 4-5 მტკაველი სიგრძის „მუჭა“, ანუ „ტაფა“ და დასასმელი ჯოხი — „კორი“, ანუ „კოლი“ 4-5 მტკაველი სიგრძისა.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. დამწყები გუნდის მოთამაშენი ჯერ „კორს“ ჩაასობენ მიწაში, ხოლო მის ძირში პატარა ორმოს ამოთხრიან. კორს თავი სწორად აქვს გადაჭრილი, რომ ზედ რიკის დადება შეიძლებოდეს. რიკი კორის თავზე გარდიგარდმო დაიდება. დამწყებმა მოთამაშემ რიკი ტაფის ერთი შემოკვრით უნდა გატყორცნოს (წინააღმდეგ შემთხვევაში ჩაჭრილია) და ტაფა კორზე მიაყუდოს. მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშენი რიკს იმ ადგილიდან, სადაც მას შეაჩერებენ, ესვრიან მიყუდებულ ტაფას: თუ მოარტყეს და ჩამოაგდეს, გამკვრელი მოთამაშე „ჩაჭრილია“. წინააღმდეგ შემთხვევაში, გამკვრელები რიკის ყოველ აცილებაზე კორის ძირას ამოთხრილ პატარა ორმოში მოწინააღმდეგეებს ჩაუდებენ პატარა ქვას („კვერცხს“). როცა დამწყები ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება და გუნდების მდგომარეობა შეიცვლება, ე. ი. კორთან დადგებიან მოპირდაპირენი, მოწინააღმდეგეთა მიერ რიკის ყოველ აცილებაზე გადაადგებენ ორმოში ჩადებულ ერთ „კვერცხს“. თუ თამაშის დამწყებთა მიერ ჩალაგებული ყველა კვერცხი გადაყარეს (ე. ი. ორმო „გაწმინდეს“), თვითონ იწყებენ მოწინააღმდეგეებისათვის კვერცხების ჩალაგებას. საბოლოოდ, რომელი ჯგუფის მიერ ჩალაგებული კვერცხებიც დარჩება, ის ჯგუფია გამარჯვებული.



ქართული  
ლიბრთეკა

ასო „ი“-ს მაგვარად მოხრილ სახრეს მიწაზე ორივე ბოლოში ჩაასობენ, ეს იქნება „რკალსაყე“. საყის სიმაღლე 70-მდე სმ უღრის. მონაწილენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. დამწყები ჯგუფი დადგება საყისთან.

რიკის გაცვრა ხდება ისე, როგორც ეს „მჭილურ“ რიკაობაშია. მოწინააღმდეგეებმა რიკი უნდა გააძვრინონ საყეში, ან მო-არტყან მას. თუ ეს შეძლეს — გამკვრელი ჩაჭრილია და მის ადგილს იჭერს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. თუ არადა, გამკვრელი რიკს დადებს მიწაზე, ტაფის დარტყმით არეკნის, გაჰკრავს და მანძილს რიკამდე გადაზომავს ტაფით, რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ღთვლება.

რომელი ჯგუფიც ადრე მოათავებს ას ქულას — გამარჯვებულია.

## 7

საყედ „დგამენ“ არა მოხრილ სახრეს, არამედ ტაფაზე რამდენად-მე გრძელსა და მსხვილ ჯოხს. რიკის გაცვრის შემდეგ ტაფას ამ ჯოხზე მიაყუდებენ ისე, რომ მის ქვეშ რიკის გაძვრენა შეიძლებოდეს. ყველა დანარჩენი წესი იგივეა, რაც წინა ვარიანტში.

## 8. საყის კიბირი

მიწაზე დაარტობენ თოხის ტარის ზომის საყეს, რომელსაც თავი სწორად აქვს გადაჭრილი.

თამაშის დამწყები საყეზე გარდიგარდმო გადებს კიბირს (რიკს) და ტაფელას მხოლოდ ერთი მოქნევით გასტყორცნის. წინააღმდეგ შემთხვევაში ჩაჭრილია.

მოწინააღმდეგენი დახვდებიან კიბირს და თუ ჰაერშივე (ძირს დავარდნამდე) დაიჭერენ, თამაშის დამწყები მთელი გუნდი „გამოსულია“. თუ რიკს ჰაერში ვერ დაიჭერენ, სადაც შეაჩერებენ, იქიდან ესვრიან საყეს. თუ კიბირი საყეს მოხვდა, გამკვრელი ჩაჭრილია, ხოლო თუ ასცდა, მაშინ გამკვრელებს ეწერება ერთი ქულა.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.



## 9. ყავრის ბილა

თამაშისათვის საჭიროა ბილა (რიკი), ჯოხები (ტაფები) და ყავარი. მოთამაშენი მოედნის ერთ თავში დაასობენ 4-5 მტკაველი სიმაღლისა და ერთი მტკაველი სიგანის ყავარს ისე, რომ სიბრტყით მოქცეული იყოს მოედნისაკენ. მისგან 15-20 ნაბიჯის დაშორებით დადებენ „ნიშანს“ (ქვას), ზოგჯერ კი ხაზს გააულებენ.

მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთი ჯგუფი იწყებს თამაშს. ამ ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე რიკს გარდღივად დადებს ყავარზე და ჯოხის ერთი შემოკვრით (წინააღმდეგ შემთხვევაში, ჩაჭრილია) გაჰკრავს მოედნისაკენ. მოწინააღმდეგენი ჯოხებითვე უხვდებიან: თუ რიკი ვერ გადასცდა ნიშანს, ან მოწინააღმდეგეებმა დაიჭირეს ჰაერში, ანდა ჯოხით დააბრუნეს უკან ისე, რომ რიკი ყავარსა და ნიშანს შორის დაეცა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია; ხოლო თუ რიკი დაეცა ნიშანს გარეთ, მაშინ მოწინააღმდეგენი ამ ადგილიდან ესვრიან ყავარს. გამკვრელი მოთამაშე ყავართან დგას ჯოხით და იცავს ყავარს რიკის მოხვედრისაგან. თუ რიკი ყავარს მოხვდა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, თუ ასცდა, ან გამკვრელმა ჯოხის დარტყმით მოიგერია, მაშინ გამკვრელი ყავრიდან რიკამდე გადათვლის ნაბიჯებს, რამდენი ნაბიჯიც გამოვა, იმდენი ქულა ეწერება.

რომელი მხარეც უფრო ადრე მოათავებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს, ის მხარეა გამარჯვებული.

## 10. ჩილიკა-ჯოხი, ბილა (ციფრებით)

მიწაში ჩაასობენ ტაფელაზე უფრო დიდ ჯოხს. თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე ტაფელა და ბილა. ბილა ოთხ წახნაგიანია, სიგრძით 7-8 სმ-ია და ბოლოები წათლილი (წაწვეტებული) აქვს სუფთად. ბილას თითოეული გვერდის განი 3-4 სმ-ია და გვერდებზე



თანმიყოლებით აწერია ციფრები: 0, 3, 6, 12. ბილას, მაგარი რომ იყოს, აშაღებენ ბზის ხისაგან.

მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენწვლისაგან. მაშის დამწყები ბილას დააგდებს მიწაში ჩარჭობილი ჯოხის ახლოს, მოედნისაკენ მიქცეულ წათლილ წვერზე დაჰკრავს ჯოხს და ჰაერში არეკნილ ბილას ჯოხითვე გაჰკრავს. მოწინააღმდეგენი დახედებიან და, თუ ჰაერში (მიწაზე დეარდნამდე) დაიჭერენ, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ ვერ დაიჭერენ, იმ ადგილიდან, სადაც შეაჩერებენ, ესვრიან ჯოხზე მიყუდებულ ტაფელას. ტაფელა ისე უნდა იყოს ჯოხზე მიყუდებული, რომ ქვეშ ბილას გაძვრენა შეიძლებოდეს. თუ ბილა ტაფელას მოხვდა, ან მის ქვეშ გაძვრა, ანდა, საერთოდ, ტაფელა ჩამოაგდო, გამკვრელი ჩაჭრილია.

თუ ბილა ყველაფერს ასცდა, გამკვრელს უფლება აქვს იმდენჯერ გაჰკრას, რომელ რიცხვზედაც „დადგება“ მოწინააღმდეგეებისაგან ნასროლი (აცილებული) ბილა.

ამ დროს ყოველი მოქნევა, თუ ჯოხი ბილას, ან მიწას შეეხო — ცდად ითვლება. მანძილი ბილას საბოლოო შეჩერების ადგილიდან მიწაში ჩასობილ ჯოხამდე ნაბიჯებით იზომება.

ამის შემდეგ გამკვრელი ბილას დააგდებს მიწაზე, ჯოხის დარტყმით არეკნის და დაიწყებს ბილას კენწვლას. რამდენჯერაც აკენწვლავს (აჰკრავს ჯოხს ჰაერში), იმდენზე გამრავლდება დათვლილი ნაბიჯების რიცხვი. კენწვლისათვის მოთამაშეს ეძლევა მხოლოდ ერთი ცდა.

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

II

ხშირად ბილას ჯოხი (ტაფელა) პატარა ფიცრის ნაჭერს წარმოადგენს, ზოგჯერ კი მას ორომის ფორმა აქვს, ხოლო ბილას „ჩილკას“ უწოდებენ და მას აწერია ციფრები: 0, 6, 12 და 24. თამაშის დანარჩენი წესებიდან განსხვავებულია უმთავრესად ის, რომ ამ ვარიანტში ჯოხს კი არ ასობენ, არამედ პირდაპირ მიწაზე დებენ



გაკვრის ადგილზე და მოწინააღმდეგეებმაც ჩილია ძირს დადებულ  
ჯოხს უნდა ესროლონ.

ზოგჯერ გაკვრის ადგილიდან რამდენიმე ნაბიჯზე დადებულ  
ხაზს, ან დადებენ ნიშანს. თუ გამკვრელმა პირველივე გაკვრით ჩი-  
ლიცა ამ ნიშანს არ გააცილა — ჩამწვარია.

მ) ხაზის (სახვრის) გავლენით

1) გასაკეჭნი და დასახვედრი ხაზებით

თამაშისათვის საჭიროა რიკი და ტაფა.

მოთამაშენი ერთიმეორისაგან 50-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაე-  
ლებენ 2 ხაზს (ან დადებენ ნიშნებს). აქედან ერთი „გასაკეჭნი“ ხა-  
ზია, მეორე — „დასახვედრი“.

ამის შემდეგ გაიყოფიან ჯგუფებად და ყრიან კენკს.

თამაშის დამწყები დადგება გასაკეჭნ ხაზზე, ერთი ხელით  
აისვრის რიკს, მეორით კი გაკეჭნის (გაპკრავს ტაფას). თუ რიკი და-  
სახვედრ ხაზს გადასცდა, მოიტანს გასაკეჭნ ხაზზე, თავს დაადე-  
ბინებს („დადგამს“) პატარა ქვაზე, ტაფის დარტყმით არეკნის და  
ტაფისავე შემოკვრით გაკეჭნის (გასტყორცნის), მანძილს კი მისი  
შეჩერების ადგილიდან გასაკეჭნ ხაზამდე გაზომავს ნაბიჯებით. რამ-  
დენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეწერება.

მაგრამ, თუ პირველად გაკრული რიკი დასახვედრ ხაზს ვერ გა-  
დასცდა, მოთამაშეს უფლება აქვს რიკს გაუსწორებლად დაპკრას  
ტაფა, არეკნოს და კვლავ გაპკრას, „გაკეჭნოს“ და თუ ისევ ვერ  
გადააცილა დასახვედრ ხაზს, ჩაჭრილია და თამაშს იწყებს მისი ჯგუ-  
ფის სხვა მოთამაშე.

თუ გაკეჭნილი (გაკრული) რიკი მიწაზე დაესო, მოთამაშემ უნდა  
მოასწროს „ილის“ დაძახება და რიკი ხელახლა გაკეჭნოს. თორემ  
თუ მოწინააღმდეგეებმა მოასწრეს „ილის“ დაძახება — ჩაჭრილია.

რიკის გაკეჭნისათვის ყოველ მოთამაშეს ეძლევა სამი ცდა; თუ  
ვერც ერთ ცდაზე ვერ გაკეჭნა — ჩაჭრილია; ჩაჭრილია აგრეთვე იმ



შემთხვევაშიც, თუ რომელიმე ცდაზე სრულიად ააცილა რიკს ტაფა.

როცა ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებს მეორე ჯგუფი.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს (200, 300, 500 და ა. შ.) — გამარჯვებულია.

2. (ს ა ზ ღ ვ რ ი ს გ ა ვ ლ ე ბ ი თ)

მოთამაშენი რიკის გაკვრის ადგილიდან 30-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ საზღვარს.

რიკის გაკვრა ხდება ისე, როგორც „მჭიდურ ბილაშია“ მოცემული.

მოწინააღმდეგენი რიკს თავიანთი ჯოხებით დაუხვდებიან საზღვარს იქით და თუ მას მიწაზე დაცემამდე მოარტყამენ ჯოხს და საზღვარს გადმოაცილებენ — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მისი ჯგუფის მიერ შესრულებული მთელი ქულები მოწინააღმდეგეების ქულებს ემატება.

თუ რიკი საზღვარს იქით დაეცა, მანძილი რიკიდან საზღვრას ხაზამდე გადაიზომება ტაფით და რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლებათ გამკვრელებს.

თუ გაკრულმა რიკმა საზღვრამდეც ვერ მიაღწია — გამკვრელო მოთამაშე ჩაჭრილია.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ ოდენობას — გამარჯვებულია.

3) (რ ი კ ი ს შ ა კ ვ რ ა)

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად.

თითოეული ჯგუფი შეარჩევს თითო ძლიერ მოთამაშეს, ისინი გაკვრავენ რიკს, რომელიც უფრო შორს გასტყორცნის, იმისი ჯგუფი გამარჯვებულია. გამარჯვებულები მოწინააღმდეგეებმა ზურგზე უნდა მოიკიდონ და გაატარონ ოცამდე ნაბიჯზე, ან რიკის გატყორცნის მანძილზე. ამ დროს გამარჯვებულები დამარცხებულებს (მომკიდებულებს) დასძახიან „კოტილაი-კოტას“.



თამაშისათვის საჭიროა რიკი, ტაფელები — თითოეული მათგანი შისათვის, და ტაფელების ზომის სამი ჯოხი.

ორი ჯოხი ჩასობილია მიწაში, მათი თავები ისეა გადაჭრილი, რომ ზემოდან მესამე ჯოხი გაიღოს.

რიკის გაკვრა ისევე ხდება, როგორც ეს „მჭიდურ“ რიკობაშია მოცემული.

მოწინააღმდეგენი ცდილობენ რიკით ზედა ჯოხი ჩამოაგდონ, რადგან ამ შემთხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო მისი ჯგუფის მიერ მანამდე დაგროვილი ქულები მოწინააღმდეგეების კუთვნილებაში გადადის, ასევე ხდება გაკრული რიკის ჰერში (მიწაზე დაცემამდე) დაჭერის შემთხვევაში. მაგრამ თუ რიკი ჯოხებს შორის გაძვრა, მხოლოდ გამკვრელი მოთამაშეა ჩაჭრილი. მოწინააღმდეგეების მიერ რიკის აცილების შემთხვევაში გამკვრელი რიკს მიწაზე დადებს, წვერზე დაჰკრავს ტაფას, არეკნის და ტაფისავე შემოკვრით გატყორცნის, ხოლო მანძილს რიკამდე მისი გატყორცნის ადგილიდან გადაზომავს ტაფით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება.

რომელი ჯგუფიც მალე შეასრულებს 100 ქულას — გამარჯვებულია.

### ს ა ლ ა ო ბ ა

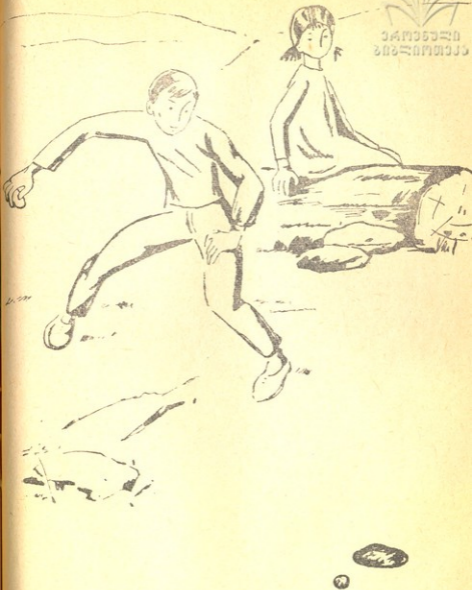
სალაობის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 2-დან 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

სათამაშო ადგილი ვრცელი და თავისუფალი უნდა იყოს.

#### 1. ს ა ლ ა ო ბ ა , ჭ ი კ ო რ ა ო ბ ა

თამაშისათვის საჭიროა კოჭი, ანუ „კოჭური“, ანუ „ჭიკორი“ — დაახლოებით კაკლისოდენა მრგვალი ქვა (სასურველია კაჟისა) და „სალები“, ანუ ხელისგულისოდენა ბრტყელი ქვები. სალა ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს.

ՀԱՄԱՅՆՈՒ  
ՆՈՅՆՈՒԹՅՈՒՆ





დასვამენ ჭიკორს და მისგან ერთ მხარეს (საითაც უფრო მოხერხებულია) „გადადიან“ სალებს. სალები იმ ადგილიდან, სადაც ისინი შეჩერდებიან, უნდა ესროლონ ჭიკორს. პირველადვესვლიან მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე შორს არის და ასე თანმიმდევრობით. თუ რომელიმე მოთამაშემ სალა ჭიკორს მოახვედრა და იგი გადაადგილა, იმ ადგილიდან, სადაც ჭიკორი იყო დასმული, მისი შეჩერების ადგილამდე მანძილს გადაზომავს ფეხის ტერფებით და რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ჩაეთვლება, რის შემდეგ კოჭი ხელახლა დაისმება და თამაში ისევ მეორდება, ხოლო ქულები ერთიმეორეს ემატება.

მოგებულა ის მოთამაშე, ან მხარე, რომელიც პირველი შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს (100, 200).

## 2

ჭიკორი, ანუ კოჭური იდგმება არა მიწაზე, არამედ „ბერაზე“ (მოზრდილი, ბრტყელი ქვა).

დამარცხებულებმა გამარჯვებულები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და „ბერადან“ წინასწარ დანიშნულ ადგილამდე მიიყვანონ.

თამაშის დანარჩენი წესები ისეთივეა, როგორიც წინა ვარიანტში.

## 3

ჭიკორს ეძახიან „კოქს“ და „ტიკორას“. თამაშის მთავარი განმასხვავებელი ნიშანი ისაა, რომ სალების მაგიერ ხმარობენ კოლოკებს (ჯოხებს).

თამაშის ყველა დანარჩენი წესი იგივეა, რაც წინა ვარიანტებში.

## 4

თამაშისათვის საჭიროა ორი სალა.

მონაწილეობს ორი მოთამაშე. ერთ-ერთი მოთამაშე იმ ადგილიდან, სადაც ის დგას, სურვილისამებრ „გადადის“ სალას, რომელსაც მეორე მოთამაშე იმავე ადგილიდან ესვრის თავის სალას. თუ ააცილა, მის სალას ახლა პირველი ესვრის, თუ მანაც ააცილა,

ისევ მეორე მოთამაშე ესვრის და ა. შ. სალის სროლა ყოველთვის ხდება იმ ადგილიდან, სადაც შეჩერდება.

მორტყმის შემთხვევაში გამარჯვებული მოთამაშე მოწინააღმდეგე გემ სალის სროლის ადგილიდან მორტყმის ადგილამდე ზურგით უნდა წაიყვანოს.

შემდეგ სალას გამარჯვებული გადადის.

## 5. ფოხუჭი

თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი.

მონაწილენი დადგამენ დიდ, ბრტყელ ქვას, ზედ დადებენ ფოხუჭს, ანუ კვერცხისოდენა მრგვალ ქვას. ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს სალა.

ფოხუჭიდან ათიოდე ნაბიჯის დაშორებით გავლებულია ხაზი, საიდანაც ყველა მოთამაშე გადადის თავის სალას. ვინც ყველაზე ახლოს დასცემს, პირველი იქნება და ასე, თანმიმდევრობით, პირველი მოთამაშე დადგება ხაზზე და სალას ესვრის ფოხუჭს. თუ პირველმა მოთამაშემ გადააგდო, ფოხუჭს ხელახლა დადებენ და თავიანთი რიგის მიხედვით ესვრიან დანარჩენებიც. ვინც ფოხუჭს გადააგდებს, თავისუფალია, ვინც ვერა — ესვრის მეორედ, მესამედ და ა. შ. სულ ბოლოს დარჩენილი „დამცველი“ გახდება. ამის შემდეგ მოთამაშენი დგებიან ხაზზე და სალებს რიგრიგობით ესვრიან ფოხუჭს. რამდენჯერაც გადააგდებენ, იმდენჯერ ხელახლა უნდა „დადგას“ „დამცველმა“.

მოთამაშეს, რომელმაც ფოხუჭი გადააგდო, თავისუფლად შეუძლია აიღოს თავისი სალა, ამცილებლისათვის კი ეს საქმე საფრთხილოა, რადგან დამცველს უფლება აქვს, ხელის დაკვრით დაჭრას იგი. მაგრამ დამცველს ეს უფლება ეკარგება, თუ ამცილებელი მოთამაშე მოასწრებს და თავის სალას ფეხს დაადგამს, ან თუ ფოხუჭი გადაგდებულია (ვიდრე ხელახლა დადებდეს), ამიტომ ამცილებელიც მაშინ გარბის სალის ასაღებად, როცა ფოხუჭი გადაგდებულია.

გარდა ამისა, თუ ამცილებელმა თავის სალაზე ფეხის დადგმა მოასწრო, უფლება აქვს სალა ერთი ფეხის დახმარებით მეორე ფეხ-

ზე შეიგდოს, ფეხითვე აისროლოს და ხელში დაიჭიროს, თუ ეს მოახერხა, დამცველი ვეღარ დაჭრის მას, თვითონ კი შეუტყუვეს ხელახლა ესროლოს ფოხუქს. თუ მოთამაშემ პირდაპირ დაეჭრა აილო სალა, დამცველს უფლება აქვს გამოეყიდოს და დაჭრას იგი. იმ შემთხვევაში, როცა სალა მოხვდება, შავრამ ფოხუქი არ გადავარდება, დამცველმა ფოხუქს სამჯერ უნდა მოჰკიდოს ხელი, თუ ეს არ გააკეთა, ვერც ერთ მოთამაშეს ვერ დაჭრის.

„დაჭრილი“ მოთამაშე იკავებს დამცველის ადგილს.

## 6

სალობის შემდგომი ვარიანტი ფოხუქისაგან დიდად არ განსხვავდება, მხოლოდ აქ გამოყენებულია ერთი მტკაველი სიგარძისა და ერთ ცილამდე სიგანის ბრტყელი ქვა.

მოთამაშენი ერთიმეორეზე 10-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ორ ხაზს, ერთ ხაზზე დადგამენ ქვას და მეორე ხაზიდან ესვრიან სალებს, რათა მოარტყან და წააქციონ. მცველმა ქვა ყოველი წაქცევის შემდეგ ფეხზე უნდა დააყენოს.

თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა, რაც ფოხუქში.

## 7. ქ ვ ა ს ა ლ ა ო ბ ა

მოთამაშენი დადებენ ბრტყელ ქვას და აქედან „გადადიან“ თავიანთ სალებს. სალებს მათი დაცემის ადგილიდან ესვრიან ბრტყელ ქვას. პირველად ესვრის ის მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე უფრო შორს დაეცემა, და ასე თანამიმდევრობით. ყველა მორტყმას ცდილობს. ვინც ააცილებს, ჩამწვარია და დროებით გადის თამაშიდან. მომრტყმელები კი ხელახლა გადადიან თავიანთ ქვებს და აგრძელებენ თამაშს.

მოთამაშეთა რიცხვი თანდათან მცირდება, ვინც სულ ბოლოს დარჩება, გამარჯვებულიც ის არის, თამაშს კი თავიდან დაიწყებენ.

## 8. ( ჩ ი კ ო რ ი )

თამაშისათვის საჭიროა „ჩიკორი“ — მოზრდილი მრგვალი ქვა. გარდა ამისა, ყველა მოთამაშეს აქვს საკუთარი „სალა“. მოთამაშე-

ნი დადგამენ „ჩიკორს“. ეს ადგილი „ბინა“ იქნება. ოციოდე ნაბი-  
ჯის მოშორებით დანიშნავენ მეორე ადგილს, სადაც გაავლებენ  
ხაზს. ამ ხაზიდან „გადადიან“ სალებს და ცდილობენ, რაც შეიძლე-  
ბა ახლოს დააგდონ „ჩიკორთან“. ამის შემდეგ მანძილს ზომავენ.  
ვისი სალაც ყველაზე შორს იქნება, ვალდებულია ბინიდან ხაზამდე  
ზურგით მიიყვანოს ის მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე უფრო  
ახლოს იქნება „ჩიკორთან“. შემდეგ ამავე მიზნით თანმიყოლებით  
იზომება მანძილი დანარჩენების სალებამდეც. ყოველი შემდგომი  
შორსმდებარე სალის პატრონმა უნდა გადაიყვანოს ახლოსმდებარე  
სალის პატრონი.

კენტად დარჩენილი სალის პატრონი თავისუფალია. ამის შემ-  
დეგ თამაში თავიდან დაიწყება.

### 9. ჩ ხ ი რ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

ყოველ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს სალა და ფანქრისხელა ჩხირი.  
გაავლებენ ხაზს და ჩხირებს მის გასწვრივ თითო გოჯის სიღრ-  
მეზე ჩაასობენ. ჩხირები ერთიმეორისაგან დაშორებული უნდა  
იყოს აგრეთვე თითო გოჯით.

ამის შემდეგ ჩხირების დასმის ადგილიდან „გადადიან“ სალებს  
და სადაც სალები შეჩერდება, იქიდან ესვრიან ჩხირებს. პირვე-  
ლად ესვრის ის მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე შორს იქნება,  
და ასე თანმიმდევრობით. ყოველი მოთამაშე ცდილობს რაც შეიძ-  
ლება მეტი ჩხირი წააქციოს. ის მოთამაშე, რომლის ჩხირიც წაიჭ-  
ცევა, ჩხირის წამქცევს შეისვამს ზურგზე და მიიყვანს წინასწარ  
დათქმულ ადგილამდე. როცა ყველა ესვრის, თამაში თავიდან  
იწყება, მიუხედავად იმისა, ყველა ჩხირი წაიჭცევა თუ არა. ვისი  
ჩხირიც არ წაიჭცევა, ის თავისუფალია.

### 10. კ ო რ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგი-  
ლი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად: იპოვიან კვერცხისოდენა მრგვალ ქვას „ჭოროხს“, ანუ „ჭორს“ (უმთავრესად კაქისას) და „დადგამენ“ 1-2 მტკაველი სიმაღლის ბრტყელ ქვაზე („დასადგმელზე“). თითოეულ მოთამაშეს აქვს მუშტისოდენა მრგვალი ქვა, ანუ „სატანო“. ამ „სატანოებს“ „გადადიან“ „ჭორის“ დადგმის ადგილიდან და სადაც გაჩერდება, იქიდან ესვრიან „ჭორს“. პირველად ესვრის ის, ვინც ყველაზე შორსაა. თუ ააცილა, ესვრის მეორე, შემდეგ მისი მომდევნო და ასე თანმიყოლებით.

ის მოთამაშე, რომელიც „ჭორს“ გადაადგებს, „ჭორის“ გაჩერების ადგილის მონიშვნისათვის მიწაში ასობს „ჯოხს“. „ჭორს“ ხელახლა დებენ. იგი ყველა მოთამაშემ უნდა გადაადგოს და შეჩერების ადგილი ჯოხით მონიშნოს. ბოლოს ხდება შემოწმება. მოგებულია იმ მოთამაშის ჯგუფი, რომელმაც ყველაზე შორს გაიტანა „ჭორი“ და ჩხირი ყველაზე შორს დაასო. მოწინააღმდეგე ჯგუფის მოთამაშეებმა მოგებულები მხრებზე უნდა შეივსვან „ჭორის“ დასადგმელ ქვასთან და დასადგმელი ქვიდან მიიყვანონ უშორეს ჯოხამდე და ისევ უკან მოიყვანონ.

შემდეგ თამაში ხელახლა იწყება.

## ს ი ლ ო ბ ა ნ ა

### 1

მონაწილეობს 2 მოთამაშე 7 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა სუფთა სილა (ქვიშა).

ერთ-ერთი მოთამაშე სილის (ქვიშის) გროვაში დამალავს 4-5 სმ სიგრძის ჩხირს, შემდეგ კი ამ გროვას 3-4 მტკაველზე წააგრძელებს.

მოპირდაპირე ხელის თითებს ერთიმეორეში ჩახლართავს და ხელებს ასე დაადებს წაგრძელებულ ქვიშის გროვას სამ ადგილზე. თუ დამალული ჩხირი ამ სამიდან ერთ-ერთ ადგილზე მაინც აღმოჩნდა, გამარჯვებულია და ჩხირს თვითონ დამალავს; თუ არადა, ჩხირის დამალავი მას ხელისგულზე დააყრის სილას და შიგ ჩამალავს

ჩხირს. შემდეგ თვალებს აუხვევს და 15-20 ნაბიჯზე მიხვეულ-მოხვეულად ატარებს, სილას თავის ჩხირიანად სადმე დააყრევინებს. ჩხირის დამალვის ადგილზე დააბრუნებს და ხელს გაუშვებს.

თვალუბახვეული მოთამაშე წავა და გაჩერდება იმ ადგილზე, სადაც, მისი აზრით, გამარჯვებულმა სილა გადააყრევინა. აქ მას შეუძლია თვალი აახილოს და, თუ სილა მისგან სამ ნაბიჯზე უფრო შორს არაა დაყრილი, ჩხირი მოძებნოს. თუ იპოვა — დამარცხებულად აღარ ჩაითვლება და ჩხირსაც თვითონ დამალავს.

## 2

მონაწილეობს 5-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ქვიშა. ბავშვები მოაგროვებენ ქვიშას, შიგ ჩაასობენ ჩხირს და ჩამალავენ.

მონაწილენი ქვიშის გროვას, რომელშიც ჩხირია დამალული, რიგრიგობით, ორივე ხელით, მანამ აცლიან ქვიშას, სანამ ჩხირი არ გამოჩნდება, მაგრამ ქვიშის შემოცლა ჩხირის გამოჩენის შემდეგაც გრძელდება, ვიდრე ერთ-ერთი მოთამაშე ჩხირს არ წააქცევს.

ამის შემდეგ ამ ჩხირს ისევ იმგვარადვე დამალავენ.

ჩხირის წამქცევმა ქვიშაში სამჯერ უნდა გაურიოს ხელი, თუ ჩხირი იპოვა — თავისუფალია, თუ ვერ იპოვა — ახლა ნიკაპი უნდა გაურიოს სამჯერ. თუ კიდევ ვერ იპოვა, შეუძლია გამოაჩინოს შებერვით, წინააღმდეგ შემთხვევაში დამარცხებულია.

## სკის ხილვა, სამი ჯოხის კიპორკი

### 1

მონაწილეობენ ვაჟები 15 წლის ასაკიდან.

თამაშის ადგილი უნდა იყოს შეძლებისდაგვარად რბილი (ნაყარი მიწა, ნახერხი, ქვიშა და ა. შ.).

ბოძებზე გადაებენ ხეს. ბოძები მოთამაშეთა სიმაღლეზე ოდნავ მაღალი უნდა იყოს.

ზეზე გადაადებენ ორად მოკეცილ თოკს. მოთამაშე თოკის მოკეცილ ბოლოში ჩადგამს ორივე ფეხს, ხოლო თოკის ორივე თავისუფალ ბოლოს ერთად დაიჭერს და თავისკენ მოზიდავს. რამდენი თოკის თავი მალლა აიყვანოს, რათა „სკა მოიხილოს“.

მოთამაშე, თუ მარჯვედ არ მოიქცა, თოკიდან ფეხები უსხლტება და დაბლა ეცემა, რადგან ამ დროს ფეხები მალლა მიუღის, თავი კი დაბლა.

## 2

თოკის ერთ ბოლოზე მოთამაშენ რიკს. მოთამაშე ამ რიკზე უნდა დადგეს და თოკის თავისუფალი ბოლო თავისკენ მოზიდოს.

მოთამაშეს რიკიდანაც უსხლტება ფეხები და, თუ მარჯვედ არ მოიქცა, ეცემა.

## ქ ვ ა ს რ ო ლ ი ა

### 1

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაეები 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ვრცელი და თავისუფალი ადგილი (მდინარის პირი, მინდორი).

მოთამაშენი ერთიმეორეს ეჯიბრებიან ქვის მალლა და სწორად, ანდა სიწორეზე სროლაში, ქვის გადაცილებაში მდინარეზე, ხრამზე და ა. შ.

### 2

თამაში წარმოებს წყლის პირას (მდინარე, ტბა, წყალსატევი, ზღვა).

მოთამაშენი შეარჩევენ ბრტყელ ქვებს, სათითაოდ ძლიერად მოიქნევენ და გასტყორცნიან ისე, რომ დატრიალდეს (დაბზრიალდეს), წყლის ზედაპირზე ბრტყლად დაეცეს და ხტუნვა-ხტუნვით გაცურდეს.

ვისი ქვაც მეტ ნახტომს გააყეთებს წყლის ზედაპირზე — გამარჯვებულია.



მონაწილეობენ უმთავრესად ვაყები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ვრცელი თავისუფალი ადგილი.

კანაფისაგან მკვიდრად მოქსოვენ ერთი ხელის დადება ნაჭერს (ცილობს), მას ორი მხრიდან გრძლად დაუტოვებენ თავისივე ძაფებს, კარგად შეგრებენ და ერთ ბოლოზე გაუკეთებენ ყულფს, ხოლო მეორეზე — ნასკვს.

მოთამაშე ყულფში გაუყრის შუა თითს, მეორე ბოლოს კი ნასკვით დაიჭერს ცერსა და საჩვენებელ თითებს შორის. ამის შემდეგ ქვეშარტულას ნაქსოვ ნაწილში ჩადებს ქვას, მძლავრად მოიქნევს ხელს, თითებიდან გაუშვებს განასკვულ ბოლოს და გატყორცნის ქვას.

ვინც უფრო შორს და სწორად გატყორცნის — გამარჯვებულია.

შურდულის, ანუ ქვეშარტულას დამზადება შეიძლება მაგარი მზა ქსოვილის ნაჭრისა და მკედის ძაფისგანაც.

### ქორობანა

ქორობანას ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 20-მდე გოგონა და ვაჟი, უმთავრესად 5-6 წლის ასაკისა.

#### 1

აირჩევენ „კრუხსა“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან. წიწილები კრუხს უკან გამოებმებიან და მასთან ერთად ტრიალებენ.

ქორი ცდილობს, რომ წიწილები სათითაოდ გაიტაცოს, რისთვისაც საკმარისია ხელი დაჰკრას მათ. ყველა წიწილის მოტაცების შემდეგ, კრუხი თავის მხრივ ცდილობს, ქორს დაჰკრას ხელი, ე. ი. „დაჰკორტნოს“, თუ ეს მოახერხა — ქორი იქცევა კრუხად და კრუხი — ქორად, რითაც თამაში განახლება და თავიდან დაიწყება. როცა მოისურვებენ, კრუხსა და ქორს გამოცვლიან.



## 2. ქორაწიწილაობა

მოთამაშენი აირჩევენ „დედას“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან.

ქორი გამოეკიდება წიწილებს და, თუ რომელიმეს ხელი დაკრა, მოტაცებულად ითვლება და მიჰყავს, თან გზადაგზა ქალაქის ნაკუწებს (ბუმბულს) ჰყრის. დანარჩენები დედასთან ერთად გაჰყვებიან „კვალს“ და თან ქათმებივით იძახიან: „კიახ-კიახ... კიახ-კიახ... აგერ ბუმბული... აგერ ბუმბული...“ და ა. შ. ბოლოს მიაგნებენ გატაცებულ წიწილას, შემოეხვევიან და მიჰყავთ უკან.

## 3. ქორაჯინჯილაობა

მოთამაშენი აირჩევენ „კრუხს“, ანუ „დედას“, და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან.

კრუხს წიწილები ებმებიან უკან. ამ დროს ქორი მოდის და კრუხს ეუბნება: ერთი წიწილა გამატანეო. კრუხი პასუხობს, გიწიე, მანდ დანა გდია და აიღეო. ქორი გაიწევს და მიმოიხედავს ირგვლივ, მაგრამ დანა არსად გდია. ასე მეორდება რამდენჯერმე. როცა ქორი დარწმუნდება, რომ კრუხს ატყუებს, გამოექანება და რომელ წიწილასაც ხელს სტაცებს, მოტაცებულად ითვლება. ასე რიგრიგობით იტაცებს წიწილებს, მიჰყავს და ცალკე აყენებს. როდესაც ყველა წიწილას მოიტაცებს, მერე თვით კრუხის მოტაცებას მოინდომებს. ქორსა და კრუხს შორის გაიმართება ჩხუბი („ჭილაობა“), რომელიც წააქცევს, გამარჯვებულიც ის არის. ამის შემდეგ სხვა მოთამაშეებს ირჩევენ.

## 4. ქორიაბელობა

ბავშვები ირჩევენ „კრუხს“, ანუ „დედას“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან. ქორი მიწას ჩიჩქნის ჯობით, წიწილები კი დედას მოებმებიან. დედა იძახის:

„ქორო, ბუდეს დაგინგრევ!“

„მე წიწილას წაგართმევ!“ — უპასუხებს ქორი.

ბოლოს წიწილები დედას მოსცილდებიან, ქორს შემოეხვევიან



და ეუბნებიან: სარკე-სავარცხელი გვათხოვეთ. ქორი მისცემს ნა-  
ფოტს, რომელიც ყველა წიწილას ხელში გაივლის. უკანასკნელი  
იტყვის: ეს რა სარკე-სავარცხელიაო, და გადაადგდეს. ქორი  
მოივლის და ყველას სათითაოდ ეკითხება: სარკე-სავარცხელი რა  
უყავი? პირველი მოთამაშე მეორეზე მიუთითებს, ამას მივეციო,  
მეორე — მესამეზე, მესამე — მეოთხეზე და ა. შ. უკანასკნელი  
ეუბნება: არ მომეწონა და გადავაგდეო.

ქორი მობრუნდება და კრუხს ეუბნება: სამაგიეროდ ერთი  
ყვინჩილა მასესხეო.

- არა მყავსო.
- აბა, დაიყვილონო.

წიწილები დაიყვილებენ.

— ეს რა ბევრი ყვინჩილა გყოლიაო, — ეტყვის ქორი, გაქან-  
დება და მანამ არ მოეშვება, ვიდრე სარკე-სავარცხლის გადამგდებს  
ხელს არ დაადებს. თუ მოახერხა, წიწილა მოტაცებულად ჩაითვ-  
ლება და მიჰყავს. შემდეგ მობრუნდება და კვლავ ითხოვს: ერთი  
ყვინჩილა მასესხეო.

- რაც მოიტაცე, ისიც არ შეგრჩენიაო.
- რომ მოვიტაცე, ბატონს მივართვიო.
- შენც შეგარცხვინე და შენი ბატონიცაო.

ქორი კიდევ დააპირებს წიწილების მოტაცებას, მაგრამ ამ  
დროს კრუხი დაიძახებს, „მივესიოთო“, და ყველანი ქორისაკენ  
გაქანდებიან. შეშინებული ქორი გარბის, კრუხი და წიწილები კი  
მანამდე გატაცებულ წიწილასაც გაათავისუფლებენ, კრუხი მას  
ყურში ჩაჰკიდებს ხელს და წამოიყვანს.

ამის შემდეგ ახალ „კრუხს“ და „ქორს“ აირჩევენ.

### 5. ქორის ბებია

ერთ-ერთ მოთამაშეს თვალებს ნაპრით აუხვევენ, ის იქნება  
„ქორის ბებია“. დანარჩენები შემოეხვევიან მას და ეკითხებიან:

- ნამ, ნამ, რასა ჭამ?
- ერბო-კვერცხს.
- მე მაჭმევ?



- არა!
- ჩემს ამხანაგს?
- არც იმას!

მაშინ დაესევთან, წააქცევენ და აქეთ-იქით გაიფანტებიან. ქორის ბებია ცდილობს ვინმე დაიჭიროს. ვისაც დაიჭერს, მომდევნო ხელზე „ქორის ბებია“ ის იქნება.

6. ქორობზილა (წერა-წერა,  
ქორი კვდება, მიხარია)

ბავშვები აირჩევენ „ქორსა“ და „დედას“, დანარჩენები „წიწილები“ იქნებიან.

წიწილები მოებმებიან დედას, მასთან ერთად აქეთ-იქით ტრიალებენ და იძახიან — „ქორი კვდება, მიხარიაო“. ქორი დასდევს წიწილებს და, რომელსაც კი ხელს დააკარებს, „მოტაცებულია“ და ცალკე გაჰყავს. ასე დაიჭერს ყველას, რის შემდეგ წიწილები იწყებენ ქორისათვის სადილის „მზადებას“: ერთიმეორეზე ალაგებენ ჯოხებს, ვითომდა სადილია. სადილის დამზადების შემდეგ წიწილები ქორს „დააბანინებენ“ ხელს (ისე იქცევიან, ვითომ აბანინებენ), რის შემდეგ ქორი ფეხს გაჰკრავს „სადილს“ და გარბის. წიწილები და დედა გამოუდგებიან, დაიჭერენ და წააქცევენ.

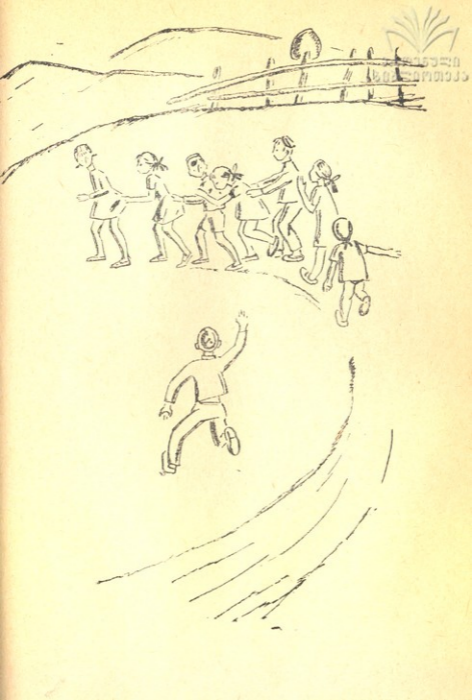
ამის შემდეგ სხვა „ქორსა“ და „დედას“ აირჩევენ.

7. ქორობუღობანა

მონაწილენი აირჩევენ „დედას“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან.

ქორი ჯოხებითა და ნაფოტებით გაიკეთებს ბუღეს და ზედ დაჭდება. წიწილები დედას უკან მოებმებიან და „კუდს“ (რიგის ბოლოს) აქეთ-იქით იქნევენ. დედა იძახის:

- ქორო. ბუღეს დაგინგრევ!
  - მე წიწილას წაგართმევ, — უპასუხებს ქორი.
- ასე გაიმეორებენ რამდენჯერმე.





— ღორები არიან ყანაში, — ეტყვის ქორს დედა.

ქორი „გამოსარეკად“ მიდის. დედა აიღებს „სავარცხელს“ (ჯოხს ქორის ბუდიდან) და თმას „ივარცხნის“. დაეარცხნის შემდეგ გადასცემს უკან ჩაბმულ მოთამაშეს (წიწილას); წიწილაც დავარცხნის და შემდეგ მომდევნო წიწილას გადასცემს, ასე ბოლომდე; უკანასკნელი სავარცხელს გადააგდებს.

ქორი დაბრუნდება და სავარცხელს მოიკითხავს: რა უყავი ჩემი სავარცხელი? — ეუბნება დედას.

— ამას მივეცი, — უჩვენებს უკან ჩაბმულ წიწილაზე. ისიც თავის მხრივ მეორეზე მიუთითებს და ასე ბოლომდე, უკანასკნელი წიწილა ეუბნება: წყალში გადავაგდეო.

ქორი გაექანება და, რომელ წიწილასაც ხელს სტაცებს, მიჰყავს, ასე მიჰყავს ყველა.

დედა პირში დაიჭერს ჯოხს, ტირის და კრუხივით კრუხ-კრუხებს, ქორი ეკითხება:

- რა გატირებს?
- შვილები დავკარგე.
- რითი მოგიყვანო?
- ყურით.

ქორი გაბრუნდება, ერთ-ერთ წიწილას ყურში ხელს ჩაავლებს, მოიყვანს და გამოაყოფინებს ენას.

- შენია თუ არა.
- არა.

ქორი ისევ ყურში სტაცებს ხელს წიწილას და უკანვე მიჰყავს. ამ დროს დედა მიიძახებს: „კი, კი, ჩემია, მხოლოდ ველარ ვიცანო“. ქორი წიწილას მოაბრუნებს და დატოვებს. ამგვარადვე მოიყვანს დანარჩენებსაც და გაბრუნდება.

კრუხი ერთ-ერთ წიწილას ქორთან „დოქებს“ (ნაფოტებს, ჯოხებს) გაატანს და დააბარებს: „ამაში ღვინო ჩამისხას, ამაში რძეო“ და ა. შ.

ქორი წიწილას მიტანილ დოქებს გადაჰყრის. წიწილა ამ ამბავს დედას მიუტანს. დედა მიდის ქორთან და ეკითხება:



- რატომ გატეხე?
- წყალზე გავატანე გასარეცხად და გაუტეხიათო.
- ღეღე გამობრუნდება და დოქებს ხელახლა გაგზავნის, იგივე მეორდება. ამაზე დაიწყება დავა:
- რად გატეხე?
- მე არ გამიტეხია.
- არა გრცხვენია, რომ ტყუიხარ!
- ჭორი წავა, ღეღე კი მასთან „ღამის გასათევად“ თავის წიწილებს გაგზავნის. ცოტა ხნის შემდეგ უკან დაბრუნდებიან.
- რაზე გაწვენდათ? — ეკითხება ღეღე.
- განა ეკლებზე, გაქათათებულ ლოგინზე.
- რას გასმევ-გაჭმევდათ?
- თაფლსა და ღვინოს.
- მასპინძლობა კარგი სცოდნია და რაღა მეთქმის. ამის შემდეგ თამაში თავიდან დაიწყება.

### ქულის ტატიოზა

#### 1. ბორბალა

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ჯოხი და ძველი ქუდი. მოთამაშენი შემოხაზავენ წრეს, წრის სიდიდე მოთამაშეთა რაოდენობაზეა დამოკიდებული. წრის ცენტრში ჩაასობენ ჯოხს და „დახურავენ“ ქუდს. მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთი ჯგუფი დადგება წრეში, მეორე — წრის გარეთ. წრეში მყოფნი იცავენ ქუდს, წრის გარეთ მყოფნი ცდილობენ მის გატაცებას. ქულის დაცვა იმაში მდგომარეობს, რომ თუ მოპირდაპირე ქუდს მოიტაცებს, დამცველმა მას წრიდან გასვლამდე უნდა დაურტყას ხელი ქუდზე, რის შემდეგ ქუდი თავის ადგილზე ბრუნდება. თუ ქუდი წრის გარეთ გაიტაცეს, წრის გარეთ მყოფნი გამარჯვებულებად ითვლებიან და ახლა ისინი დგებიან ქულის მცველე-

ბად, ხოლო ყოფილი მცველები წრის გარეთ გადიან და ცდილობენ ქულის გატაცებას.

ზოგჯერ ჯოხს არ დაასობენ, არამედ წრის შუაგულში დასობენ. ან ცალ მუხლზე დააჩოქებენ რომელიმე მოთამაშეს და ახურავენ. თამაში იმგვარადვე მიმდინარეობს.

## 2. მო ვ ლ ი ლ ი ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე. უმთავრესად ვაყები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ქუდი და ჯოხი.

მოთამაშენი ჯოხს დაასობენ თამაშის ადგილიდან 50-100 ნაბიჯის მოშორებით. რის შემდეგ ნაწილდებიან ორ ჯგუფად. ჯგუფებად განაწილება ხდება „გადრის“ საშუალებით. თამაშის დაწყებისათვის კენჭისყრა ხდება ქულის აგდებით.

იმ გუნდის ერთ-ერთი მოთამაშე, რომელსაც ჩადგომა ერგო წილად, იჩოქებს ცალ მუხლზე, მეორე ფეხი გაწვდილი აქვს თავისუფლად; თავზე ახურავს ქუდი. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ ქუდი გაიტაცონ, დაჩოქილმა კი მუხლქვემოთ ფეხის მიკარებით უნდა „დაჭრას“ რომელიმე მათგანი. ერთის „დაჭრა“ ნიშნავს მთელი გუნდის „დაჭრას“, რის შემდეგ გუნდების მდგომარეობა შეიცვლება, ჩადგომა მოუწევთ მოწინააღმდეგეებს.

დაჩოქილს ან მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშეს, ვიდრე მოწინააღმდეგენი ქუდს გაიტაცებდნენ, უფლება არა აქვს ქუდს შეეხოს, ხოლო თუ მოწინააღმდეგეებმა ქუდი გაიტაცეს, შეუძლიათ დახვდნენ ქუდის გამტაცებელს, ან გამოუდგნენ, რომ ქუდი „დაუხელონ“ (ქუდზე ხელი მოუცილონ). ქუდის გამტაცებელს მხოლოდ მისი სადარი უნდა დახვდეს, სხვები დანარჩენ მოწინააღმდეგეებს აკავებენ, რომ მათ ქუდის გამტაცებლისადმი დახმარების გაწევის საშუალება მოუსპონ.

თუ გამტაცებელს გაუჭირდა და ქუდი თავისი ჯგუფის სხვა მოთამაშეს გადასცა, მაშინ ქუდის „დახელების“ უფლება ყველა მოთამაშეს ეძლევა.

„დახელილ“ ქუდს „ძალა ეკარგება“ და უკან უნდა დაბრუნდეს. მხოლოდ ახლა სხვა მოთამაშემ უნდა დაიჩოქოს და დაიხუროს იგი. თუ მოწინააღმდეგეებმა ქუდის ბოძზე ჩამოცმა მოასწრეს, თამაში მოგებული აქვთ და ჯგუფების მდგომარეობა იგივე რჩება.

### 3

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ძველი ქუდი (ან რაიმე ნაჭერი).

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. შემდეგ გაავლებენ „საზღვრის“ ხაზს, რომლის ერთ მხარეზე ერთი ჯგუფი დადგება, მეორეზე — მეორე.

თითოეული ჯგუფის მოთამაშენი თავისი მოედნის მხარეზე, საზღვრიდან 15 ნაბიჯის დაშორებით, დაასობენ ჯოხს, რომელზედაც ქუდს (ან ნაჭერს) ჩამოაკიდებენ და მის გარშემო შემოხაზავენ 5—6 ნაბიჯის სიგანის წრეს, ამის შემდეგ იწყება თამაში. თითოეული ჯგუფი ცდილობს მოიტაცოს „მოწინააღმდეგეთა“ ქუდი (ნაჭერი).

ყოველ მოთამაშეს უფლება აქვს „დაჭრას“ საზღვარზე გადმოსული მოწინააღმდეგე, რისთვისაც საკმარისია ხელი დაჭრას მას. დაჭრილები „დაჭრის“ ადგილზევე უნდა გაჩერდნენ. მათ ნაბიჯის გადადგმის უფლება არა აქვთ, ვიდრე მათივე ჯგუფის მოთამაშე არ გაათავისუფლებს ხელის დაკვრით, რის შემდეგ ჩვეულებრივად ჩაებმებიან თამაშში.

წრეში შესვლა მხოლოდ მოწინააღმდეგე ჯგუფის მოთამაშეებს შეუძლიათ (ამის შემდეგ მათი დაჭრა მხოლოდ წრის გარედან შეიძლება).

თუ მოთამაშე, რომელმაც ქუდი მოიტაცა, დამცველებმა საზღვარზე გადასვლამდე დაჭრეს, ქუდს უკან დაიბრუნებენ, დაჭრილი კი დაჭრის ადგილზე გაჩერდება (ვიდრე გაათავისუფლებდნენ).



საზღვარს გადაცილებული ქუდი მოტაცებულად ითვლება და  
თამაში თავიდან უნდა დაიწყოს.

ეროვნული  
ხიზლიერთაქა

4.

მონაწილეობს ორი და მეტი მოთამაშე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ხუთიოდე მტკაველი სიგრძის ჯოხი, ძველი ქუდი და ყაბალახი ან სარტყელი.

მოთამაშენი ქვებით ან ხაზებით მონიშნავენ ორ ადგილს ისე, რომ მათ შორის მანძილი დაახლოებით 30-მდე ნაბიჯი იყოს. მანძილს ნიშნებს შორის გაყოფენ ორ ნაწილად, ისე, რომ ერთი მხარე ორჯერ მეტი იყოს მეორეზე. გაყოფის ადგილზე დაასობენ ჯოხს და ზედ ჩამოკიდებენ ქუდს.

შეთანხმების ან კენჭისყრის შედეგად ერთი მოთამაშე დადგება ერთ ნიშანთან, მეორე — მეორესთან. ის მოთამაშე, რომელიც გრძელ მხარეზე მოხვდება, ქუდის დამცველია, მეორე კი — გამტაცებელი. დამცველს ხელში უჭირავს მოხერხებულად დაკეცილი ყაბალახი ან სარტყელი.

სამის დათვლაზე ან სხვა ნიშანზე მოთამაშენი ერთდროულად ერთმანეთისაკენ გაიქცევიან. გამტაცებელმა უნდა მიიჩინოს ქუდთან, გაიტაცოს იგი და მოასწროს თავის ნიშანთან დაბრუნება, ვიდრე დამცველი წამოეწეოდეს, თორემ თუ დამცველი წამოეწია, შეუძლია, რამდენსაც მოასწრებს, იმდენი ურტყას ზურგში ყაბალახი (ან სარტყელი), ვიდრე ქუდის გამტაცებელი თავის ნიშანამდე მიაღწევდეს.

თუ მცველი ქუდის მომტაცებელს წამოეწია და ყაბალახი (სარტყელი) დაჰკრა, მცველია გამარჯვებული, თუ არადა — გამტაცებელი.

შემდეგ „ხელზე“ დამრტყმელის ადგილს სხვა მოთამაშე დაიკავებს.



ქართული  
ლიბრეოთეკა

მონაწილეობს 2-დან 20-მდე გოგონა და ვაჟი 6-7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი იყოფიან 2 ჯგუფად, ჯგუფები დადგებიან ორ მწკრივად, სახით ერთმანეთისაკენ, ერთიმეორისაგან 2-3 ნაბიჯის დაშორებით.

ერთ-ერთი გუნდის მოთამაშენი შებრუნდებიან, რომელიმე მათგანი ცალ ხელში დამალავს კენჭს, შემდეგ ისევ შემობრუნდებიან. თითოეული მათგანი თავის პირისპირ მდგომ მოწინააღმდეგეს გაუშევრს ორივე ხელს და ეკითხება — „ცარიელია თუ სავსე?“ („გოშმიდოლი“).

თითოეულ მოწინააღმდეგეს შეუძლია მხოლოდ მოპირდაპირის ერთი რომელიმე ხელის გასინჯვა. თუ კენჭი ვერ იპოვეს, დამალავმა თვითონ უნდა აჩვენოს კენჭი.

კენჭის პოვნის შემთხვევაში მპოვნელებს უფლება აქვთ მოწინააღმდეგეებს ქამრის ბოლო (უაბზინდო) ან თითი დაჰკრან ხელის ზურგზე, ხოლო შემდეგ კენჭი თვითონ დამალონ და პირიქით, თუ ვერ იპოვეს, თვითონ „დაისჯებიან“ და კენჭსაც ისევ მოპირდაპირენი დამალავენ.

### ც ი გ ა ო ბ ა

1. ც ი გ ი თ, ა ნ უ დ ო მ ბ უ რ ი თ,  
ა ნ უ ჯ ო ნ გ უ რ ი თ

თამაშისათვის საჭიროა ციგა, რასაც დომბურასაც, ანუ ჯონგურასაც უწოდებენ და რასაც დაახლოებით 10 წლის ასაკიდან ბავშვები თვითონვე აკეთებენ.

მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 5 წლის ასაკიდან. ასაკი დამოკიდებულია სასრიალო ფერდობის დაქანებასა და სიდიდეზე.

თუ დაქანება ნაკლებია, ზოგჯერ უფრო პატარებიც ებმებიან ციგაობაში.

ციგა ასე მზადდება: მუხის გულისაგან, ან წიფლისაგან (წიფისაგან) ლება სხვა ხის, უკიდურეს შემთხვევაში, უბრალო ფიცრის გამოყენება) გამოთლიან და გაასუფთაებენ 2 ბასკას. ბასკების სიგრძე ასაკზეა დამოკიდებული და დაახლოებით 25-35 სმ შეიძლება იყოს. სიფართოე საკმარისია 3-4 სმ, სისქე — 4-5 სმ.

თითოეულ ბასკას ერთ ბოლოს 2 თითის დადებაზე ცერად წაათლიან და შემოასწორებენ, რომ თოვლს არ წამოედოს.

ბასკებს დაალაგებენ ერთმანეთის პარალელურად, ერთიმეორისაგან 20-25 სმ დაშორებით და ზედ თანაბრად დააჭედებენ ფიცრებს, ისე, რომ ბასკების წათლილი ბოლოები, რომლებიც ქვემოთ იქნება მოქცეული, თავისუფალი დარჩეს.

ფიცარს წინა მხრიდან ორ ადგილზე გახვრეტენ და თასმის ან თოკის სახელურს გამოაბამენ. თუ ფიცარს გარშემო შემოეჭედება წვრილი, თითის სისქე რიკები, ციგა გადასაჯდომად უფრო მოხერხებული იქნება.

ასეთი ციგებით, ანუ ღომბურებით, ანუ ჯონგურებით, ბავშვები ზამთარში თოვლიან ფერდობზე სრიალებენ, ხშირად კი ზაფხულობით თანაბარსა და სუფთა ბალახოვან, ზოგჯერ კი უბალახო ფხვიერ ფერდობებსაც არ ერიდებიან და ერთიმეორეს ეჯიბრებიან, ვინ უფრო შორს გასრიალდება.

## 2. სახელურიანი ციგურებით (რკალციგურებით)

მონაწილეობენ უმეტესად ვაყები 8 წლის ასაკიდან.

დაამზადებენ ისეთსავე ბასკებს მუხის გულისაგან ან წიფლის ხისაგან, როგორც ზემოთაა აღწერილი. ბასკების სიგრძე მოთამაშის ფეხსაცმლის სიგრძეზე დაახლოებით 10 სმ-ით გრძელი უნდა იყოს.

ბასკებს თავიდან 5 სმ და ბოლოდან 3 სმ დაშორებით 15 მმ დია-



მეტრის მქონე ბურლით გაბურღავენ 3 სმ სიღრმეზე. ამის შემდეგ სახელურებისათვის შეარჩევენ შესაფერისი სიგრძისა და სიგანის თხილის ნედლ ტოტებს. ტოტები სუფთა უნდა იყოს, ოღონდ უნდა არ უნდა გაეცალოს და ნაჭდევი (დანით) არ ჰქონდეს — რათა არ გატყდეს. ტოტებს თავებს გაუსუფთავენ და მსხვილი ბოლოებით ჩაარჭობენ ბასკების გაბურღულ თავებში, ტოტებს თანდათან მოლუნავენ (თანაც ხელში მოქნიან), მორკალავენ და წერილი ბოლოებით ბასკების გაბურღულ ბოლოებში ისე ჩაარჭობენ, რომ ტოტებმა (რკალებმა) წაგრძელებული ქართული „ი“-ს სახე მიიღონ. მათი ბოლოები კარგად უნდა იყოს ფოსოებში ჩასმული და ლურსმნებით დამაგრებული, ხოლო მათ შორის ჩადგმული ფენი (ფენსაცმლით) კარგად იჭედებოდეს.

მოციგურავე ხელებს სახელურებში (რკალეებში) ჩასჭიდებს და ფეხებს დადგამს ბასკებზე სახელურების ბოლოებს შორის. სახელური ისეთი სიმაღლისა უნდა იყოს, რომ ჩაჭიდებისათვის მოთამაშეს ოდნავ მუხლებში მოხრა სჭირდებოდეს.

მოთამაშე, ანუ მოციგურავე, სახელურიანი ციგურებით (რკალე-ციგურებით) დადგება კარგად დატკეპნილ და თანაბრად დაქანებულ თოვლიან ფერდობზე და სრიალით ეშვება დაბლა.

სახელურიანი ციგურებით ზაფხულობით სწორ, სუფთა და ბალახოვან ფერდობსაც ეტანებიან.

თუ დიდი სისწრაფის შენელება უნდათ, სახელურებს, რკალებს, თავისკენ მოსწევენ, ბასკებს „ქუსლებზე“ შეაყენებენ და დაამუხრუჭებენ. ზოგჯერ ამ მიზნით ბასკების ქუსლები ზემოდან ნაწილობრივად ჩათლილი, დათხლებულია.

სახელურიანი ციგურებით შეიძლება მიმართულების შეცვლაც. მოთამაშენი ხშირად ერთიმეორეს ეჯიბრებიან გასწრებაში.



მონაწილეობენ უმთავრესად ვაყები 4-5 წლის ასაკისა. ყოველი მონაწილე შეარჩევს 1 მეტრამდე სიგრძის პატარა ჯოხს მათრახისათვის. ამ უკანასკნელს ერთ თავზე მოაბამს წვრილი თოკის ყულფს მაჯაზე გადასაცმელად, მეორეზე კი — ოდნავ მსხვილ თოკს, „მათრახის ენას“.

მოთამაშენი მოახტებიან თავიანთ ცხენებს, ერთ ხელში დაიჭერენ მის აღვირს, მეორეში — მათრახს, „დააჭენებენ“ აქეთ-იქით და ცდილობენ მოძრაობითა და ხმით ხან ცხენს მიბაძონ და ხან მხედარს.

ასეთ „ცხენოსნებს“ შეუძლიათ მოაწყონ შეჯიბრებაც („მარულა“), — დადგებიან ერთ ხაზზე და სამის დათვლაზე გაჭენდებიან. რომელიც მიასწრებს წინასწარ დანიშნულ ადგილამდე (20-30 ნაბიჯი), გამარჯვებულია.

### ძაფის გადაყვანა, გუფალაობა

#### 1

მონაწილეობს 2 გოგონა ან ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა 7-8 მტკაველი სიგრძის მაგარი ძაფი (უმჯობესია მკედი), ძაფის ბოლოები ერთადაა გაკვანძული.

ერთ-ერთი მოთამაშე ძაფში ორივე ხელის მტევანს გაუყრის. ძაფს თითოეული ხელის ზურგზე (ცერების წინ) თითოჯერ შემოიხვევს, რაშიაც ერთიმეორის მოპირდაპირე შუა თითებს გაუყრის და გასჭიმავს ხელის ზურგებისა და შუა თითების დანმარებით. ძაფი ექვსტოლად გაკეცილი აღმოჩნდება, რომელთაგან ორ-ორი ერთიმეორეზე გადაჯვარედინებულია.

მოპირდაპირე მოთამაშე გადაჯვარედინებულ ტოლებს, გადაჯვარედინების ადგილას აქეთ-იქიდან ამოსდებს ცერსა და საჩვენებელ თითებს, ამოსწევს და ქვემოდან ამოუტარებს ძაფის თავისუფ-

ლად დაქიმულ ტოლებს, რის შემდეგ თავის თითებზე „გადაიტანს“.

შემდეგ ძაფი ასეთივე ხერხით ხან ერთ მოთამაშეს გადააქვს და ხან მეორეს, რაც თითქმის დაუსრულებლად შეიძლება გაგრძელდეს. ზოგჯერ ძაფი ისეა გადატანილი, რომ უმჯობესია ცერა და ნეკა თითების ჩაკიდება და ისე გადატანა.

მარცხდება ის მოთამაშე, რომლის ხელიდანაც ძაფის სწორად (აუბურდავად) გადატანა აღარ მოხერხდება, ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება.

## 2

თამაშის გასაძინებლად ძაფზე აასხამენ ბალახების თესლს, როგორც მძივებს, და ასე ცდილობენ მის გადატანას.

## წ ა მ ო ღ გ ო მ ა

მონაწილეობს სამი ვაჟი 15 წლის ასაკიდან.

ერთი მათგანი გულდაღმა დაწვება, ორნი ისე მოუხსნებიან აქეთ-იქიდან, რომ წელზე ფეხები გადააწყონ და ერთმანეთში ისე ჩახლართონ, რომ დაწოლილი მოთამაშის წამოდგომის შემთხვევაში ერთიმეორე დაიკავონ.

დაწოლილი ცდილობს წამოდგეს და ორივე მოთამაშე ასწიოს. შემდეგ სხვა მოთამაშე დაწვება გულდაღმა და ასე გრძელდება თამაში.


## წ ი ს ქ ვ ი ლ ო ბ ა ნ ა

### 1

მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 6-7 წლის ასაკიდან.

თამაშობენ წყაროსთან, ნაკადულთან, რუსთან, საერთოდ, გამდინარე წყალთან.

მოძებნიან კორჩიოტას („კაწარკუწურას“) ძირს (ბოლქვს), რასაც ზუსტად შუაგულში გაუყრიან 15-მდე სმ სიგრძის სწორსა და



სუფთა წვრილ ჯოხს. ბოლქვს ჯოხის გარშემო თანაბარი დაშორებით ჩაასობენ ერთი და იგივე სიგრძის 7-8 ცალ პატარა ჩხორს (ანუ „ფრთებს“), ეს იქნება „წისქვილის ბორბალი“. ამის შემდეგ ნაკვეთი დულში (რუში, გამდინარე წყაროში) ერთმანეთისგან 7-8 სმ დაშორებით თანაბარ სიმაღლეზე ჩაასობენ 2 ცალ ორკაპ ჯოხს. ამ ჯოხებზე წისქვილის ბორბალს ისე გადებენ, რომ ფრთები გამდინარე წყალში ჩაეშვას. წყლის დინება „წისქვილს“ ააბრუნებს.

ბორბალი შეიძლება დამზადდეს ჩალის ღეროსაგან, ან სხვა მსგავსი მასალისაგან, რომელშიაც ადვილად შეიძლება ჩხირების ჩარჭობა.

## 2. ხ ვ ა რ ხ ვ ა ლ ა ო ბ ა

მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 4 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი შეარჩევნებ დაქანებულ ადგილს, სადაც მიწა ფხვიერია (ხვარხვალი). ფერდობზე ამოთხრიან პატარა ლარს, კარგად დატკეპნიან და გაასწორებენ. შემდეგ ზემოდან ყრიან ფხვიერ მიწას, რომელიც ლარს ნაფქვავევით მოპყვება.

## ხ ე ლ ის, მ ა ჯ ის გ ა ლ ა წ ე ვ ა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

მონაწილენი მინდორზე ერთმანეთისაგან 1-1,5 მტკავლის დაშორებით მიწას ორ ადგილზე ქვის დარტყმით ოდნავ ჩააღრმავებენ, ან ჯოხით ამოთხრიან.

ამის შემდეგ ერთიმეორის პირისპირ დაწვებიან, პირველად მარჯვენა ხელების იდაყვებს ჩადებენ ჩაღრმავებულ ადგილებში, ხელის ნებებს ერთიმეორეს თანაბრად ჩასჭიდებენ და თანაბარი მდგომარეობიდანვე იწყებენ ერთიმეორის ხელის (მაჯის) გადაწევას.

თუ მოპირდაპირის გადაწეული ხელი მიწას შეეხო, ხელი (მაჯა) გადაწეულად ითვლება.



ამის შემდეგ ხდება მეორე (მარცხენა) ხელის გადაწევა.  
ხელის გადაწევის დროს ჩაღრმავებული ადგილიდან ამოღება დამარცხებად (გადაწევად) ითვლება.

რომელიც ორივე ხელს (მაჯას) გადააწევენებს, გამარჯვებულია.  
ხელის (მაჯის) გადაწევა იდაყვების რაიმე საგანზე (მაგ. მაგინა) დაყრდნობითაც შეიძლება.

### ხ ე ჯ ე ბ უ ნ ა

მონაწილეობს 2 ან მეტი გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.  
როცა მოთამაშეთა რიცხვი ორზე მეტია, გაიყოფიან ორ ჯგუფად.

თამაშისათვის საჭიროა ერთი ცალი სიმინდის მარცვალი, ანუ „ცხვარი“, და 7 ცალი შუაზე გაპობილი კაკლის ცარიელი ხეჭო (ნაჭუჭი).

რომელიმე მოთამაშე (ანუ ჯგუფი) ორიდან ერთ-ერთ ხეჭოში მალულად „ცხვარს დაამწყვდევს“. თუ მოპირდაპირე პირველივე ხეჭოში იპოვა ცხვარი, თამაშის დაწყება მისია, თუ არადა, ცხვრის დამწყვდევე მოთამაშისა (ან ჯგუფისა).

თამაშის დამწყები, აგრეთვე მალულად, 7-დან ერთ-ერთ ხეჭოში დაამწყვდევს ცხვარს. მოპირდაპირე რომელ ხეჭოსაც უნდა, იმას ასწევს პირველად, ანდა ჯოხს დაადებს, რომ ხეჭო თვით დამწყვდევემას ასწიოს და გასინჯოს. თუ ცხვარი პირველივე ხეჭოში იპოვა, გადის „საის“ და ეწერება 6 ქულა, ხოლო თუ მეექვსე ხეჭოში იპოვა — ეწერება 5 ქულა.

ყველა დანარჩენ შემთხვევაში ცხვრის დამწყვდევეს ეწერება 5 ქულა.

ცხვრის დამწყვდევა ხდება რიგრიგობით. რომელი მოთამაშეც უფრო ადრე შეასრულებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს (50, 100), გამარჯვებულია.





თუ ცხვარი პირველივე, ანდა მეექვსე ხეჯოში აღმოჩნდა, მპოვნელს არაფერი არ ეწერება, სამაგიეროდ, ახლა თვითონ ამწყვდევს ცხვარს.

თუ ცხვარი აღმოჩნდა მეორე ხეჯოში, დამწყვდევს ეწერება 10 ქულა, თუ მესამეში — 8 ქულა, თუ მეოთხეში — 4 ქულა, თუ მეხუთეში — 3 ქულა და ცხვარსაც იგივე მოთამაშე ამწყვდევს. ასევეა, თუ ცხვარი აღმოჩნდა მეშვიდე ხეჯოში, მხოლოდ ამ შემთხვევაში მპოვნელს ეწერება 2 ქულა.

თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

### ჯოხქვეშ ამოტრიალება, ჯოხქვეშ ბაძრობა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ერთ მეტრამდე სიგრძის მაგარი ჯოხი.

მოთამაშე ჯოხს ბოლოებში ხელებს ისე ჩაჰკიდებს, რომ ძლიერი ხელი ზემოდამ (დატაცით) ჰქონდეს მოკიდებული, მეორე ხელი კი — ქვემოდან (ამოტაცით). იგი სუსტი ხელით თავის წინ ჯოხს მიწას დააბჯენს და თანდათან იწყებს მის გარშემო გულადმა ამოტრიალებას.

მოთამაშეს რაც უფრო ახლოს უჭირავს ჯოხის ბოლოსთან სუსტი ხელი, მით უფრო ძნელია ამ ვარჯიშის შესრულება, ამიტომ უმჯობესია, პირველად ეს ხელი ჯოხის ბოლოდან დაახლოებით ერთ მეტრამდე ჩასტიდოს, ხოლო შემდეგ შეიძლება ამ ზომის თანდათან შემცირება.

ჯოხქვეშ ცალმხარეზე ამოტრიალებაში გაწაფვის შემდეგ მოთამაშეები ეჩვევიან მეორე მხარეზე ამოტრიალებას, რისთვისაც ჯოხს ხელებს შებრუნებით ჩაჰკიდებენ.

ა) სპორტული თამაშობანი

გადმოკმეობული ხალხური თამაშობებიდან

1. ლახტი

(თამაშის წესები)

1. მოედანი

ლახტის სათამაშო მოედანი წარმოადგენს წრეს. ერთი და იგივე ცენტრიდან შემოხაზულია ორი წრეხაზი — შიგნითა, ანუ ლახტისა — 2,5 მ რადიუსით და გარეთა — 5 მ რადიუსით. ლახტის წრეხაზი მოედანს ყოფს ორ ნაწილად — შიგნითა, ანუ ლახტის წრედ და გარეთა წრედ.

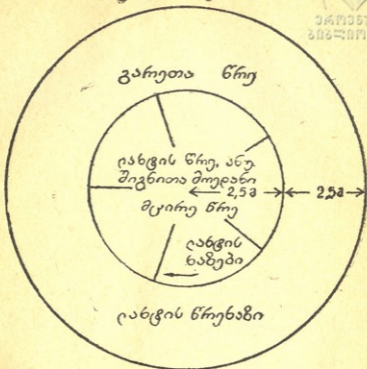
თითოეული წრეხაზის სიფართოე 5 სმ-ია და შედის იმ წრის ზომაში, რომელსაც შემოსაზღვრავს.

ლახტის წრეხაზი გაყოფილია 5 თანაბარ ნაწილად. გაყოფის ადგილებიდან ცენტრის მიმართულებით გავლებულია 120 სმ სიგრძისა და 5 სმ სიგანის ლახტის ხაზები (5 ხაზი).

ცენტრი წარმოადგენს „მკირე წრეს“ 20 სმ დიამეტრით.

მოედანი (სასურველია, იყოს ბალახიანი) იხაზება კირის ხსნარით.

შენიშვნა: გარეთა წრის შემოხაზვა აუცილებელია მხოლოდ სარაიონო ან უფრო დიდი შეჯიბრებების დროს.



## 2. ლახტეზი და სასტვენი

თამაშისათვის საჭიროა გამძლე ტილოს ან ტყავის 5 ცალბ ლახტი, ანუ სარტყელი, ანუ ჭამარი, მისი სიგრძე 115—120 სმ-ია, სივანე — 3-4 სმ, სისქე — 2 მმ-მდე. ლახტის ორივე ბოლო შე-  
მოჭრილია ენისებურად.



თითოეული ლახტი გაშლილი დაიდება ლახტის ხაზზე და ერთი მხლითი ეხება წრეხაზის გარეთა კიდეს.

### 3. გუნდების შემადგენლობა და ჩაცმულობა

თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი. თითოეულში 7 მოთამაშეა, მათგან 2 — სათადარიგოა. გუნდს ჰყავს გუნდისთავი.

თამაშში გუნდი მონაწილეობს 5 კაცის შემადგენლობით. გუნდი, რომლის შემადგენლობა 4 კაცზე ნაკლებია, თამაშზე არ დაიშვება. თუ ასეთი შემცირება თამაშის დროს მოხდა, თამაში წყდება. გუნდს ორივე შემთხვევაში ეწერება წაგება.

თამაშის განმავლობაში გუნდს უფლება აქვს, სათადარიგო მოთამაშეებით შეცვალოს ორი მოთამაშე. წესის დარღვევისათვის გაძევებული მოთამაშე არ შეიცვლება.

იმ შემთხვევების გარდა, როცა დაზიანება აშკარაა, მსაჯის ნებართვის გარეშე თამაშიდან გასული მოთამაშე თამაშზე არ დაიშვება და არც სხვა მოთამაშით შეიცვლება.

მოწინააღმდეგე გუნდების ტანსაცმელი ერთიმეორისაგან განსხვავდება მხოლოდ ფერით. ტანსაცმელი შედგება: ჩაშვებული შარვლისა, ქულისა, ერთი წყვილი წინდისა, რბილძირიანი უქუსლო ფეხსაცმლისა და ბლაგვაბზინდიანი ქამრისაგან (წელზე შემოსარტყმელად). ხალათი და შარვალი იკერება ჩვეულებრივი ბამბის, ტილოს, ან შალის ქსოვილისაგან, უჯიბოდ.

ხალათი ჩატანებული უნდა იყოს შარვალში. შარვლის წინდებში ჩატანება აკრძალულია. ჩაცმულობის წესების დამრღვევნი მდგომარეობის გამოსწორებამდე თამაშზე არ დაიშვებიან.

### 4. თამაშის დაწყება, მოთამაშეთა უფლება-მოვალეობანი

მსაჯის წინაშე გუნდები გუნდისთავეების წინამძღოლობით მწყობრად გამორბიან მოედანზე და ლახტის წრეში ერთიმეორეს ესალმებიან. გუნდისთავეები მსაჯის დახმარებით ყრიან კენჭს.

კენჭისყრით ერთ-ერთ გუნდს მოუწევს ლახტის წრეში ჩადგომა.



ყოველი მოთამაშე დადგება ლახტთან, მოწინააღმდეგენი ითამაშებენ „გარეთ“. მსაჯის ნიშანზე იწყება თამაში. წრეში ჩამდგარნი იცავენ ლახტებს. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ გატაცებას.

შენიშვნა: თამაშის დაწყებისათვის თუ „შიგნითა“ გუნდში მხოლოდ 4 მოთამაშეა, მე-5 ლახტი დაირგოლება და დაიდება „მცირე წრეში“. იგი ლახტის ხაზზე გადააქვთ მე-5 მოთამაშის გამოცხადებისთანავე, ან ლახტის პირველივე გატაცების შემდეგ.

„გარეთა“ მოთამაშეებს უფლება აქვთ:

1. მიპარვის, წაწოლის, გაგორების, ხელის კვრისა და სხვა საშუალებით ხელი დასტაცონ, ფეხი გაკვრან და გაიტაცონ ყოველი ლახტი, მათ შორის, „მცირე წრეში“ მდებარეც.
2. გატაცებული ლახტები გადასცენ ერთიმეორეს. მათი საშუალებით გაიტაცონ დანარჩენი ლახტებიც. საჭიროების დროს მიეშველონ ერთიმეორეს.
3. ნებისმიერად დაიჭირონ ხელში გატაცებული ლახტი და წვივებზე ურტყან „შიგნითა მოთამაშეებს.
4. ლახტის წრიდან „გამოითრიონ“, ან დაიჭირონ წრიდან გამოსული ყოველი „შიგნითა“ მოთამაშე და აქციონ „ტომარად“, დააჯახონ „ტომარა“ წრეში მდგომ სხვა მოთამაშეს და ამგვარად გაიტაცონ ლახტი.

„შიგნითა“ მოთამაშეებს უფლება აქვთ:

1. მუხლს ქვემოთ ტერფის შეხებით „დაჭრან“ გარეთა მოთამაშენი.
2. ლახტის წრიდან გამოუსვლელად ხელი ჩაავლონ გარეთა მოთამაშეებს, „შეითრიონ“ წრეში და „დაჭრან“.
3. ხელიდან გამოსტაცონ და დაიბრუნონ გარეთა მოთამაშეების მიერ გატაცებული ლახტები და წვივებზე ურტყან მოწინააღმდეგეებს.
4. მიეშველონ ერთმანეთს და გაცვალონ ადგილები ყოველი ლახტის დასაცავად.

შენიშვნები: 1. მოთამაშე „დაჭრილად“ არ ჩაითვლება, თუ „დაჭრე-



ლი“ დაქრის დროს იმდენად იყო გამოსული წრიდან, რომ ერთი ფეხივით არ ეხებოდა წრეხაზს.

2. ერთი მოთამაშის „დაქრა“ ნიშნავს მთელი გუნდის „დაქრას“, ნიშნავს წყდება და შესვენების შემდეგ წრეში დგება „დაქრილი“ გუნდი.

3. „ტომარა“ ეკუთვნის მომტაცებელს, რომელსაც „ტომარაზე“ ხელი უკიდია მკლავში ან ქაპარში, სხვისთვის მისი „გადაცემა“ აკრძალულია, ხოლო აქეთ-იქით გაუმართლებელი ტარების ან გარეთა წრიდან გამოყვანის შემთხვევაში, მსაჯს შეუძლია მისი „გაშვება“.

4. „ტომარას“, ვიდრე მასზე „პატრონს“ ხელი უკიდია, ან ვიდრე იგი ცალი ფეხით მიიწვდის არ შეეხება ლახტის წრეხაზს, უფლება არა აქვს წინააღმდეგობის გაწვევისა, ან თამაშში ჩაბმისა.

5. ლახტის გაწვევების შემთხვევაში თამაში ახლდება ზუსტად იმავე მდგომარეობიდან, რომელშიაც შეწყდა ბრძოლა.

### 5. თამაშის წესების დარღვევა

წესის დარღვევად ითვლება: ლახტის მორტყმა მუხლს ზემოთ; გარეთა წრიდან გამოსვლა; „დაქრის“ ცდის დროს მუხლის ზემოთ ფეხით შეხება, ხელის ჩავლება ტანსაცმელში; ლახტის გადაადგილება, ან მასზე ფეხის დადგმა შიგნითა მოთამაშის მიერ; ზედმეტი ლაპარაკი, მსაჯთან შეკამათება და უხეში საქციელი.

შენიშვნა: თუ მცველის ფეხის დადგმით ლახტი აშკარად გადარჩა გატაცებას, იგი გატაცებულად ითვლება.

### 6. თამაშის ხანგრძლიობა

თითოეულ შეხვედრაში გუნდმა უნდა ითამაშოს ერთხელ წრეში და ერთხელ გარეთ. შუალედში ეძლევა 5 წუთიანი შესვენება. გუნდების მდგომარეობა იცვლება „ჩაქრისთანავე“, ან ლახტის გატაცების მე-5 შემთხვევისთანავე.

შენიშვნა: თუ ორივე შეხვედრის შედეგი ფრეა, ხოლო გამარჯვებულის გამოვლინება აუცილებელია, ინიშნება ორი დამატებითი შეხვედრა 10 წუთიანი შესვენებებით. თუ საკითხი კიდევ არ გადაწყდა, განმეორებითი შეხვედრა ინიშნება მეორე დღისათვის.



მსაჯი წესის დარღვევისათვის მოთამაშეს აფრთხილებს, ხოლო განმეორებისა და უხეში თამაშისათვის მოედნიდან აძევებს.

ლაბტის გაწყვეტის, მოთამაშის დაზიანების, უხეში თამაშის, ან სხვა მსგავს შემთხვევაში მსაჯს შეუძლია შეაჩეროს თამაში მდგომარეობის აღდგენამდე, მას უფლება აქვს, გადადოს თამაში განსაკუთრებულ შემთხვევაში (ძლიერ ცუდი ამინდი, მაყურებელთა ჩარევა და სხვ.).

თამაშის დამთავრების შემდეგ მსაჯს თამაშის შედეგები შეაქვს ოქმში, ხელს აწერიანებს ორივე გუნდის წარმომადგენელს და შედეგს აცხადებს.

მსაჯის გადაწყვეტილებანი თამაშის დროს საბოლოოა. გასაჩივრება შეიძლება ერთი საათის განმავლობაში თამაშის დამთავრებიდან.

საჩივარს წერენ გუნდის წარმომადგენელი და გუნდისთავი და გადასცემენ შეჯიბრების მომწყობი ორგანიზაციის წარმომადგენელს.

ლაბტის ყოველი გატაცებისათვის გარეთა გუნდს ეწერება ერთი ქულა, ხოლო აკლდება თითო ქულა ლაბტის ყოველი „დაკარგვისათვის“.

გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც მეტ ქულას დააგროვებს. თუ პირველობის გათამაშებაში, გამარჯვებათა მიხედვით, ორი გუნდი ერთსა და იმავე ადგილზე გამოვიდა, უპირატესობა ეძლევა იმ გუნდს, რომელმაც ქულათა მეტი ოდენობა დააგროვა.

## II. ს ა ჯ ი ლ დ ა ო ქ ვ ა

„საჯილდაო ქვა“ გლუვი ზედაპირის მქონე მრგვალი ქვაა. მისი დამზადება სხვადასხვაგვარად შეიძლება.

1. შეიძლება შეირჩეს საამისოდ გამოსადეგი ქვა. ამ შემთხვევა-

ში აუცილებელი არაა, რომ ქვა უთუოდ თანაბრად მრგვალი იყოს. მთავარია, არ ჰქონდეს თითების მოსაქიდი შვერილები და ჩადრმანული ველები. ე. ი. უნდა იყოს გლუვი ზედაპირისა.

2. მისი „გამოკვერცხაც“ (გამოთლა) არ არის ძნელი საქმე, მით უმეტეს, თუ მასალად აღებული იქნება რბილი, ადვილად სათლელი ქვა.

3. კიდევ უფრო იოლად შეიძლება მისი დამზადება ზრეშისა და ცემენტის ხსნარისაგან; შეიძლება მაგარი კირის ხსნარის (დუღაბის) გამოყენებაც.

4. ბოლოს, ცხადია, უმჯობესი იქნება მისი დამზადება ლითონისაგან ქარხნული წესით.

ამასთან, კარგი იქნება, თუ ყველა შემთხვევაში გათვალისწინებული იქნება ასაკისა და ფიზიკური შესაძლებლობის სხვადასხვაობა, ამის მიხედვით შეირჩევა და დამზადდება სხვადასხვა ზომის (მასასადამე, წონის) „საჯილდაო ქვა“, რათა ყველას შეეძლოს ივარჯიშოს და სცადოს თავისი ძალ-ღონე.

ქარხნული წესით საჯილდაო ქვის დამზადება შეიძლება ორნაირად: 1) სხვადასხვა ზომისა და წონის ლითონის ბურთობების სახით, 2) შესაძლებელია დამზადდეს ერთი ძირითადი ბურთობი, რომელსაც დაემატება საწონები.

საწონების დამატებისა და მოკლებისათვის ბურთობს შეიძლება ჰქონდეს ღრმული; ამის გარდა, შესაძლებელია ისეთი საწონების დამზადებაც, რომლებიც ზემოდან (გარედან) მოერგება ბურთობს და დამაგრდება შესაფერის ნაჭდევში საგანგებო ლილაკის ჩასმით. ასეთივე ლილაკები და ნაჭდევები უნდა ჰქონდეს საწონებსაც ერთიმეორეზე მოსარგებად.

მიზანშეწონილია ბურთობს ჰქონდეს 40 სმ დიამეტრი და 30 კგ წონა. ხოლო საწონებს — 5, 10, 15 და 20 კგ წონა. ასეთ შემთხვევაში შესაძლებელი იქნება ხუთ-ხუთი კილოგრამის მომატებით სიმძიმე თანდათან გაიზარდოს 80 კგ-მდე, რაც სრულიად საკმარისია. თუმცა, შემდეგისათვის გამორიცხული არაა უკეთესი ვარიანტების შერჩევა.



უფრო მცირე სიმძიმის საწონების მაგიერობა შეიძლება გასწავლოს/ „საჯილდაო ქვაში“ გამოყენებული სვეტის დიფერენცირებად ერთის მაგიერ იყოს სხვადასხვა სიმაღლის 3 სვეტი.

5-მდე სმ სიმაღლისა („ქარის გაყენებისათვის“),

50-მდე სმ სიმაღლისა („მუხლამდე აწევისათვის“),

80-მდე სმ სიმაღლისა (ამჟამად არსებულის შესაბამისი).

ეს სვეტები უნდა განლაგდეს 1 მეტრი დიამეტრის მქონე წრე-ხაზის გარშემო. წრეხაზი უნდა გაიყოს 4 თანაბარ მონაკვეთად (სექტორად). პირველ მონაკვეთზე (პირდაპირ მიწაზე) დაიღოს თვით საჯილდაო ქვა, მეორეზე დაესოს 5 სმ სიმაღლის სვეტი, მესამეზე — 50 სმ სიმაღლისა, ხოლო მეოთხეზე — 80 სმ სიმაღლისა.

მოვარჯიშე ჩადგება წრეში, სვეტებს შორის, და შეეცდება თითოეული სიმძიმე თანდათან გადაანაცვლოს მიწიდან დაწებული უმაღლეს სვეტამდე და უკან, — უმაღლესი სვეტიდან მიწამდე. მას ყველა ამ ვარჯიშისათვის მიეცემა განსაზღვრული დრო, 3-5 წუთი, რაც ნებისმიერად შეუძლია გაანაწილოს. თითოეულ წონაზე უნდა მიეცეს 2-3 ცდის უფლება.

სიმძიმე დაძლეულად არ ჩაითვლება, თუ მოვარჯიშემ ყველა ვარჯიში ვერ შეასრულა, ან დროში ვერ ჩაეტია, ანდა აწვევის დროს სხეულზე მიიკარა ქვა. აკრძალულია ხელის თითების ერთმანეთში ჩახლართვა. აწვევის დროს ხელები ერთმანეთს დაშორებული უნდა იყოს.

საჯილდაო ქვის სიმრგვალე, მისი აწვევის წესი მოვარჯიშეს საშუალებას არ აძლევს მოეჭიდოს ისეთ სიმძიმეს, რაც მის ძალღონესა და შესაძლებლობას აღემატება, მაშასადამე, არც საზიანოა მისი ორგანიზმისა და ჯანმრთელობისათვის. ეს მნიშვნელოვანი ღირსებაა უსაფრთხოობის თვალსაზრისით, რაც ქართული ხალხური სპორტის ამ სახეში იოლად ჩაბმის საშუალებას იძლევა, რადგან შესაძლებელია მასობრივი სახის შეჯიბრება (კარგი ფიზიკური მონაცემების მქონე სპორტსმენების გამოსავლინებლად) ჩატარდეს განსაკუთრებული მომზადების გარეშე.

ყოველივე ეს დიდად შეუწყობს ხელს სპორტში ფართო მასების მოზიდვას, სპორტის პოპულარიზაციას საერთოდ. ამ თვალსაზრისით, საჯილდაო ქვეს დიდი სარგებლობის მოტანა შეუძლია. საჯილდაო ქვა ყოველ სოფელში ხალხის თავშეყრის ყველა ადგილზე უნდა ეგდოს.

## ბ) წმინტები, საკიბელები, შენიშვნები

### 1. ბ ა თ ვ ლ ა

#### 1. ა ნ კ ა - ბ ა ნ კ ა

ანკა, ბანკა, ჩემმა ძმამ დამკრა, ისეთია ჩვენი პური, როგორც თეთრი ბამბა.

#### 2. ბ რ ი ნ ჯ ი - ბ რ ი ნ ჯ ი

ბრინჯი, ბრინჯი, დავითა, პატარა ბიჭი წაიქცა, საშველად რომ გავექანე, წამოხტა და გაიქცა.

#### 3. ბ ო ლ ო მ თ ი ს

ენჩი, ბენჩი, დამალული კენჭი, ანკეხია, ბანკეხია, ბოლო მთის.

#### 4. დ ა თ ვ ლ ა

ერთ-ერთი იწყებს თამაშის მსურველთა დათვლას. დათვლის დროს თავის თავიც უნდა მიათვალოს. რომელ მოთამაშესაც ყველაზე დიდი რიცხვი შეხვდება (ე. ი. ყველაზე ბოლოს მიათვლის), ის იხუჭება.

#### 5. ე გ ლ ე - დ უ გ ლ ე

ეგლე, დუგლე, ყარა, ყურე, აჯინჯილე, ედერ, კაფი, კუჭი, ჭახი, კუხი, ია, ვარდი, ბუჩი.

## 6. ე ნ კ ი - ბ ე ნ კ ი

ენკი, ბენკი, სიკლისა, ენკი, ბენკი, ბა, გა-ვი-და.

## 7. თ ა ვ ს ა

მონაწილეთაგან, ვინც დაასწრებს, იძახის — „თავსაო“. დანარჩენები ასევე მოსწრების მიხედვით იძახიან: „მე მეორე“, „მე მესამე“, „მე მეოთხე“ და ა. შ.

დამწყებია „თავსა“. დანარჩენები თავიანთი რიგის მიხედვით ჩაებმებიან თამაშში.

## 8. ი წ ი ლ ო - ბ ი წ ი ლ ო

იწილო, ბიწილო, შროშანო, გვრიტილო, ალხო, მალხო, ჩიტმა გნახოს, შენი ფესვი, ფესმანდური, სიკო, წოლი, კალმახური, აბდა-უბლა, გადაჭეჭი, წკიპ და რიკ.

## 9. მ გ ე ლ ო ბ ა ნ ა

მგელობანას ვთამაშობდი, პირველ დღესა ველი, ვინც პირველი გავა, ის იქნება მგელი.

## 10. ნ ა ი რ - ნ ა ი რ ე ბ ი

ნაი-ნაირები, ჭიჭა-საინები, ნემსები და მახათები, მოხატული ქაღალდები, ნარმა, მიტკალი, რა გინდა, მითხარი.

გამთვლელი მას, ვისაც უკანასკნელი სიტყვა მოხვდება, ეკითხება, თუ რა სურს ჩამოთვლილი საგნებიდან. ვთქვათ, ამ უკანასკნელმა „ქაღალდები“ დაასახელა. გამთვლელი ხელახლა გაითვლის და ვისაც ხელახლა გათვლისას სიტყვა „ქაღალდები“ მოხვდება, ის გასულია. მაგრამ გათვლა ამ სიტყვაზე არა წყდება, იგი ბოლომდე წარმოებს და ვისაც უკანასკნელი სიტყვა „მითხარი“ მოხვდება, ახლა მას ეკითხება გამთვლელი, თუ რა სურს ჩამოთვლილი საგნებიდან და ა. შ.

## 11. ტ ა შ ი-ტ ა შ ი

ტაში, ტაში, ჩქარა, ტაში, ტურამ წაიღო ლავაში, არსენა და გიგო სანადიროდ იყო, კურდღელი რომ დაინახა, თოფი ასე უყვო, ბუპ!

## 12. ტ ა შ ტ ი გ ა ტ ყ დ ა

ტაშტი გატყდა, ხმა გავარდა, მეზობლისას გადავარდა. შენ თუ მე, თვალი დახუჭე.

## 13. ყ ი ნ ვ ა ა რ ი ს

ყინვა არის, მაკანკალებს, მეზობლისას გამაგზავნეს, დავიწუნე ბოლოკი, მომაცოლეს ჭოლოკი.

## 14. წ ი თ ე ლ ი ვ ა შ ლ ი

წითელი ვაშლი ვის უნდა, შენ თუ მე, თვალი დახუჭე!

## II. ჯ გ უ ფ ი ბ ა დ ბ ა ნ ა წ ი ლ ე ბ ა

### 1. ა რ ჩ ე ვ ა ნ-ა რ ა დ ა ნ ი

— არჩევანი (ან „არჩი“) მე, — ამბობს ერთ-ერთი „დედა“ (რომელიც დაასწრებს).

— არადანი (ან „არდი“) მე, — უპასუხებს მეორე.

— გიორგი მე.

— არსენა მე.

ამის შემდეგ არჩევანის თქმაც და არჩევანიც ეკუთვნის მეორეს, არადანი კი — პირველს და ასე გრძელდება, ვიდრე ყველას არ გაინაწილებენ.

თითოეული „დედა“ ცდილობს, რომ თავისი ჯგუფისათვის საუკეთესო მოთამაშენი შეარჩიოს.

## 2. გაბუტვა

მოთამაშენი შეარჩევნებს ორ „დედას“. ისინი განზე გაველენ: რასაც „გაბუტვა“ ეწოდება.

დანარჩენი მოთამაშენი წყვილდებიან. ყოველი წყვილიდან ერთ-ერთი დაირჩმევს „ოქროს“, მეორე — „ვერცხლს“. ამის შემდეგ თითოეული წყვილი მიდის გაბუტვლებთან, რომლებიც რიგრიგობით ირჩევენ ან „ოქროს“ ან „ვერცხლს“.

იმის მიხედვით, თუ რომელი დედა რას ირჩევს, ერთი მოთამაშე (ყოველი წყვილიდან) ერგება ერთს, მეორე — მეორეს, რითაც მოხდება ჯგუფებად განაწილება.

## 3. გადრა (თითის ჩაკიდება)

მოთამაშენი დაწყვილდებიან: თითოეული შეარჩევს დაახლოებით თავისი წონისა და სიძლიერის მოთამაშეს, ანუ „სადარს“, ე. ი. მოხდება „გადრა“. თითოეული წყვილის მოთამაშენი ერთმანეთს ჩაკიდებენ ხელებს, ერთი მათგანი ცერა თითით, ხოლო მეორე — ნეკა თითით.

ამის შემდეგ მოთამაშეთაგან ვინმე დაიძახებს:

— ცერაინები იქით და ნეკაინები აქეთო!

ის მოთამაშენი, რომლებსაც დაწყვილების დროს ცერა თითები ჰქონდათ ჩაკიდებული, გადიან ერთ მხარეს, მეორენი კი მეორე მხარეს. თითოეული მხარე ცალკე ჯგუფია.

## 4. თითების ჩვენება

შეარჩევნებს ორ დედას. დანარჩენები დაწყვილდებიან და გადიან განზე, ერთი მათგანი აირჩევს საჩვენებელ თითს, მეორე — შუათითს. შემდეგ წყვილ-წყვილად მიდიან „დედებთან“ და ეკითხებიან, თუ რომელს რომელი თითი სურს.

## 5. მსხალი და ვაშლი

დედები გადიან განზე. ისინი ჩუმად დაირქმევენ სახელებს ერთი „ვაშლს“ და მეორე — „მსხალს“. ამის შემდეგ დადგებიან ერთმეორის პირისპირ და მალა აწეულ ხელებს ერთმეორეს ჩასკიდებენ, ეს იქნება „გვირაბი“.

ამ გვირაბში დანარჩენი მოთამაშენი სათითაოდ გაივლიან, დედები თითოეულ მათგანს ეკითხებიან, რა ურჩევნია მას — „ვაშლი თუ მსხალი“. იმის მიხედვით, თუ რომელი მოთამაშე რას ირჩევს, ან ერთი დედის ჯგუფში მოხვდება, ან მეორისა.

ასეთი განაწილებით ჯგუფებში უმეტესად სხვადასხვა ოდენობის მოთამაშენი მოხვდებიან.

### III. კენჭისყრა

#### გრძელ-მოკლე ჩხირებით

##### 1.

აიღებენ იმდენ ჩხირს (ასანთის ღერს), რამდენიც მოთამაშეა, და ყველას სხვადასხვა ზომაზე წაატეხენ თავს; ერთ-ერთი მოთამაშე ჩხირებს ისე დაიჭერს ხელში, რომ მათი სიგრძე შეუმჩნეველი იყოს. ამგვარად დაჭერილი ჩხირებიდან თითოეული მოთამაშე ამოაძრობს თითო ცალ ჩხირს, შემდეგ კი ჩხირებს ისევ ერთმანეთს დააზომებენ, ვისიც ყველაზე გრძელი იქნება, თამაშსაც ის დაიწყებს. დანარჩენებიც თავიანთი ჩხირების ზომის მიხედვით თანმიმდევრობით ჩაებმებიან თამაშში.

##### 2.

თავს წაატეხენ მხოლოდ ერთ ჩხირს და ვისაც ეს ჩხირი შეხვდება, ის მოთამაშე „ჩადგება“ ან დაიწყებს თამაშს.

##### 3. კენჭის ან ჩხირის დამალვით

ერთ-ერთი „დედა“ ცალ ხელში დამალავს კენჭს ან ჩხირს, რის შემდეგ ორივე ხელს გაუწვდის მოწინააღმდეგე ჯგუფის „დედას“.

თუ ამ უკანასკნელმა გამოიცილო, რომელ ხელშია დამალული კენჭი (ან ჩხირი), თამაშის დაწყება ეკუთვნის მის ჯგუფს, თუ არადა — მოწინააღმდეგეებს.

#### 4. ქვის ან ნაფოტის აგდებით

შეარჩევნ პატარა ბრტყელ ქვას ან ნაფოტს, მის ერთ მხარეს დაასველებენ, ეს მხარე იქნება „წვიმა“, მეორე კი — „ღარი“.

ერთ-ერთი დედა ასეთ ქვას (ნაფოტს) დაიჭერს ხელში და ეკითხება მეორეს — „წვიმა გირჩევნია თუ ღარი“. როცა გაიგებს, რომელი მხარე სურს მოპირდაპირეს, ბზრიალით აისვრის მაღლა, რომლის მხარეც ზემოდან მოექცევა, მისი ჯგუფი იწყებს თამაშს.

#### 5. ქუდის აგდება

მოთამაშენი („დედები“) წინასწარ შეთანხმდებიან, თუ რომელმა გუნდმა დაიწყოს თამაში ქუდის აღმა დაცემის შემთხვევაში და რომელმა — დაღმა დაცემის შემთხვევაში, რის შემდეგ ერთ-ერთი ქუდს აისვრის ისე, რომ ჰაერში, რაც შეიძლება მეტჯერ ამოტრიალდეს.

#### 6. ცხვრის დამწყვდევა

ერთ ცალ კაკალს (ნიგვზის ნაყოფს) გააპობენ შუაზე, გამოიღებენ გულს და ორივე ხეჭს დაალაგებენ თავდაღმა. ერთ-ერთი მხარე რომელიმე მათგანში დამალავს, ანუ „დამწყვდევს“ ერთ ცალ მარცვალს (სიმინდისა, ლობიოსი და ა. შ.), ან კენჭს, ანუ „ცხვარს“.

თუ მოპირდაპირე მხარის მოთამაშემ პირველივე ხეჭის აწვევით იპოვა „ცხვარი“, თამაშს მისი მხარე იწყებს, თუ არადა — მოპირდაპირე.

#### 7. ჯოხის გადაზომვით

ჯოხის (ტაფელას) ერთი ბოლო წვრილი უნდა იყოს, მეორე მსხვილი.

„დედები“ შეთანხმდებიან, თუ რომელს რომელი ბოლო ეკუთვნ

ნის. ამის შემდეგ ერთ-ერთი დედა ჯობის გაცვრით გაისვრის რიკს და მანძილს რიკის დაცემის ადგილამდე გადაზომავს ჯობის განსაზღვრულ ზომვა დაიწყება ჯობის ერთ-ერთი ბოლოთი და წარმოებს ჯობის გადატრიალებით მიწიდან აუღებლად (ჯერ ერთი ბოლოა წინ, მერე — მეორე, მერე ისევ პირველი და ა. შ.). რომელი ჯგუფის მიერ არჩეული ბოლოთიც დამთავრდება გადაზომვა, ის ჯგუფი იწყებს თამაშს.

#### IV. ასაკობრივი საძიებელი

თამაშობათა ასაკის მიხედვით დანაწილება და გოგონებისათვის ან ვაჟებისათვის მათი მიკუთვნება, რაც ქვემოთ არის მოცემული, რა თქმა უნდა, პირობითია, და მათი გადაწყვეტისას, სხვადასხვა მოსაზრებასთან ერთად, ძირითადად ნავარაუდევია მთხრობელთა ჩვენებანი.

როდესაც მითითებულია, რომ, მაგალითად, რიკობის ესა თუ ის ვარიანტი დასაშვებია 12 წლის ასაკიდან, ეს ისე უნდა იქნეს გაგებული, რომ თამაშობის გამოყენება დასაშვებია აგრეთვე მომდევნო ასაკებისთვისაც, მაგრამ ეს იმას არ ნიშნავს, რომ მისი გამოყენება არავითარ შემთხვევაში არ შეიძლება მცირე ასაკის ბავშვებისათვის.

ამის საუკეთესო მაგალითია „ბინაბურთი“. ამ თამაშობის ძირითადი ვარიანტის გამოყენება მიზანშეწონილად იქნა ცნობილი 15 წლის ასაკიდან, ვაჟებისათვის. მაგრამ, თუ თამაშის ერთ-ერთი ძირითადი მონაცემი, კერძოდ, დამარცხებულთაგან — მოპირდაპირეთა ზურგზე მოკიდება ასკინკილათი შეიცვლება, მაშინ იგი სრულიად თავისუფლად შეიძლება გამოყენებული იქნეს, როგორც უფრო მცირე ასაკის ვაჟებისათვის, ისე გოგონებისათვის.

ამგვარი ცვლილებების მოხდენა თამაშობათა გამოყენების დროს საჭიროა და აუცილებელი. ამიტომ დაინტერესებულმა პირმა მსგავს ხერხს (ე. ი. თამაშობათა როგორც გაიოლება-გამარტივებას, ისე გაძნელება-გართულებას), თუკი ერთიცა და მეორეც ბუნებრი-



ვად შეეხამება თამაშის დედაარსს, ყოველი საჭიროების შემთხვე-  
ვაში უნდა მიმართოს.

თამაშობათა ასაკის მიხედვით დანაწილებამ ქვემოთ მოყვანილი  
სავარაუდო სახე მიიღო.

1. ბავშვებს, დაწყებული 6-7 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ მონა-  
წილეობა მიიღონ შემდეგ თამაშობებში:

ბურთის დამალვა,  
საყებურთი (ნიშანში სროლით), 1.  
გასწორობანა,  
თითების გადავლა,  
თხილის მირტყმა, მტკაელობა,  
კაკლაობა 3. წყიმპლაობა, წყიპურტი, ე) კოჭაობა,  
კუკუმაღულობა, ყველა მგელობანა: ა) ბატობანა 1, 2; ბ) მგე-  
ლობანა 6, თოხობანა,  
ქორობანა, ყველა,  
ცარიელია თუ სავსე (ბოშმიდოლი),  
ციგაობა 1. ციგით, ანუ დომბურით, ანუ ჯონგურით,  
ცხენობანა,  
წისქვილაობა 1, 2.

2. ბავშვებს, დაწყებული 7-8 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ მონა-  
წილეობა მიიღონ შემდეგ თამაშობებში:

კალობურთი,  
მიდგომანაბურთი,  
მრგვალი ბურთი,  
საყებურთი I (გაკვრით), 1, 2, 4 (რკალი საყე), II ნიშანში სრო-  
ლით, 4 წრებურთი 2 (ბურთის დამალვა),  
(წრიდან წრეში),  
კაკლაობა 1, 2,  
კენჭაობა, ყველა,  
მგელობანა ბ) 1, 2, 3, 4, 5,  
რათა ფილო,  
სილობანა 1, 2,



ციგაობა 2. სახელურიანი ციგურებით (რკალციგურებით),  
ძაფის გადაყვანა, ბუწალობა.

3. ბავშვებს, დაწყებული 10-12 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ  
მონაწილეობა მიიღონ შემდეგ თამაშობებში:

- ბორა-ბორა,
- გადაკიდობანა 1, 2, 3, 4, 5,
- (გაკვრა-გამოკვრა),
- გატანბურთი, გატანია 1, 2, 3,
- ორმობურთი (ჭურაობა),
- საყებურთი (ნიშანში სროლით) 3, 5 (საყეობა),
- ცხენობანაბურთი,
- წრებურთი 1 (ბურთის მცველით),
- ჭაყუნი 6 (ეჭუნობა), II (ჯობბურთა), ღორობანა — ყველა,
- ბულრაობა,
- დიფტი გორავს,
- კენწლობა, კენწვლა (აკენცობანა, „ავქალური“),
- (კოტაობა, მსაჯულობა) 1, 2,
- კოჭაობა,
- ლახტი 1, 2, 3, 4, ლვედობანა 1, 2,
- ოჩაფენა,
- რიკაობა, რიკტაფელა, ტაფარიკაობა, ყველა,
- სალაობა, ყველა,
- ქვასროლია,
- ქედისტაციობა, ყველა,
- ხელის, მაჯის გადაწევა,
- ხეჭებუნა 1, 2,
- ჯობქვეშ ამოტრიალება.

4. ბავშვებს, დაწყებული 15 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ მონაწი-  
ლეობა მიიღონ შემდეგ თამაშობებში:

- ლელი 1, 2,
- საყებურთი 1 (გაკვრით), 3. ბინაბურთი (ნიშანში სროლით) 2,



შეჯდომბურთი,  
ქაქუნი 1, 2, 3, 4, 5,  
ზულია,  
თავზე გადახტომა, სახტომელა, ყველა,  
მშვილდისარი, ჯიხამშვილდი,  
ნაქაობა,  
სკის ხილვა, სამი ჯოხის კიბორჭი,  
ქვეშართულა, შურდული,  
წამოდგომა.

V. თავაშობათა კლასიფიკაციისათვის

ქართულ ხალხურ თამაშობათა კლასიფიკაციის საკითხს დღემდე სხვა ავტორებიც შეხებიან. ეს ბუნებრივიც არის. ყველა, ვინც მოისურვებს თამაშობანი, ან თამაშობათა ესა თუ ის ჯგუფი მკითხველთა ფართო საზოგადოებას წარუდგინოს, რა თქმა უნდა, შეეცდება, გარკვეული წესის მიხედვით დაალაგოს ისინი, რათა ერთიანი, მწყობრი შთაბეჭდილება დატოვოს. გარდა ამისა, არ შეიძლება, რომ კლასიფიკაციის საკითხს ავტორები არ მიუდგნენ ვიწრო პროფესიული თვალსაზრისითაც.

სპორტის დამსახურებულმა ოსტატმა გ. მერკვილაძემ თამაშობათა დალაგებისა და კლასიფიკაციის დროს ყურადღება უმთავრესად გაამახვილა გამოყენებული ინვენტარისა და ნაწილობრივად ძირითადი მოძრაობების („ცალ ფეხზე ხტომით თამაში“, „თვალახვეული თამაში“, „გრძელი ბაწრით თამაშობა“, „ბურთით თამაშობანი“ და ა. შ.) მიმართ. რსფსრ პედაგოგიური მეცნიერების აკადემიის წევრკორესპონდენტმა პროფ. რ. გ. ნათაძემ თამაშობათა კლასიფიკაცია მოგვცა „მათში მოცემულ მოქმედებათა სახეობის მიხედვით“ („ლოკომოტორული“, „ბრძოლის“, „საგანთა ტყორცნის“, „იარაღის გამოყენების“, „ინტელექტური“, „კონსტრუქციული“, „ინსცენირებითი“).

თამაშობათა კლასიფიკაციის დროს სხვა დამახასიათებელ ნიშან-  
თვისებებსაც შეიძლება ყურადღება მიექცეს, მაგრამ ყველა მათგანს  
თავისი დანიშნულება და გამართლება გააჩნია, ამიტომაც რომე-  
ლიმე მათგანის გაუთვალისწინებლობა, მისთვის სრულიად გვერდის  
აგლა, არავითარ შემთხვევაში სწორი არ იქნება, უფრო მეტიც, თა-  
მაშობათა კლასიფიკაციის დროს ყოველ მათგანს შეუძლია გარ-  
კვეული სასარგებლო დახმარების გაწევა ამა თუ იმ საკითხის გა-  
დაწყვეტისას.

ამ მოსაზრებით, ინტერესმოკლებული არ იქნება, ყურადღება  
გამახვილდეს თამაშობებში მოთამაშეთა ურთიერთ დამოკიდებულე-  
ბის საკითხზე.

თამაშობათა ამ თვალსაზრისით კლასიფიკაციის ცდის შემთხვე-  
ვაში სრულიად შესაძლებელია ქართული ხალხური თამაშობანი (და  
მათ შორის სპორტული თამაშობანიც), უპირველეს ყოვლისა, დაი-  
ყოს სამ მთავარ სახედ (დარგად). ესენია:

1. ინდივიდუალური ხასიათის თამაშობანი,
2. წინამძღოლიანი თამაშობანი,
3. ორგვეფიანი (ორგუნდიანი) თამაშობანი.

თითოეული დასახელებული სახე (დარგი), თავის მხრივ იყოფა  
შემადგენელ ნაწილებად.

I. ა) ინდივიდუალური ხასიათის თამაშობათა დარგიდან, პირ-  
ველ რიგში, უნდა გამოიყოს ისეთი თამაშობანი, რომლებიც გამიზ-  
ნულია ძირითადად ერთი მოთამაშისათვის და აუცილებლად არ  
მოითხოვს მოწინააღმდეგე მხარის (მოპირდაპირის) არსებობას.  
ასეთ თამაშობათა რიცხვს ეკუთვნის, მაგალითად, „ხოინაობა“,  
„წისქვილაობა“, „ჯოხქვეშ ამოტრიალება“ და სხვა მსგავსი თავ-  
შესაქცევი ხასიათის თამაშობანი და გართობანი, რომლებსაც  
ზოგადად ერთის, ანუ მარტოხელას თამაშობანი შეიძლება ეწოდოს.

ბ) ამავე სახის (დარგის) თამაშობებიდან უთუოდ უნდა გამო-  
ცალკევდეს ისეთი თამაშობანი, რომლებიც მხოლოდ ორ მოთამა-

შეს. ორ მონაწილეს გულისხმობს, ამასთან ესენიც ერთიმეორის მოწინააღმდეგენი არიან, მაშასადამე, თითოეულ მოპირდაპირე მხარეზე (ასეთი მხარე კი მხოლოდ ორია) თითო მოთამაშესთან თამაშობებს განეკუთვნებიან მაგალითად — „ძიძგი-ძიძგი მამალა“, „თხილის ტაკობა“, „კენტი თუ ლუწი“, აგრეთვე „გასწორობანა“ და ა. შ. ასეთ თამაშობებს შეიძლება ორთა თამაშობანი ეწოდოს.

გ) ამავე სახიდან (დარგიდან) უნდა გამოიყოს მესამე წყება თამაშობებისა, რომლებშიც თამაშის წესების დაურღვევლად შეიძლება ჩაებას ორზე მეტი მოთამაშე, ამასთან თითოეული ამ მოთამაშეთაგანი დამოუკიდებელი მოწინააღმდეგე მხარეა და არც ერთი რაიმე განსხვავებული უფლებით არ სარგებლობს. ასეთ თამაშობათა რიცხვს მიეკუთვნებიან, მაგალითად, — „გადახტი-გადამეტობანა“ (თავბტომელა), „სალაობის“ ცალკეული ვარიანტები, „კაკაობის“ ვარიანტების უმრავლესობა, ხოლო სპორტული თამაშობებიდან — „გადრი“, „თარჩია“, „ყაბახი“ და ა. შ. ასეთ თამაშობებს შეიძლება ეწოდოს — თამაშობანი ორზე მეტი მოწინააღმდეგე მხარეთი.

II. მეორე, წინმძღოლიან თამაშობათა სახეც (დარგიც) აგრეთვე სამ ნაწილად უნდა გაიყოს. სამივე ნაწილისათვის, რაც მეტია მოთამაშეთა რიცხვი (გარკვეულ საზღვრამდე), უმჯობესია (ამასთან სასურველია იყოს სამზე მეტი). ამავე დროს, მნიშვნელობა არა აქვს კენტი იქნება თუ ლუწი — მოთამაშეთა ოდენობა; რაც მთავარია, მოთამაშეთაგან ერთს ან რამდენიმეს მინიჭებული აქვს განსხვავებული უფლება, რაც თამაშის გაძლოლაში, წარმართვაში მდგომარეობს.

ა) ამ სახიდან (დარგიდან) უთუოდ ცალკე უნდა გამოიყოს გართობითი ხასიათის თამაშობანი, რომელთაც მიეკუთვნება, მაგალითად, — „აფრინდა-აფრინდა“, „სიცილობანა“, „რათა ფილო“ და ა. შ.

ბ) ცალკე უნდა გამოიყოს აგრეთვე სიუჟეტური თამაშობანი, რომელთაც მკვეთრად განსხვავებული ამბავი, შინაარსი გააჩნიათ. ასეთ თამაშობათა რიცხვს მიეკუთვნება, — „მგელობანას“, „ქორო-

ბანას“, „კუქუმალულობანას“; „კატათავობანას“ ვარიანტები და  
ა. შ.

გ) ასევე ცალკე უნდა გამოიყოს წ ა რ მ ო დ გ ე ნ ი თ ი  
თ ი ს ს ა ნ ა ხ ა ო ბ ა ნ ი, როგორცაა, მაგალითად, „ყუენობა“.  
„ბერიკაობა“ და ა. შ., რომლებსთვისაც დამახასიათებელია სახეო-  
ბითი ნიშნები.

III. სამ ნაწილად შეიძლება დაიყოს მესამე, ო რ ჯ გ უ ფ ი ა ნ ი,  
ან უ ო რ გ უ ნ დ ი ა ნ ი თ ა მ ა შ ო ბ ა თ ა ს ა ხ ე ც (დარგიც),  
რომლის ძირითადი ნიშანთვისებაა მოთამაშეთა ორ შობირდაპირე  
მხარედ, მაგრამ ამავე დროს ორ ჯგუფად, ორ გუნდად გაყოფა,  
როცა თითოეულ ჯგუფში, გუნდში, არანაკლები 2 მოთამაშეა, მო-  
ნაწილეა (თუმცა ასეთ თამაშობათა უმრავლესობა შეიძლება  
ჩაატაროს ორმა მოთამაშემაც, როცა თითოეულ შობირდაპირე  
მხარეზე თითო მოთამაშეა, მაგრამ ეს ნიშანდობლივი თვისება არ  
არის).

ა) თამაშობათა ამ დარგიდან პირველ რიგში უნდა გამოიყოს  
ისეთი თამაშობანი, როცა გუნდებად განაწილებას აქვს მხოლოდ შე-  
ქანიკური ხასიათი, რამდენადაც ეს გუნდები სინამდვილეში ერთი-  
მეორის მოწინააღმდეგე მხარეებს კი არ წარმოადგენენ, არამედ  
ადგილი აქვს მხოლოდ სიმძიმის ან სხვა რაიმე ნიშნის მიხედვით  
განაწილებას. ასეთ თამაშობათა რიცხვს შეიძლება მიეკუთვნოს  
„ოჭივარა“, „დულყაობა“ და ა. შ. ამ ჯგუფის თამაშობებს შეიძლე-  
ბა ეწოდოს ორჯგუფიანი შ ა რ ტ ი ვ წ ე ს ი ა ნ ი თ ა მ ა შ ო ბ ა ნ ი.

ბ) ამავე სახიდან (დარგიდან) გამოიყოფა ო რ ჯ გ უ ფ ი ა ნ ი  
რ თ უ ლ წ ე ს ი ა ნ ი თ ა მ ა შ ო ბ ა ნ ი. ამ თამაშობებს, შართა-  
ლია, საკმაოდ რთული წესები გააჩნია, მაგრამ ეს წესები მყარი არ  
არის, არ ითვალისწინებს დროისა და მოთამაშეთა ოდენობის მკაცრ  
რეგლამენტაციას და, ამის გამო, უმეტეს შემთხვევაში, მრავალ ვა-  
რრანტს შეიცავს. ასეთ თამაშობათა რიცხვს განეკუთვნება, მაგალი-  
თად, „რიკაობის“, „ლახტის“, „ბურთაობის“ ვარიანტების უმრავლე-  
სობა და ა. შ.

გ) დაბოლოს, ამავე მესამე სახიდან (დარგიდან) უნდა გამოიყოს მესამე ჯგუფი ორჯგუფიანი (ორგუნდიანი) მყარწესიანი (სტრუქტული) თამაშობების სახით, რომელთა თამაშის წესებშიც მათი ითვისების წესებს დროსა და მოთამაშეთა რიცხვის მკაცრ რეგლამენტაციას და ა. შ. ასეთ თამაშობებს განეკუთვნება სპორტული თამაშობების უმრავლესობა, მაგალითად: „ლელო“, „ქაკუნი“, „ფარბურთი“, „ცხენბურთი“ და ა. შ.

ამავე დროს, საჭიროა, რომ კლასიფიკაციის ამ წესის გამოყენების შემთხვევაშიც თითოეული დასახელებული ჯგუფის თამაშობანი, როცა ასეთი ჯგუფები მრავალ თამაშობას შეიცავს, დალაგდეს მათში გამოყენებული ინვენტარის, ანბანური რიგისა და სხვა ნიშნების გათვალისწინების მიხედვითაც.

#### VI. შანიშვანაზი ხალხური თამაშობისათვის I

„ბორა-ბორა“ — ჩაწერილია ამბროლაურის რაიონის სოფ. ზნაკვაში. აქ „არჩევანსა“ და „არადანს“ ამბობენ შემოკლებით: „არჩი მე“, „არდი მე“...

ბურთაობა — ა) ბურთის დამალვა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ურავი.

ბ) გადაკიდობანა — 1. ხაზებზე — ონის რაიონი, ქ. ონი („ბურთაობის“ სახელწოდებით), ტყიბულის რაიონი, სოფ. მუხურა („გადაკიდობიას“ სახელწოდებით. კარგად „გადმომიკიდე“, ე. ი. კარგად გადმომიგდე, გადმომაწოდე ბურთით).

2. — ყვარლის რაიონი. დაბა ყვარელი.

1 თამაშობანი ჩაეწერეთ: ონის რაიონში 1947—1948 წლების, ცაგერის რაიონში 1949 წლის, ბათუმის, ქობულეთის, ქედის, ხელოს და ნაწილობრივ ყვარლის რაიონში 1950 წლის, ტყიბულისა და ნაწილობრივ ქუთაისის რაიონებში 1951 წლის, ამბროლაურისა და ქიათურის რაიონებში 1954 წლის ზაფხულის ექსპედიციების დროს. ვიწერდით შემთხვევითი ხელსაყრელი პირობების დროსაც.

3. წრეზე — ცაგერის რაიონი, სოფ. უცხერი („ბურთაობის“ სახელწოდებით).

4. წიაბურთი — ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული, სოფ. მუხურა.

5. ტყიბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი („ბურთაობის“ სახელწოდებით).

გ) გაკვრა-გამოკვრა) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. შრომა (ჯვარისა) ჩავეიწრეთ „ბურთაობის“ სახელწოდებით. „გაკვრა-გამოკვრა“ ჩვენი შერჩეულია.

დ) გატანბურთი, გატანია — 1. ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული, სოფ. მუხურა.

2. ბურთის უბეში დამალვით) — ქედის რაიონი, სოფ. ქედა, გულეები, ზენდიდი.

3. (ფეხით) — ონის რაიონი, ქ. ონი; ტყიბულის რაიონი, სოფ. ძმუისი, მანდიკორი, ციხია-ბობოთი (მანდიკორსა და ციხია-ბობოთში — „გაყვანიობის“ სახელწოდებით).

ე) კალობურთი — გორის რაიონი, სოფ. ხელთუბანი.

ვ) ლელო: 1. ბურთის გატანა მოწინააღმდეგის ლელოში — ცაგერის რაიონი, სოფ. ოყურეში, ლაილაში („ბურთის გატანის“ სახელწოდებით); ქობულეთის რაიონი, ქ. ქობულეთი, ციხისძირი. ქობულეთში და კახაბერის მინდორზე იმართებოდა „დიდი ლელო“ ცხენოსნების მონაწილეობით.

2. საკუთარ ლელოში გატანა — ცაგერის რაიონი, სოფ. ოყურეში.

ზ) მიდგომანაბურთი — ტყიბულის რაიონი, სოფ. მუხურა.

თ) მრგვალი ბურთი — ონის რაიონი, სოფ. უწერა.

ი) ორმობურთი (ჭურაობა) — ონის რაიონი, ქ. ონი, ქობულეთის რაიონი, ქ. ქობულეთი („ჩაგორების“ სახელწოდებით).

კ) საყებურთი, I (გაკვრით): 1. — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. ღარი; ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი, სოფ. ლაილაში, ზოგიში, გვესო (ზოგიში თამაშს „ბურთაობას“ უწოდებენ, საყეს — მიჯნას); ტყიბულის რაიონი, სოფ. გურნა („ქვაბულთაობას“ სახელწოდებით).



2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ქვედისუბანი.

3. ბინაბურთი — ყვარლის რაიონი, დაბა ყვარელი. მონაწილეობენ გოგონებიც. დამარცხებულებმა დასახელებული მანქანების კილით“ (ასკინკილით) უნდა გაიარონ. თუ ამ ხერხს გამოვიყენებთ, თამაშში შეიძლება მონაწილეობა მიიღონ 10-12 წლის ასაკის ბავშვებმაც.

(რკალსაყე) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლუხვანო, ლულუნეთი.

II (ნიშანში სროლა): 1 — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლაილაში, ლუხვანო.

2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. შრომა. ჩაწერილია „ნიშანში მორტყმის“ სახელწოდებით.

3. ჭიათურის რაიონი, სოფ. დარკვეთი — „ბურთაობის“ სახელწოდებით.

4. ეს ვარიანტი ჩვენი შედგენილია.

5. საყეობა — ჭიათურის რაიონი, სოფ. კაცხი.

ლ) შეჯდომბურთი — ყვარლის რაიონი, დაბა ყვარელი.

მ) ცხენობანაბურთი — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი.

ნ) წრებურთი: 1 (ბურთის მცველით) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი („წრებურთის“ სახელწოდებით).

2. (ბურთის დამალვა) — ონის რაიონი, ქ. ონი; ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი; ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული, სოფ. ძუყნური, ანტირაში, კურსები; ქუთაისის რაიონი, სოფ. ნავარები, გოდოგანი; ჭიათურის რაიონი, სოფ. დარკვეთი. ტყიბულის რაიონში ამ თამაშობას უწოდებენ სხვადასხვა სახელს — „წრებურთი“, „წიაბურთი“, „წრებურთაობა“.

3. (წრიდან წრეში) — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა. ჭაკუნი. I — ჭაკუნი; 1 — ბურთის გატანა მოწინააღმდეგეების ელოში — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლაილაში, ოყურეში, ზუბი. ამ სოფლებში თამაშს „კვაჭინაობის“ და „კეჭუნაობასაც“ უწოდებენ, ხოლო ჭაკუნის ჯოხს — „კაკუქს“, „რიკაბუქას“, „კვაჭინს“.



2. საკუთარ ელოში გატანა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი, სოფ. ლაილაში, ოყურეში, ზუბი.

3. (შერეული) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ოყურეში, ზუბი.

4. (რიკით) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზემო და ქვემო ლუხვანო.

5. (ჩვეულებრივი ან ქვის ბურთით) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზუბი.

6. კეკუნობა — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზუბი.

II (ჯობბურთა), ღორობანა: -1 (ჯობბურთა) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლაჯანა, დულუნეთი — „ბურთაობისა“ და „ორმოში ბურთის თამაშის“ სახელწოდებებით.

2. ღორობანა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი (ჩავიწერეთ „ღორიობას“ სახელწოდებით) ბათუმის რაიონი, სოფ. გონიო („დომუზონის“ სახელწოდებით), სოფ. სარფი („იერდეგის“ სახელწოდებით.); ხულოს რაიონი, სოფ. დანისპარაული („ვირიბილას“ სახელწოდებით.), რიყეთი („ყუიტოლის“ სახელწოდებით.); ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული, სოფ. გურნა, მანდიკორი.

3. ვირიბაბა — აჭარის ასსრ, სოფ. დიოკნისი.

4. კოყო — ხულოს რაიონი, სოფ. ხიხამირი.

ბულრაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი, წესი.

გასწორობანა — ონის რაიონი, ქ. ონი.

დიფტი გორავს — ამბროლაურის რაიონი, დაბა ამბროლაური.

ზულია — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი, სოფ. ლუხვანო.

თავზე გადახტომა, ა) სახტომელა: 1, 2, 3, 4, 5. — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. ჰიორა, მოედანი; ბათუმის რაიონი, სოფ. გონიო; ყვარლის რაიონი, დაბა ყვარელი; ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი, ზნაკვა. თამაში ჩავიწერეთ სახელწოდებებით: „თავზე ხტომლაობა“ (სოფ. ლიხეთი), „გამარჯობა, ვირო“, „აჩუ, ვირო!“ „წაკუზობანა“, „დავალდარა“, „ბირდუბირ“, „გირიხანა-გირანა“. ყვარელში ქაშრების მაგიერ ქუდებს ხმარობენ და ძახილებიც შემდეგია: „გირიხანა-გირანა“, „ათლაინა ზურანა“, „ქალმებალე ქანჭური“, „ჩერქესტი“. თუ სახტომელას თავი მალლა აქვს აწეული,

ეტყვიან „თავი მოიჭერიო“ (ე. ი. დახარეო). სახტომელს შებრუნებულად (გვერდით) დადგომაც შეუძლია.

ბ) გადახტი-გადამეტობანა (თავხტომელა) — ცაგერის რაიონი, სოფ. უცხერი, ქვედა ცაგერი; ყვარლის რაიონი, დაბა ყვარელი; ხულოს რაიონი, სოფ. ხიხაძირი; ტყიბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი, ძმების, გელათი, კურსები, მანდიკორი. სახელწოდებებით: „გადახტომია“, „წაქუზობანა“, „ოთურმა“, „გადახტი-გადამეტობანა“, „სახტომელა“. „თავხტომელა“, „ხოსტობია“, „ხოსტი ვირო“ და ა. შ.

თითების გადავლა — ქ. ქუთაისი — „თითების თამაშის“ სახელწოდებით.

თხილის მირტყმა, მტკავლობა — ონის რაიონი, სოფ. მოედანი; ტყიბულის რაიონი, სოფ. კურსები. თხილის თანაბარი განაწილება ჩვენი დამატებულია.

კაკლობა: 1 (ორმოში) — ჭიათურის რაიონი, სოფ. შუქრეთი.

2. (წრეში) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

3. წკიმპლობა, წკიპურტი — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

4. კოჭობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

კენწლობა, კენწვლა (აკენკობანა, „ავქალური“) — ამბროლაურის რაიონი, ძირაგეული.

კენჭობა: ა) ვაყური (ზურგა) — ონის რაიონი, სოფ. ბაჯიხევი.

ბ) ქალური: 1. — ჭიათურის რაიონი, სოფ. ზოდი.

2. ჭიათურის რაიონი, სოფ. ზოდი.

3. (დაბეგვა) — ჭიათურის რაიონი, სოფ. ჭილოვანი, ბერეთისა (ბერეთისაში ხელის „დაბეგვას“ არ მიმართავენ).

4. (კენჭის დამალვა) — ჭიათურის რაიონი, სოფ. დარკვეთი.

5. (ნაცვლია) — ამბროლაურის რაიონი სოფ. ლიხეთი.

გ) ღორების დამწყვდევა: 1 (კორტნა) — ჭიათურის რაიონი, სოფ. პერევისა.

2. აჭარის ასსრ, ხულოს რაიონი, სოფ. გელაურა.



3. ქვაპაპულონი (ლაზური კენჭობა) — ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი.

4. (წვიმა) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

5. (ციკცია) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი, სხვადა, შრომა.

დ) (წვიპურტი); 1. პწკალაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

2. სკიპაობა — ჭიათურის რაიონი, სოფ. საზანო. საზანოში ამ თამაშს „წვიპურტსაც“ უწოდებენ.

3. ხაუწონია, მოჭკა-მოჭკა — ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი. ჭგუფებად განაწილება ჩვენი დამატებულია.

(კოტაობა, მსაჯულობა): 1. — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა („ნაზირ-ვეზირობიას“ და „ყაპაობას“ სახელწოდებით); ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი („ვეზირობიას“ სახელწოდებით); სოფ. ქვედა ცაგერი („სუღის დაჯენობიას“ სახელწოდებით).

2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი („ნაზირ-ვეზირობიას“ სახელწოდებით).

კოქაობა, ენდრა-გენდრა, ეგი-ბეგი — ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი. კუკუმალულობა: 1. დამალვია — ცაგერის რაიონი, სოფ. უცხერი.

2. კუკუდამალობანა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი.

3. კუკუმალულობანა — ქობულეთის რაიონი, სოფ. ქობულეთი. აქ მაძებრის მიერ მოთამაშეზე ხელის დაკვრას „დაბოინება“ ეწოდება.

4. კუკუმალობანა, კიტაკუკუ — ხულოს რაიონი, სოფ. დანისპარაული, რიყეთი, ხიხაძირი, დონდალო; ტყიბულის რაიონი, სოფ. ძმუისი. დონდალოში თითოეულ მოპირდაპირე მხარეს (ჭგუფს) „კმდაროს“ უწოდებენ.

5. მალულობანა — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა.

6 (მწყემსობანა) — ონის რაიონი, სოფ. უწერა; ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი; ტყიბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი. სახელწოდებ-



ბეებით: „ყაჩაღობა“, „ჯარობა“, „ცხვრები“ და „მწყემსები“ ჩვენში შემოვიყვანეთ და სახელწოდებაც ამის მიხედვით შევცვალეთ: იმთაქმანე

7. ყივილობანა — ხულოს რაიონი, სოფ. დანისპარაული. სახელწოდება თამაშის შინაარსის მიხედვით შევარჩიეთ.

8. შეჩერობანა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი.

9. ჩიტმალულაობა — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. უწერა; ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი; ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული.

ლ ა ხ ტ ი. ა) ლახტი, სარტყლაობა: 1 — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. გლოლა.

2. ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. ნაკიეთი; ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული.

3. ონის რაიონი, სოფ. ნაკიეთი.

4. ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი, სოფ. უცხერი.

დასახელებული ვარიანტები სხვადასხვა ცვლილებებით ჩაიწერეთ აჭარის ასსრ, ქ. ქობულეთში, სოფ. შუახევში, სარფში, გონიოში; ტყიბულის რაიონში, ქ. ტყიბულში, სოფ. გურნაში, მანდიკორში; ქუთაისის რაიონში, სოფ. ნაგარებში, გოდოვანში და ა. შ. დასახელებულ ადგილებში თამაშს აგრეთვე უწოდებენ „ლარტყობიას“, „ახურებას“, „ასუქებას“, „კაიშონის“ (სარფი).

ბ) ღვედობანა: 1. ღვედის დამალვა — ონის რაიონი, სოფ. მოედანი.

2. ღვედობანა (ღვედის გატაცება) — ტყიბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი.

მგელობანა. ა) ბატობანა: 1. — ონის რაიონი, სოფ. უწერა. ჩაწერილ ვარიანტში მგლის შვილი კოკლია. გარდა ამისა, შეშინებული ღვედა ბატი ერთ თავის შვილს მაინც იმეტებს მგლისათვის გასაგზავნად.

2. ქუთაისის რაიონი, სოფ. გოდოვანი, ნაგარები; ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული, სოფ. ხრესილი.

ტყიბულში ჩაწერილ ვარიანტებში ბატების ნაცვლად „ჭოგია“ („ნახირი“) გამოყვანილი და მწყემსიც არ ჩანს. მგელს დაჭერილები

მიჰყავს თავის („მგლის“) სახლში და იქ აყენებს. ეს უკანასკნელ-  
ბი დაესევინა მგელს, წააქცევინ და გამოიბიან. ხრესილში  
მაშ „მგელობანას“ და „კვატილა-კვატილას“ უწოდებენ. უწერაში  
„ბატობიას“ და „ბატუნობას“ სახელწოდებით ჩაწერილ ვარიან-  
ტებში თამაში ბატების გატაცებით მთავრდება. აქ ერთის მაგიერ  
ორ მგელს და „მეპატრონეს“ ირჩევენ. მეპატრონე ბატებს ასე გას-  
ძახის: „მგლები არიან — ყვითლები, წითლებიო“.

ბ) მგელობანა; 1. გაშეშობანა — ტყიბულის რაიონი, სოფ. მან-  
დიკორი, ციხიანობოთი; ქუთაისის რაიონი, სოფ. ნაგარები, გო-  
დოგანი.

2. დაკენტობანა — ტყიბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი; ქუთაი-  
სის რაიონი, სოფ. ნაგარები, გოდოგანი (ნაგარებსა და გოდოგანში  
თამაშს „მგელობია“ ეწოდება, დამკენტავს კი — „მგელი“).

3. კურდღლობანა (ხეზე ჩიტი) — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ.  
უწერა; ცაგერის რაიონი, სოფ. უცხერი; ტყიბულის რაიონი, სოფ.  
კურსები, გურნა, ხრესილი (ამ ადგილებში თამაშს უწოდებენ:  
„მგელობიას“, „ხეზე მისწრებანას“, „ხარაზი სადა ცხოვრობს“).

4. მგელობანა — ხულოს რაიონი, დაბა ხულო.

5. მგლები მოდიან — ონის რაიონი, სოფ. უწერა; ტყიბულის  
რაიონი, სოფ. ხრესილი (ამ სოფლებში თამაშს უწოდებენ აგრე-  
თვე — „ყაჩაღები მოდიან“).

6. თოხობანა — ონის რაიონი, სოფ. უწერა. „მგლის წაქცევა“  
და შვილების გათავისუფლება ჩვენი დამატებულია.

მშვილდისარი, ჯიხამშვილდი — ცაგერის რაიონი, სოფ. ორბელი.

ნაჭაობა — ონის რაიონი, სოფ. ჭიორა, უწერა.

ოჩაფეხა — ონის რაიონი, ქ. ონი, ცაგერის რაიონი, სოფ. ზუბი.  
რათა ფილო — ქ. თბილისი.

რიკაობა, რიკტაფელა, ტაფარიკაობა ა) ორმოსთან, კოდთან:

1. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. შრომა, ზნაკვა.

2. ჭიათურის რაიონი, სოფ. დარკვეთი.

3. (ბილა) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ზნაკვა.

4. კიპირობა — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზოგიში.



5. კოლოფობანა (კოდობანა) — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი.
6. მილი (ლაზური რიკაობა) — ბათუმის რაიონი, სოფ. **საბურთალო** („მილიონის“ სახელწოდებით).
7. რიკტაფელა — ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული.
8. ფუცაბილა, შიწის ბილა — ხულოს რაიონი, დაბა ხულო.
- ბ) ო რ მ ზ რ ი ვ ი: კიპირობა (ხის ბურთით) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზოგვიში — „რიკაობის“ სახელწოდებით.
2. (ოთხი ქვით) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.
- 3 და 4 ტაფელობა (ფორა) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ტვიში, დღნორისა — „ტაფელობის“ სახელწოდებით.
5. ქუცაბილა — ბათუმის რაიონი, სოფ. დიდი აჭარა.
- გ) ო რ ქ ვ ა ო ბ ა: 1. კუდარიკაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ნიკორწმინდა.
2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ნიკორწმინდა.
3. ჭიათურის რაიონი, სოფ. საზანო.
4. ორქვაობა — ჭიათურის რაიონი, სოფ. პერევისა.
5. რიკტაფელა — ონის რაიონი, სოფ. ბაჯიხევი; ცაგერის რაიონი, სოფ. ქვედა ცაგერი.
6. ტაფარიკაობა — ონის რაიონი, სოფ. წოლა.
- დ) საყესთან, I ქვის საყესთან (ბერა, ნიშანი, მიჯნა, სამანი):
1. ჭიათურის რაიონი, სოფ. საზანო.
2. ჭიათურის რაიონი, სოფ. ზოდი.
3. ჭიათურის რაიონი, სოფ. ქვედა უსახელო.
4. გაშლილი, ანუ ლამფური — ჭიათურის რაიონი, სოფ. პერევისა.
5. მუჭარიკაობა — ჭიათურის რაიონი, სოფ. პერევისა.
6. რიკტაფელა — ტყიბულის რაიონი, სოფ. წყნორი, ხრესილი.
7. ციხებილა — ხულოს რაიონი, სოფ. ხიხაძირი („ციხებილას“ და „ყელებილას“ სახელწოდებით).
- 8 (ცეცხლაბილა) — ქობულეთის რაიონი, სოფ. ქობულეთი — „ბილას“ სახელწოდებით.

9. ცრებილა — ხულოს რაიონი, სოფ. დანისპარაული.

II ხის საყესთან: 1. — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი.

2 და 3 — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი — „რიკაობის“ სახელწოდებით.

4. კორიჩაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი.

5. რიკამუჭა — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლაილაში, ლაჯანა, ღუღუნეთი — „ტაფარიკის“ სახელწოდებით.

6. (რკალსაყე) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ნიკორწმინდა.

7. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ნიკორწმინდა.

8. საყის კიბირი — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზოგიში.

9. ყავრის ბილა — ხულოს რაიონი, დაბა ხულო.

10 და 11. ჩილიკა-ჯოხი, ბილა (ციფრებით) — ბათუმის რაიონი, სოფ. ვონიო, ქ. თბილისი.

ე) ხაზის (საზღვრის) გავლებით: 1 (გასაკეჭნი და დასახვედრი ხაზებით) — ონის რაიონი, სოფ. შქმერი.

2. (საზღვრის გავლებით) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი, კვაცხუთი, — „რიკაობის“ სახელწოდებით.

ვ) (რიკის გაკვრა) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი, „რიკაობის“ სახელწოდებით.

ზ) (ორი ჯოხის დასმით) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. აბარა, ლიხეთი — „რიკაობის“ სახელწოდებით.

სალობა: 1. სალობა, ჭიკორაობა — ონის რაიონი, ქ. ონი — „სალობის“ სახელწოდებით, სოფ. მოედანი — „კონჩილაობის“ სახელწოდებით, ქობულეთის რაიონი, ქ. ქობულეთი — „ფეხუნჯის“ სახელწოდებით („ფეხუნჯი“ „კოჭურს“ ეწოდება); ტყიბულის რაიონი, სოფ. კურსები — „ქვასალობის“ სახელწოდებით და ა. შ.

2. ჭიათურის რაიონი, სოფ. ბერეთისა.

3. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი, კვაცხუთი (კვაცხუთში „ჭიკორს“, „კოჭურს“ — „კოჭიც“ ეწოდება).



4. ონის რაიონი, სოფ. ნაკიეთი; ქობულეთის რაიონი, ქ. ქობულეთი, სოფ. ქობულეთი — „კუტურობიას“ და „ვირობიან“ სახელწოდებით.

5. ფოხუკი — ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი — „ფოხუკონის“ სახელწოდებით.

6. ქობულეთის რაიონი, ქ. ქობულეთი. აქ დასადგმელ ქვას „პეკუჩს“ უწოდებენ, დაჭრას კი — „დანაშვასა“ და „დაბონებას“.

7. ქვასალაობა — ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული.

8. (ჩიკორი) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლუხვანო. „ჩიკორი“ და „ბინა“ ჩვენ შევარქვით.

9. ჩხირაობა — ონის რაიონი, სოფ. უწერა.

10. ჭორაობა — ონის რაიონი, სოფ. უწერა.

სიღობანა: 1. ჭიათურის რაიონი, სოფ. საზანო.

2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი — „ჩხირის დამალვის“ სახელწოდებით.

სკის ხილვა, სამი ჯოხის კიპორჭი: 1. — აჭარის ასსრ, სოფ. დონდალო, „სკის ხილვის“ სახელწოდებით.

2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი — „სამი ჯოხის კიპორჭის“ სახელწოდებით.

ქვასროლია 1 და 2 — ონის რაიონი, ქ. ონი; ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი.

ქვეშარტულა (შურდული) — ქობულეთის რაიონი, სოფ. ქობულეთი.

ჭორობანა: 1. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

2. ჭორაწიწილაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი.

3. ჭორაჯინჯილაობა — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა.

4. ჭორიაბედობა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი. ჩაწერილი ვარიანტი ჭორის მიერ წიწილების მოტაცებით მთავრდება. დანარჩენი ჩვენ დავამატეთ.

5. ჭორის ბებია — ხულოს რაიონი; სოფ. დანისპარაული, რიყე-

თი — „ქორობინას“ სახელწოდებით, ხიხაძირი — „ქორინენეს“ ანუ „ქორის ბეზიას“ სახელწოდებით.

6. ქორობზილა (წერა-წერა, ქორი კვდება მიხარია) — ონის რაიონი, სოფ. ბაჯიხევი, წოლა; ცაგერის რაიონი, სოფ. ლულუნეთი, ლაჯანა.

7. ქორობუდობანა — ტყიბულის რაიონი, სოფ. კურსები.

ქუდის ტაციობა: 1. ბორბალა — ონის რაიონი, სოფ. ბაჯიხევი, წოლა.

2. მოვლილია — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა („ქუდის მოტაცების“ სახელწოდებით), ჭიორა („მოვლილიას“ სახელწ.).

3. აქარის ასსრ, სოფ. ჩარ („იესირის“ სახელწ.). წრის შემოხაზვა ჯოხის გარშემო ჩვენ დავამატეთ.

4. ტყიბულის რაიონი, სოფ. მუხურა.

ცარიელია თუ სავსე (ბოშმიდოლი) — აქარის ასსრ, ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი.

ციგაობა: 1. ციგით, ანუ დომბურით, ანუ ჯონგურით — ონის რაიონი, სოფ. წოლა, ჭიორა, ჭიბრევი.

2. სახელურიანი ციგურებით (რკალციგურებით) — ონის რაიონი, სოფ. წოლა, ღარი, ჭიორა, ჭიბრევი.

ცხენობანა — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. წოლა.

ძაფის გადაყვანა, ბუწალობა — ქ. ქუთაისი; ამბროლაურის რაიონი, სოფ. შრომა.

წამოდგომა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი.

წისკვილობა: 1. ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. წოლა, ბაჯიხევი.

2. ხვარხვალაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი.

ხელის, მაჯის გადაწევა — ონის რაიონი, სოფ. წოლა, ბაჯიხევი;

ქ. თბილისი.

ხეჭებუნა — 1, 2 — აქარის ასსრ, სოფ. დონდალო — „ხეჭებუნასა“ და „იოზუგის“ სახელწოდებით.

ჯოხქვეშ ამოტრიალება, ჯოხქვეშ გაძრომა — ონის რაიონი, ქ. ონი, ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი.

დამატებანი



ეროვნული  
ბიბლიოთეკა

ა) სპორტული თამაშობანი	
I ლაბტი	131
II საჯილდაო ქვა	136
ბ) წესები, საძიებლები, შენიშვნები	
I გათვლა	139
II ჯგუფებად განაწილება	141
III კენჭისყრა	143
IV ასაკობრივი საძიებელი	145
V თამაშობათა კლასიფიკაციისათვის	148
VI შენიშვნები ხალხური თამაშობისათვის	152

რედაქტორი ნ. არჯევანიძე  
მხატვარი ლ. დანელია  
მხატვ. რედაქტორი შ. დოლიძე  
ტექნიკური რ. მელაძე  
კორექტორი ლ. სულთანიშვილი

ხელმოწერილია დასაბეჭდად 2/IX-65 წ.  
ქალაქის ზომა 60X84/16  
ნაბეჭდი თაბახი 10,5  
სააღრიცხვო-საგამომცემლო თაბახი 7,59  
უე 00381 ტირაჟი 10.000 შეკვ. № 1577  
ფასი 34 კაპ.

გამომცემლობა „ნაკადული“, მარჯანიშვილის ქ. № 5  
Издательство «Накадули», ул. Марджанишвили № 5

სტამბა № 2, „ნაკადული“. თბილისი, ფურცელაძის ქ. № 5  
Типография № 2, «Накадули», Тбилиси, ул. Пурцеладзе № 5

Шеразадишвили Захарий Васильевич  
ЛАХТИ (грузинские народные игры)  
(На грузинском языке)  
Детюниздат Грузинской ССР  
«Накадули»  
Тбилиси  
1965



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ