

ზაქარია
შერაზადიშვილი

ლახტი

ქართული
თამაშობანი

1965

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 საინისო ადგილი გამოიძებნება.

მოთამაშენი გაავლებენ ხაზს და მისგან ათიოდე ნაბიჯის მოშორებით რაიმე საგნით (აე. ქვა, ჯოხი) მონიშნავენ ადგილს. ამის შემდეგ „არჩევან-არადანის“ წესით გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს¹, 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 თათს მიადებს და წინ წაიყვანს. „წაყვანილს“. რომელსაც უკან მოხედვის უფლება არა აქვს, მისივე ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე ეძახის.

— ბორა-ბორა!

— ნეთის გორა! — პასუხობს წაყვანილი.

— ვინ წაგიყვანა? — ეკითხება იგივე მოთამაშე.

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

გოგონები ზურგზე მოკიდებისაგან თავისუფლდებიან.

¹ ჯგუფებად განაწილების (აგრეთვე ვათვლიან) და კენჭისყრის წესები იხ. დამატებებში.

ბ უ რ თ ი ა მ ბ ა

ა) ბ უ რ თ ი ს ლ ა მ ა ლ ე მ ა

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 გამოიცილონ, ვის უჭირავს ბურთი. ერთ-ერთი ასახელებს მოთამაშეს, რომელსაც, მისი ფიქრით, ბურთი აქვს. თუ გამოიცილო, ბურთის დამშალავი 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) ბ ა ლ ა კ ი ლ ო ბ ა ნ ა

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.

ქენჭისყრის 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 მდგომარეობა

რეობის დროს რომელიმე ესვრის ბურთს. თუ მოხვდა, მოწინააღმდეგეთა 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 იწყება.

ბურთს ერთმანეთს ყოველთვის გამარჯვებულები გადასცემენ.

2.

ხაზებს შორის მდგომ მოთამაშეს უფლება აქვს დაიჭიროს „გადაკიდებული“ ბურთი და ხაზებიდან გამოუსვლელად ესროლოს ბურთის რომელიმე „გადაკიდებელს“, რომელსაც შეუძლია გაქცევა და ბურთის აცილება. თუ „გადაკიდებელმა“ 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 უნდების (ჯგუფების) მდგომარეობა იცვლება.

3. წ რ ე ზ ე

მონაწილენი შემოხაზავენ 7-8 ნაბჯის 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 გადის 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, მეორე ჯგუფის ყველა მოთამაშე დგება წრის გარშემო. ეს უკანასკნელნი ბურთს ერთმანეთს გადასცემენ, სურვილისამებრ ადგილსაც ინაცვლებენ და, როგორც კი დროს იხელთებენ, ესვრიან წრეში მდგომეებს, რომლებიც, თავის მხრივ, ცდილობენ ბურთის აცილებას. თუ აიცილეს, მსროლელი მოთამაშეა ჩაჭრილი, მაგრამ, თუ რომელიმეს მოხვდა, ეს უკანასკნელია ჩაჭრილი. წრეში მდგომეებს 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 მდგომეებს შეუძლიათ, თუკი მოახერხებენ, ბურთი მალა. ჰაერშივე დააჭირონ, როცა მას წრის გარეთ მდგომნი ერთი-მეორეს გადასცემენ, და ესროლონ მოწინააღმდეგეებს.

წრის გარეთ მდგომეზა. 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 ეუღად „გადაუკიდებს“ მოწინააღმდეგეს, ჩაჭრილია და თამაშიდან გადის.

ვინც ბოლომდე დარჩება, გაწარჩეებულია.

ბ) შ ა კ მ რ ა - შ ა მ შ კ მ რ ა

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

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

ერთ-ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს აისვრის მალა და გაჰკრავს სელს. მოწინააღმდეგენი ბურთს დახვდებიან და ცდილობენ უკანვე დააბრუნონ ხელითვე 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 ჰეროდანვე (ძირს დაუფარდნელად) იყო უკან დაბრუნებული — ეწერებათ 2 ქულა. მოწინააღმდეგეები (რომელ მხარესაც არ უნდა ეკუთვნოდნენ ისინი) თუ ბურთის მხოლოდ შეჩერებას მოახერხებენ და უკან ველარ 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) შ ა ტ ა ნ ბ შ რ თ ი

1. გ ა ტ ა ნ ი ა

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)

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 მალავს უბეში ისე, რომ მოწინააღმდეგეებმა ვერ შენიშნონ.

ნიშანზე (თვლაზე) ბურთის დამალავი ჯგუფი გარბის მოპირდაპირეთა საზღვრისაკენ, მოპირდაპირენიც გამორბიან შესახვედრად, ცდილობენ, წინ გადაუდგნენ მათ, შეაჩერონ და მოძებნონ ბურთი. თუ იპოვეს, ბურთი მათია და ახლა თვითონ დამალავენ. ხოლო თუ ბურთი დამალავეებმა 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 მცველებად აყენებს, დანარჩენები შემტევენი („წინ წამსვლელნი“) არიან.

კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთი გუნდი იწყებს თამაშს.

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

მ) კ ა ლ ო ბ შ რ თ ი

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 ალებას, 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.

ვ) ლ ე ლ ო

1. ბ უ რ თ ი ს გ ა ტ ა ნ ა

მ ო წ ი ნ ა ა დ მ დ ე გ ი ს ლ ე ლ ო შ ი

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 ლობე, 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 გადაა-
ლოს მოწინააღმდეგეთა ხაზს („საზღვარს“); რასაც „ლელოს ვატა-
ნა“ ეწოდება. გუნდები საზღვრის დასაცავად გამოჰყოფენ მცე-
ვლებს.

ხშირად წინასწარ დათქვამენ, რამდენ ლელოს ვატანამდე ითამა-
შონ; რომელიც უფრო ადრე „მოათავებს“ დათქმულ რიცხვს, ის
გუნდია გამარჯვებული.

2. საკუთარ ლელოში ვატანა

თამაში იმგვარადვე წარმოებს, როგორც პირველ შემთხვევაში,
მხოლოდ ბურთის ვატანა ხდება არა მოწინააღმდეგის, არამედ საკუ-
თარ ლელოში. ამ ვარიანტში თამაშის დედააზრი ბურთის მოტაცე-
ბაა. ამიტომ საკუთარ საზღვარს მცეველები არ სჭირდება, მოწინა-
აღმდეგის საზღვართან მცველის დაყენება კი არ შეიძლება.

ზ) მიდგომანა ბურთი

მონაწილეობს ორი მოთამაშე 7-8 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა, რბილი ბურთი.

მოთამაშენი ეზოში, კედლიდან ათი ნაბიჯის დაშორებით ვატა-
რებენ ხაზს. კენჭისყრის შემდეგ ერთ-ერთი დადგება კედელთან, მე-
ორე კი ხაზზე. ხაზზე მდგომი მოთამაშე ბურთს ესერის კედელთან
მდგომს, ცდილობს როგორმე მოარტყას. თავის მხრივ კედელთან
მდგომიც ცდილობს ადგილიდან ფეხის მოუცვლელად ბურთი ააცი-
ლოს.

აცილების შემთხვევაში მოთამაშენი ადგილებს შეუცვლიან
ერთმანეთს.

ვინც მეტჯერ მოარტყამს — გამარჯვებულია.

თ) მრგვალი ბურთი

მონაწილეობს 20-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. თამა-
შისათვის 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 მაღლა 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.

0) ო რ მ ო ბ შ რ თ ი (ჭ უ რ ა ო ბ ა)

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა, რბილი ბურთი. მოთამაშენი ერთიმეორის ახლოს ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოებს, ანუ კუთრებს, 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. ანლა იმ მოთამაშეს დააყენებენ კედელთან, რომელსაც ამის შემდეგ მოუგროვდება 10 კენჭი, და ასე აგრძელებენ თამაშს. ვიდრე არ მოსწყინდებათ.

ბ) სახმებურთი

1. (მ ა ქ მ რ ი თ)

1

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

მთამაშეები 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 ღონიერად 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 გამკვრელებს 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 უმაღლვე, დაუმიზნებლად, ესროლოს საყეს და, თუ მოარტყა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია;



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

3. ბ ი ნ ა ბ უ რ თ ი

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 ფიცარს, რომლის მოყვანილობაც ნიჩბისებური იქნება (მისი ტარის სიგრძით 30 სმ უნდა იყოს, სიგანით — 4-5 სმ, სისქით—2-3 სმ; ნიჩბის პირის სიგრძე 15 სმ უნდა აღწევდეს. სიგანე — 10-12 სმ, სისქე — 1-2 სმ.) ზოგჯერ ნიჩბის მაგიერ ფიცრის უბრალო ნაჭერსაც ხმარობენ. მოთამაშენი იყვითლიან ორ ჯგუფად. გაყოფა ხდება თითქმის ჩვენებით, ანდა არჩევან-არადანის წესით.

შემდეგ ხდება კენჭისყრა. ამ ჯგუფის მოთამაშენი, რომელთაც თამაშის დაწყება მოუწევთ, იქნებიან „მეზინავეები“, მოწინააღმდეგენი — „დარჩენილები“.

მეზინავეები დადგებიან „ბინასთან“ (ქვასთან), ერთ-ერთი მოთამაშე დაიწყებს თამაშს, იგი ერთი ხელით აისვრის ბურთს და მეორე ხელში დაჭერილი ფიცრით (ნიჩბით) გაჰკრავს. ბურთს დასვდებიან მოწინააღმდეგეები („დარჩენილები“), რომლებიც მოედანზე ნებისმიერად არიან განლაგებულნი; თუ დარჩენილებმა ბურთი ჰაერში დაიჭირეს, ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია, ოუ არადა, სადაც ბურთს შეაჩერებენ, იქიდანვე ესვრიან „ბინას“, მობვედრების შემთხვევაში ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში კი იგი იწყებს „კენწვლას“: ბურთს დადებს ფიცარზე და ფიცრისავე ავრით ათამაშებს. რამდენჯერ უნდა აჰკრას, ეს წინასწარ არის დათქმული. ზოგჯერ ეს რიცხვი 100-დან 1000-მდე აღწევს. თუ კენწვლის დროს მოთამაშეს ბურთი მიწაზე დაუვარდა, იგი ჩაჭრილია, 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 ჩაჭრილია გამკვრელი, აცილების შემთხვევაში კი „მეზინავეები“ წაგლენ „დარჩენილებთან“ და იმ ადგილზე, სადაც ამ უკანასკნელებმა „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 ცელის. როცა ყველანი ჩაიჭრებიან, ბინასთან დადგებიან „დარჩენილები“.

4. (რკალსაყე)

გრძელ სახრეს მოხრიან რკალისებურად. სახრის ბოლოებს ჩასობენ 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 ქეებს, სროლა ხდება რიგის მიხედვით.

ვინც მეტჯერ მოარტყამს — გამარჯვებულია.

3.

მონაწილეობს 2 ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი მოედნის შუაგულში დადგამენ ჩვეულებრივ ქვის საყეცს, მისგან თანასწორ მანძილზე (15-20 ნაბიჯზე) დადგებიან — ერთი — ერთ მხარეს და მეორე — მეორე მხარეს. ისინი საყეც 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 საყეცს აქეთ-იქით.

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

თუ ბურთი საყეცს მოხვდა და უკან დაბრუნდა, ბურთს დახვედებიან ისევე 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 „კოქის“ (კვერცხისოდენა ქვის) „დადგმა“. თვით საყეები იდგმება ერთიმეორისაგან 8-8 ნაბიჯის დაშორებით.

მოთამაშენი ღებებიან თავთავიანთ საყესთან და რიგრიგობით უსვრიან ბურთს ერთიმეორის საყეებს მათზე დადებული კოქების ჩამოსაგდებად.

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

რომელსაც უფრო ადრე შეუხსრულდება 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.

ლ) შახლი მხარში

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 წრესაზე დადებს ქვას. რაც ამ წყვილისათვის საკუთარი „ბინა“ იქნება. ქვები თანასწორი მანძილით უნდა იყოს ერთიმეორისაგან დაშორებული. „ჩამდგარნი“ დადგებიან ამ ბინებთან, ხოლო მოწინააღმდეგენი მათ მხრებზე შე-

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

მ) ცხმნობანაპურთი

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი ღებებიან 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) წრმპურთი

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 ღებებიან წრეხაზის გარეთ ერთმანეთის პირდაპირ, მხოლოდ დამცველი ჯგუფის ერთი მოთამაშე ღება წრის შიგნით, წრეხაზის ახლოს. ეს მოთამაშე ბურთის „მცველია“. ბურთი იღება წრის ცენტრში.

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

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 ე 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 ხელებჩაწყობილი შემოერთყმინან 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 მათგანს ბურთი ამ ადგილზე მისვლამდე მოხვდა, ჩაჭრილია.

დანიშნულ ადგილზე მისვლის შემდეგ მოხვედრილი ბურთი აღარ ითვლება.

ჩაჭრილი მოთამაშენი ღროებით გადიან თამაშიდან, დანარჩენები ასეთივე წესით აგრძელებენ თამაშს, ვიდრე ერთ-ერთი ჯგუფის 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 ჯგუფად.

ენჭისყრის შედეგად რომელიმე ჯგუფს მოუწევს თამაშის დაწყება. ამ ჯგუფის მოთამაშენი ჩადგებიან ერთ-ერთ წრეში, მოწინააღმდეგენი კი მეორე წრეში, ან სურვილისამებრ განლაგდებიან მოედანზე. თამაშის დამწყებთაგან ერთ-ერთი ბურთს ცალი ხელით აისვრის მალა და იმავე ან მეორე ხელით გაჰკრავს მოწინააღმდეგეებისაკენ (მეორე წრისაკენ). თამაშის დამწყები ჯგუფის მოთამაშენი ბურთის გაკვრისთანავე ვაიქცევიან, 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 ვაჰკრავენ, წინააღმდეგ შემთხვევაში — მოპირდაპირენი.

ვისაც ბურთი მოხვდება, ჩაჭრილია და თამაშიდან გადის.

რომელი ჯგუფის მოთამაშენიც უფრო ადრე ჩაიჭრებოიან, ის ჯგუფია დამარცხებული.

წრეში შესულ მოთამაშეზე ბურთის მორტყმა არ ითვლება.

მ) ჰაკუნნი

1 ჰაკუნნი

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

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი. ბურთი მზადდება:

1. მსხვილფეხა საქონლის მოთვლილი ბეწვისაგან (უმეტესად გაზაფხულობით).

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 ჰაკუნნი ეწოდება. მისი დამზადება უმჯობესია შინდის ან თხილის ხმელი ტოტისაგან. ჰაკუნნი 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 „პელოები“, „ლელოები“) ეწოდება. თითოეული ელო მონიშნულია ზაზებით, ანდა სხვა ნიშნებით (ქვა, ხე, ღობე და ა. შ.), ზოგჯერ კი „კარა“ 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, ერიდებიან ჯოხების მადლა (მუხლზემოდ) აწევას, რათა ერთიმეორეს არ მოახვედრონ.

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

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 ჭკუნებით, მეორე — ფეხით. ელოს ყოველი გატანის შემდეგ ჯგუფების მდგომარეობა იცვლება: ვინც ჭკუნით თამაშობდა, — თამაშობს ფეხით, და პირიქით. ეს ვარიანტი უფრო მიზანშეწონილია მაშინ, როცა ჭკუნები 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 ჭკუნით 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)

„დასყამენ“ ჭაკუნის ბურთს, ან კვერცხისოდენა მრგვალ ქვას, რომელსაც მოთამაშენი რიგრიგობით გასტყორცნიან ჭაკუნის შემოკვრით.

ვინც უფრო შორს გადააგდებს, 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.

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

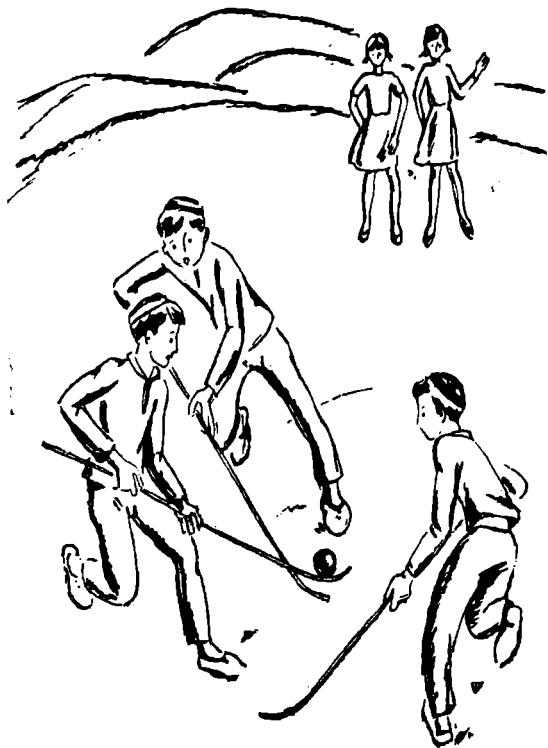
მოპირდაპირენი ბურთს დაბედებიან თავიანთი ჯოხებით. თუ ბურთი წრეში შეიჭრა, აჩერებენ ჯოხებით და შეჩერების ადგილიდან ისევ ჯოხის შემოკვრით აბრუნებენ უკან და ა. შ.

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

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

წრეს გადაცილებული ბურთის შეჩერება არ ითვლება.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს წინასწარ განსაზღვრული ქულების ოდენობას, გამარჯვებულია.



1. (ჯოხბურთა)

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

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 იქოს ისეთივე, როგორსაც ჭაკუნის 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 (ჭაკუნის) შემოკვრით გააგორებს ორმოსაკენ, რომ შიგ ჩააგდოს.

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

ბურთის გაკვრა ხდება იქიდან, სადაც მიუხსწრებენ, მაგრამ მხოლოდ ერთი შეხებით (ერთი და იგივე ჯგუფის მოთამაშენი ორჯერ ვერ გაჰკრავენ). როდესაც ბურთი ორმოში ჩავარდება, ჩამვლემ 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 („კომპლები“). კომპალი 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 ჩაეტოოს, საბარგო ორმოში კი — მთელი ტერფი.

თამაშის დაწყებისას მოთამაშენი ღებნიან 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 ენჭისყრით.

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, ჯოხები მიდებულნი აქვთ პალოებზე.

იწყება თამაში. მწყემსი „ვირიბაბას“ დადებს მწყრივებს შორის და ჯოხით მიუგდებს რომელიმე მოთამაშეს. ეს უკანასკნელი თავის მხრივ ისევე 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 ორპოები „ღორობანაში“.

4. კოჟო

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 „კოჟო“ (ხის პატარა ნაჭერი, დაახლოებით, ჩაის ჭიქის მოყვანილობის ან ბურთისმაგვარი).

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

ერთ-ერთი მოთამაშე სურვილით ან კენჭისყრის შედეგად იწყებს თამაშს. იგი ერთი ფეხის ქუსლს ჩადგამს ორმოში, მისწვდება კოჟოს და ჰკრავს ჯოხის წვერს. დანარჩენებმაც იმავე წესით უნდა გაჰკრან და კოჟო უფრო წინ გააგორონ. როცა ველარ 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 კოჟოს და შორს გადააგდოს. „მოკუნტრუშე“ ვალდებულია კოჟო ორმოში „დაამწყვდიოს“. მას უფლება აქვს კოჟოს გაჰკრას ჯოხი, ხელი ან ფეხი, მხოლოდ არ შეუძლია ხელში აღებული კოჟოთი სირბილი. დანარჩენებს ეკრძალებათ კოჟოზე ხე-

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

ბ უ ლ რ ა ო ბ ა

მონაწილეობენ ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

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

მიწოლა მხოლოდ მხრებით შეიძლება.

რომელი მოთამაშეც მოწინააღმდეგეს უკან დაახევინებს — 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, ქვაზე, მიწაზე და ა. შ.) დახაზვენ ერთი მტკაველი ზომის კვადრატს, შიგ გაატარებენ დიაგონალებს და შუახაზებს, რაც ყველა ხაზზე და ყოველი მიმართულებით მოგვცემს ხაზების გადაკვეთის სამ-სამ წერტილს.

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

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

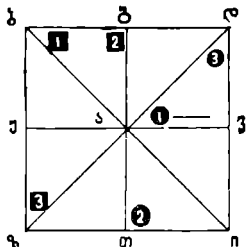
თამაშის დამწყები თავის ერთ-ერთ კენჭს დადებს ხაზების გადაკვეთის რომელიმე წერტილში, ჩვეულებრივად, ცენტრში. შემდეგ მოთამაშენი ხაზების გადაკვეთის წერტილებში (სურვილისამებრ) მორიგეობით ალაგებენ დანარჩენ კენჭებს. კენჭების დალაგების შემდეგ პირველი სვლა ეკუთვნის დამწყებ მოთამაშეს. შემდეგ თამაშობენ რიგ-რიგობით. 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.

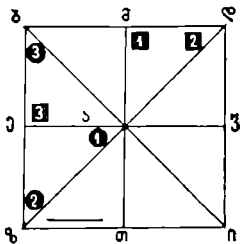
დაკვირვების შედეგად აღმოჩნდა, რომ თუ ძალაში დარჩება თამაშის ეს წესები, ყოველთვის პირველივე, ან მეორე სვლაზე გამარჯვებს დამწყები მოთამაშე, რომელიც პირველ ქვას ნახაზზე ცენტრში ათავსებს. ამ გამარჯვების მისაღწევად დამწყები მოთამაშე კარგად უნდა დაეუფლოს ორი სახის კომბინაციას და შეძლოს მათი ყველა ვარიანტის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

1. 1. დამწყებმა მოთამაშემ ქვა დადო ცენტრში. მოწინააღმდეგემ საპასუხო ქვა თავისი სურვილის მიხედვით დადო ვთქვათ „ბ“ წერტილზე.

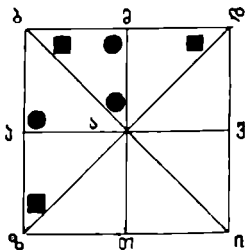
2. ასეთ შემთხვევაში დამწყებს შეუძლია თავისი მეორე ქვა მოათავსოს „თ“ წერტილში. ახლა კი მოწინააღმდეგე იძულებულია თავისი მეორე ქვა მოათავსოს „გ“ წერტილში, რათა ხელი შეუშალოს დამწყები მოთამაშის მიერ სამივე ქვის „თგ“ ხაზზე განლაგებას (რაც წაგებას ნიშნავს).



666.1



666.2



666.3

3. თავის მხრივ დამწყებმა მოთამაშემ ამავე მიზეზით მესამე ქვა უთუოდ უნდა დადოს „ღ“ წერტილში, ხოლო მოპირდაპირემ — „ზ“ წვეროზე, მაგრამ, მიუხედავად ამისა, დამწყებ მოთამაშეს გამარჯვება უზრუნველყოფილი აქვს. მას შეუძლია გააკეთოს ჭერ „ავ“ შემდეგ კი „თი“ სვლები (ანდა პირიქით) და თავისი ქვები განაღოს „იდ“ 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 („ლ“, „ზ“ ან „ი“) წვეროზე.

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

2. ასეთ შემთხვევაში თამაშის დამწყებმა თავისი მეორე ქვა უთუოდ უნდა მოათავსოს „ზ“ წვეროზე. მოწინააღმდეგე იძულებული ხდება, მეორე ქვა მოათავსოს „ღ“ 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, შეიძლება 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 ჭერ 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, ქვების განლაგების დროს აკრძალონ ცენტრში ქეის 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 განალაგოს თავისი სურვილისამებრ.

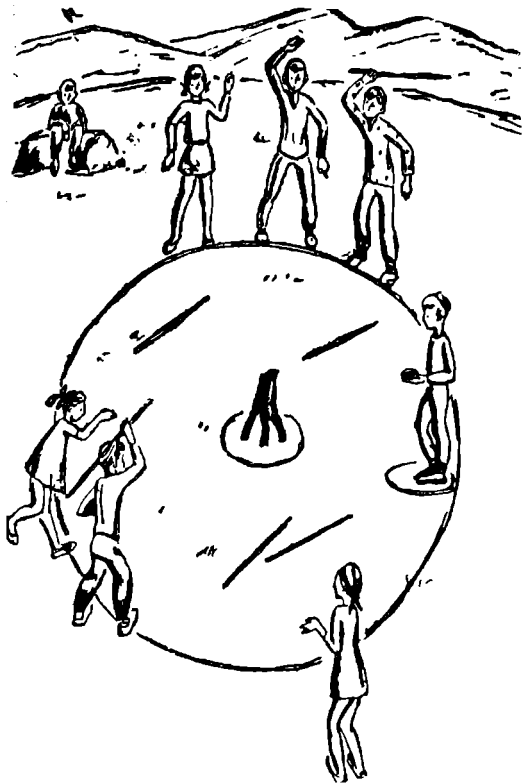
ლიფტი გორავს

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

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

მოთამაშენი შემოხაზავენ 7-10 ნაბიჯი სიგანის წრეს, მის შუაგულში კი ერთი ნაბიჯი სიგანის „ლიფტის წრეს“, რომელშიც დადგამენ (ფეხზე დააყენებენ) ლიფტს. ლიფტის 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, ეისაც მოუწევს, ჩადგება მცველის წრეში და დაიჭერს ბურთს (ან ბალიშს), დანარჩენი მოთამაშენი ჩამწყრივდებიან ჯოხის სასროლ ხაზზე და თავიანთ ჯოხებს



რიგრიგობით ესვრიან დიფტს, რათა მოარტყან და წააქციონ. აცი-
ლების შემთხვევაში, ვიდრე დიფტი ფეხზე დგას, ყველა ჯოხი ად-
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 ვარბის 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 უმაღლე მცველად იქცევა, თუ არავინ 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 დაჭკრას
ხელი აფარებულ ხელისგულზე, ისინი კი ცდილობენ დაკვრა აიცი-
ლონ. რომელიც დაჭკრას ვერ აიცილებს — თვითონ ხდება ზუილა,
თუ არადა, თამაში ჩვეულებრივად გრძელდება.

თამაზე ბალახტომა

ა) სახტომელა

1

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 გაველებენ 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 მუხლისთავებს. დანარჩენები რიგრიგობით გამორბიან. სახტომელას ზურგზე ხელს დაჰკრავენ და გადაახტებიან. ხელს დაკვირვებს დროს იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა!“

როცა ყველა გადახტება, 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: „ტვირთავ, სახტომელა“. შემდეგ „სახტომელა“ დადგება მეოთხე ხაზზე, დანარჩენები კვლავ გადაახტებიან, მხოლოდ გადახტომისას ყველამ თავისი სარტყელი უნდა წაიღოს და დაიძახოს: „ტვირთი მიმაქვს, სახტომელა“. ფეხის დარტყმა ყოველთვის ხდება პირველი ხაზის წინ, დახტომა კი იმ ხაზის იქით, რომელზედაც „სახტომელა“ დგას.

ზოგჯერ პირველი ხაზის წინ, ხაზიდან ერთი ფეხის დადგებაზე 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 გადმოაგდო 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 ვაჟი, 15 წლის ანაკიდან. ყველას უნდა ჰქონდეს ქაშარი. თამაშის ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და სხვა ამგვარი საგნები.

კენჭია ყრით ან ნებააუტრვილით ერთ-ერთი მოთამაშე „ჩადგება“, დანარჩენები რივრიგობით გამოირბიან და თავზე გადაახტებიან. თავზე გადახტომის დროს პირველად იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა!“ შემდეგ: „ნახვამდის, სახტომელა!“ შემდეგი გადახტომისას კი — „ორხელია კაცურად!“ და ზურგზე ორვე 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 მოთამაშეში უნდა დაიძახოს: „არ მოედვა სახტომელას!“ — და გარდა ხელისა, არაფერი არ უნდა მიაკაროს მას. ამის შემდეგ მოდის „სადაო“ — თითოეულ მოთამაშე გადახტომის წინ სახტომელას თავზე დაადებს დახვეულ ქაშარს, გადახტომის დროს ქაშარს ხელი უნდა გაჰკრას და შორს გადააგდოს. გადაყრილი ქაშარები ადგილზე რჩება.

ვინც ჩამოთვლილ წესებს ვერ დაიცავს ... ჩაჭრილია. ჩაჭრილი ჩაჭრისთანავე თვითონ ჩადგება, ყოფილი სახტომელა კი დანარჩენ მოთამაშეებს შეუერთდება. თუ არავენ 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“.

ბაზები იმდენია გავლებული, რომ ფეხის ერთი დაკვრით გადახტომა შეუძლებელი ხდება, ამიტომ მოთამაშენი შეთანხმდებიან, რომ მიწაზე ფეხის დაკვრა იყოს ორჯერ (ან მეტჯერ). როცა სახტომელა მეზუთე ხაზზე დადგება, ყოველ მოთამაშეს უფლება აქვს, ფეხი დაჰკრას 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) ბაღახტი — ბაღამმტობანა (თავხტომელა)

მოთამაშენი დადგებიან ერთიმეორის უკან, ერთმანეთისაგან სამი-ოთხი ნაბიჯის დაშორებით, წელში მოიხრებიან და გამართული ხელებით მუხლისთავეებს დაეყრდნობიან; სულ უკანა იწეებს თამაშს, იგი გარბის, ყველა მოთამაშეს ერთმანეთის მიყოლებით ზურგზე ხელის დაკვრით გადაახტება, და სულ წინ წელში მოხრილი დადგება; ამასვე გაიჟეორებს 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.

თითავის ბალავლა

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, მტკაველაობა

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 მიატყვამს დანიშნულ საგანს. ძირს დავარდნილი თხილი ადგილზე რჩება. ასევე იტყვევიან 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.

კ ა კ ლ ა ო ბ ა

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 გააელებენ ხაზს, მოთამაშენი დგებიან ხაზზე და ორმოში რიგრიგობით ისვრიან თითო კაკალს; თუ რომელიმე კაკალი ორმოში ვერ ჩავარდა, კაკალი რჩება იქ, სადაც გაჩერდა და იწყება წვიპურტის გაკერა. წვიპურტს მოთამაშენი გაკრავენ იმავე რიგის დაცვით, როგორც მოხდა ორმოში კაკლის სროლა.

თუ მოთამაშემ წვიპურტის გაკერით ორმოში ჩააგდო კაკალი, უფლება აქვს, წვიპურტი გაჰკრას დანარჩენ კაკლებსაც, ვიდრე არ ააცილებს. შემდეგ გაჰკრავს მეორე მოთამაშე და ასე შემდეგ, სანამ ყველა კაკალს არ ჩააგდებენ ორმოში.

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 შემოხაზავენ ერთი-ორი მტკაველი სიგანის წრეს, ამის შემდეგ სათითაოდ ირჩევენ სროლის მანძილს:

„მე აქ ვდგავარო“, — იტყვის ერთი მოთამაშე, „მე თავზე გახტივარო“, — 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 კ 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 დებს 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 მიუახლოვდა, ეს კაკალი მოგებულა. შემდეგ წკიპურტითვე ესვრის მესამე მოთამაშის კაკალს და ასე ბოლომდე. როცა ვეღარ მიუახლოვებს, თამაშში ებმება ის მომდევნო მოთამაშე. ვისი კაკალიც აუღებელია. თუ ყველა მოიგვს 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 მოუახლოვდა, 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 ვაჟი, 7 წლის ასაკიდან.

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

კენწლარობა, კენწვლა

(ამწმობანა, „აჰჰალური“)

თამაშობენ ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ნაკერში გახვეული კენწების ბურთი.



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

დამწყები მოთამაშე ბურთს დაიგდებს ფეხზე და ფეხის აკვრით ათამაშებს. თითოეული აკვრა იქნება თითო კენჭვლა. თუ მოთამაშეს „ბურთი“ ძირს დაუვარდა — თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე და ასე, ვიდრე ერთ-ერთი არ შეასრულებს დათქმულ რიცხვს. ვთქვათ, დათქმულია 50. მოთამაშე 51-ე კენჭვლის მაგიერ „ბურთს“ ფეხის გაკვრით გაისვრის შორს. მოწინააღმდეგემ ბურთი ჰაერში უნდა დაიჭიროს. თუ ვერ დაიჭერს — უნდა მოუტანოს და ფეხზე დაუგდოს („მიწოდოს“) გამარჯვებულს. იგი „მიწოდებულ“ ბურთს კვლავ გააკრავს ფეხს და ა. შ., ვიდრე მოწინააღმდეგე ვერ მოასწრებს ჰაერში მის დაჭერას.

ამის შემდეგ თამაში თავიდან დაიწყება.

კ ე ნ ჯ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 2 ან მეტი გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა თხილწისოდენა 5 კენჭი.

ა) ჰ ა მ შ რ ი (ზ უ რ ბ ა)

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

მოთამაშეს უფლება აქვს კაფა იმდენჯერვე გაიბეოროს, რამდენჯერაც ჩამოჰკაფავს ხუთივე კენჭს. ყოველ ასეთ კაფაზე ეთვლება 5 ქულა. თუ მხოლოდ ოთხი, ან სამი კენჭი ჩამოკაფა, ამდენივე ქულა 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 დაიწყოს.

ბ) ქაღპრი

დამწყები მოთამაშე ხუთივე კენჭს ერთად გააბნევს. მათგან ამოარჩევს ერთს და აისერის 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 მუქში აქვს, ერთი კი ცერითა და საჩვენებელი თითით უჭირავს. ამ უკანასკნელს აისერის, დანარჩენებს ერთად დააწყობს მიწაზე და მოასწრებს ასროლილის დაჭერას; ისევ აისერის, 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 და 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. (და ბ ე გ ვ ა)

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. (ე ნ ჯ ი ს დ ა მ ა ლ ვ ა)

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

კათას 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 მარჯვნივ მჯდომი მოთამაშე (როცა მოთამაშეთა რიცხვი ორზე მეტია) უპოვის, თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე, თვითონ კი „ჩამწვარია“; ხოლო, თუ ვერ უპოვის, — თვითონვე აგრძელებს თამაშს.

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

5. (ნ ა ც ვ ლ ი ა)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად. „კაკალა“, „ორონა“, „სამონა“, „თოფა“ (იგივე ოთხონა), „კათა“, კათა ათჯერ უნდა შესრულდეს. კათას 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 აღება. ეს უნდა გაიმეოროს ათჯერ.

ამას მოსდევს ნაცვლია ხუთი კენჭით ორს აღებს, ორს დადებს იმავე წესით.

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

შემდეგ მოსდევს:

„ციდა“ — მოთამაშე ორ-ორ კენჭს დადებს ერთიმეორისაგან ერთი ციდის დაშორებით და ხელის ერთი მოსმით აიყვანს მეხუთე 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 „კათა“.

ვინც შეასრულებს ამ თამაშის ყველა ნაწილს — გამარჯვებულია.

ბ) ღორების დამწყვდევა

(კორტნა)

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

ამის შემდეგ კენჭებს დაილაგებს ხელის ზურგზე. შუა თითის აქეთ-იქით, ხელს 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 აისერის 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“. მოთამაშე 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 გადაჭვარედი-ნებული შუა თითზე) მოწინააღმდეგის მიერ ამოარჩეული კენჭის გაუნძრევლად. ეს უქანასკნელი ბოლოს უნდა შეაგდოს და შემდეგ ყველა ერთად აიყვანოს.

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

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

დაკორტნის დროს მოთამაშე დამარცხებულს დაბლა დაადები-ნებს ხელს და თითებთან, გარდა ცერისა, სათითაოდ დაულაგებს კენჭებს. ამის შემდეგ იწყებს კენჭის მაღლა ასროლას და კენჭების სათითაოდ აყვანას. კენჭების აყვანამდე დამარცხებულს ჭერ 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 კენჭათბა)

თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: ერთობანა — „არარიში“, ორობანა — „ეურ-ეურიში“, სამობანა — „სუმ-სუმიში“, ოთხობანა — „დოტალონი“, შემდეგ კი დამწყვედვა — „მეშა-ჩუმლე“.

მეშა-ჩუმლე შემდეგნაირად სრულდება: მოთამაშე ერთი ხელის ცერს და შუა თითს (რომელზედაც გადადებულია საჩვენებელი თითი) დააყრდნობს მიწაზე, მეორე ხელით კი იკენჭავებს და თითებს შორის გაპყრის კენჭებს (როგორც წინა ეარიანტებშია). 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 მუქს ქვემოდან შეუშვევს, 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 (არარიშს) 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 გადაავარდინოს შუა თითზე და ხელისგულის ქვეშ. მიხუთე კენჭის ასროლით. სათითაოდ შეყაროს დანარჩენი კენჭები, მაგრამ ისე, რომ მოწინააღმდეგის მიერ არჩეული კენჭი არ გაინძრეს. ეს უკანასკნელი ყველაზე ბოლოს უნდა შეაგდოს.

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

„ქებსო“: იგივე, მხოლოდ პირობით, კენჭები ერთიმეორეს უნდა მოხვდეს და ხმა გამოსცეს.

„ფაფაფა“: იგივე, მხოლოდ თითოეული კენჭის აყვანის დროს ხელი 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 მტკაელის დაშორებით. კენჭების აღება ხდება წყვილ-წყვილად, ოღონდ, მოპირდაპირე კუთხეებიდან (დიაგონალებიდან).

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

ამას მოსდევს „ბურთოს“ შესრულება სამკერ ზედიზედ.

შემდეგ არის „ცხინკო“, აგრეთვე სამკერ 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 თათის დადების დაშორებით და სდება 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 აახვრის 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. კენჭების შეყრას რომ დაამთავრებს, მერე ყველას ერთად აიყვანს.

შემდეგ არის „ცხინკა“, ანუ „კაფა“: ხუთივე კენჭი მაღლა ასროლით უნდა შეიყენოს ხელის ზურგზე, კვლავ აისროლოს და ზემოდან 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. პ წ კ ა ლ ა ო ბ ა

დამწყები მოთამაშე დაბლა დაყრის 4 კენჭს, თუ ამთვან ორი ან მეტი კენჭი ისე ახლოს დაეცა ერთმანეთთან, რომ მათ შორის ნეკი არ გაეცია, დამწყები „ჩაჭრილია“ და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

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

თუ კენჭი წკიპურტის ერთი გაკვრით 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. ს კ ი პ ა ო ბ ა

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 მოხვდა, ეთვლება 10 ქულა. ხოლო თუ სამივეს — 20 ქულა.

ყველი 100 ქულის შესრულებაზე მოწინააღმდეგეს „ებმება“ ერთი „კული“.

ანდა, გამარჯვებული მოპირდაპირეს ხელისგულზე დააყრის სილას (მიწას), შიგ ჩაასობს პატარა ჩხირს, დაახუჭინებს თვალს და თვლებზე ხელის აჯარებით გაატარებს, სადმე დააყრევიანებს ქვიშას (მიწას) და დააბრუნებს იმავე ადგილზე, საიდანაც წაიყვანა. ამის შემდეგ უშვებს ხელს. იგი კვლავ თვალდახუჭული უნდა წავიდეს და დაახლოებით მანც იპოვოს ის ადგილი, სადაც მოწინააღმდეგემ ქვიშა (მიწა) დააყრევიანა. თვალი აასილოს და მონახოს ჩხირი. თუ ეს მოახერხა დამარცხებული არაა, თუ ვერა — მოწინააღმდეგეს ეთვლება აქცა. ასის დათვლამდე მიხვეულ-მოხვეულად ატაროს.

თუ მოთამაშეს დაეწყდა „გამოსშორვა“, ხოლო მოწინააღმდეგემ „ფუწის“ თქვა დაასწრო, ანდა კენჭს ააცილა, „ჩაციე-მულია“ და ყველა შემთხვევაში თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

3. ს ა პ უ წ ო ნ ი ა, მ ო ჯ კ ა მ ო ჯ კ ა

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

ერთმანეთზე ერთი მტკავლით დაშორებული ორი პარალელური ხაზის გასწვრივ მოთამაშენი ამოთხრიათ სამ-სამ პატარა ორმოს (დაახლოებით ქათმის ჯვარცხის 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 ორა-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-მოებში თითოეულმა ისრაილოს 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 სიმსხო მრგვალ ჯოხს გააპობენ შუაზე. თითოეულ ნაპობს ჰქვია „კოტა“.

მოთამაშენი რიგრიგობით „აყრიან“ (მალა ააგდებენ) 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 წკიპურტის 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 კენჭს ერთად. თუ ოთხივე ჩაცვივდა, მოთამაშე — „მსაჯულია“, თუ სამი ჩაეარდა — „აღმასრულებელი“, თუ სამზე ნაკლები — „ცრუპენტელა“.

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

ქოჭაობა

მხდრა-გინდრა, მზი-მზი

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 „კამჭა“ იქნება. როდესაც ზემოთ მოექცევა კოჭის განიერი, ჩაღრმავებული მხარე, — „ცრუპენტელა“ იქნება, მისი მოპირდაპირე მხარის ზემოთ მოქცევისას კი — „მჭკადი“.

მჭკადი თავისუფალია. ბეგს გამოაქვს გადაწყვეტილება დასჯის შესახებ (წკიპურტი, თითის დაკერა და ა. შ.), კამჭა გადაწყვეტილებას ასრულებს.

თუ ბეგი ან კამჭა რამდენიმე მოთამაშემ „დააყენა“, წინა მომდევნოს „გადაულოცავს“ (გადააბარებს) ბეგობას ან კამჭობას, ამასთან: ერთიმეორეს ქამარს დაპკრავენ 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.

კუკუმალობა

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

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 იხუკება. მიეყრდნობა ხეს, ლოდს ან სხვა რაიმეს, თვალეზე ხელს აიფარებს და ითვლის დაახლოებით 30-მდე (შეთანხმების მიხედვით). დანარჩენები თვლის დამთავრებამდე იმალებიან სხვადასხვა ადგილზე. მაძებარი კი დამთავრებს თუ არა დათვლას, იტყვის ლექსს:

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

ახელს თვალს, ეძებს მოთამაშეებს, ვისაც დაინახავს, ეძახის ჭახელს და გარბის ნიშანთან, რომელთანაც დაიხუჭა, აკარებს მას ზელს 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 ზელზე ის მოთამაშე იხუჭება. თუ ნიშანთან ყველამ მიასწრო, ისევ მაძებარი იხუჭება.

3. კ უ კ უ მ ა ლ ო 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 მივრბენა, მასზე ხელის დაკერა 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 „ჩაჭრის“, შემდეგ ზელზე ის დაიხუჭება.

4. ჰ ი ტ ა კ უ კ უ

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 მპოენელი ზურგზე უნდა მოციოდოს 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. მ ა ლ უ ლ ო ბ ა ნ ა

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

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

მეორე „ხელზე“ იხუჭება ის, ვინც გაიმარჯვა. თუ რამდენიმემ ერთად გაიმარჯვა, მათ შორის უნდა მოხდეს კენჭისყრა, რომელსაც ენჭი შეხვდება, „მაძებარი“ ის იქნება.

6. მ წ ყ ე მ ს ო ბ ა ნ ა

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 „ამწყვედვენი ბოსელ-ში“ (აჩერებენ იმ ადგილზე, სადაც მოხდა ჩგუფებად განაწილება).

როცა ყველას დაიჭერენ, მდგომარეობა იცვლება: მწყემსებები იქცევიან ცხვრებად და ცხვრები — მწყემსებად.

7. ყ ი ვ ი ლ 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 „ყვივებს“, დედა ყოველი დაყვივების შემდეგ ეუბნება: „შუადღეა“, „საღამოა“ და ა. შ. ბოლოს, როცა შეატყობს, რომ მოთამაშეებმა დამალვა მოასწრეს, ეტყვის „გათენდა“. მამალი ადგება და წავა დამალულთა საძებნელად. ვისაც იპოვის, მოჰყავს დედასთან.

თავის მხრივ დამალულებიც ცდილობენ თვითონ მოასწრონ დედასთან მისვლა.

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

8. შ ე ჩ ე რ ბ ა ნ ა

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

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჩგუფად. თითოეული ჩგუფი იმალება (ეფარებიან ხეს, ბუჩქს ან სხვა რაიმეს). შემდეგ უთვალთვალებენ ერთიმეორეს.

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

ნალმდეგენი 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 მამები. მამები დადგება რაიმე საგანთან (ხესთან, ქვასთან), როდესაც ყველანი დაიმალებიან, იძახიან „ქუქუს“, 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 „ქუქუს“ დაძახება სავალდებულო აღარაა.

ლ ა ხ ტ ი

ა) ლ ა ხ ტ ი, ს ა რ ტ ყ ლ ა ო ბ ა

1

მონაწილეობს 12-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა იმდენი სარტყელი, რამდენი წყვილი მონაწილეცაა: თამაშის ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვეები 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 ჯგუფს მოუწევს წრეში ჩადგომა, ესენი „წრეში მდგომნი“, ანუ „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 წაღებითა 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, ჩაჭრა არ ჩაითვლება. ერთი მოთამაშის ჩაჭრა მთელი გუნდის ჩაჭრას ნიშნავს და წრეში 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.

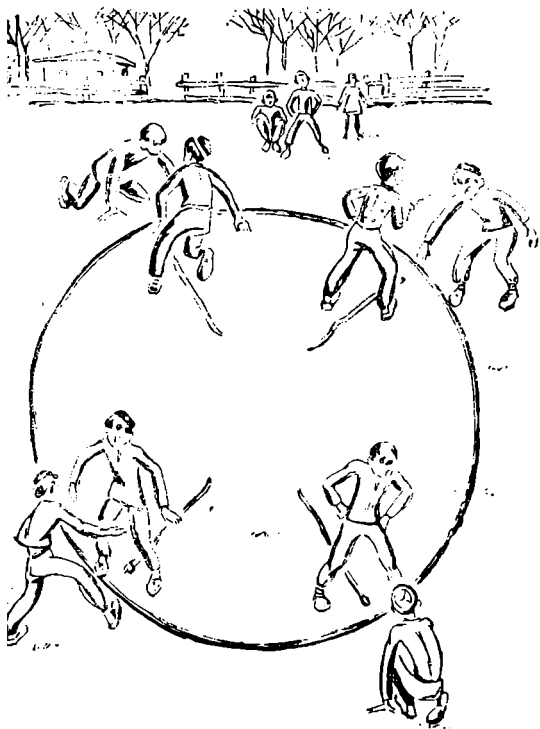
3

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

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 დააჭახებს სარტყლის მცველს, თვითონ კი სარტყელს სტაცებს ხელს და გაიტაცებს.

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



თამაში ისევე მიმდინარეობს, როგორც პირველ ვარიანტშია აღწერილი, მხოლოდ დამცველები სარტყლებს მოთამაშეთა რიცხვზე 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 იპოვის, უფლება აქვს, ამ ღვედით მანამდე სცემოს წვივებზე დანარჩენებს, ვიდრე ისინი წინასწარ დათქმულ ადგილამდე მიასწრებდნენ. შემდეგ ღვედს დამალავს მპოვნელი.

თუ ღვედი ვერ იპოვეს, მაშინ გამოაჩენს დაჰმალავი 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 მათ მუხლს ქვე-
მოთ.

გატაცების შემდეგ სხვისი სარტყელი დაირგოლება და დამცვე-
ლადაც სხვა შეირჩევა.

მ ბ 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
ამოგწვევტო!

— 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! --- დაიდრიალებენ 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 მაშინ გადარჩენილად ჩაითვლებიან, დედა ბატიც თავის მხრივ ეხმარება მათ.

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

2

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

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

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

— ბატებო, ბატებო!

— რა გნებავეთ? — პასუხობენ ბატები.

— მგელია ტყეში და გამოიქცეით.

ბატები გამოიქცევიან, მაგრამ გზაზე მგელი დახვდებათ და ცდილობს მათ მოტაცებას. თამაში გრძელდება მანამდე, ვიდრე მგელი 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) მხელ მბანა

1. გაშეშობანა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვალები 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“ („დაკენტიონ“). 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. ვახდება „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 საგნიდან 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.

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 უცხად 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 დ 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 გამოიხიან 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. რაქმელიც ამ ქვაზე შედგომას მოასწრებს, ის იქნება გამარჯვებული. შემდეგ ახალ ხელმძღვანელს აირჩევენ.

თუ მოთამაშეთა რიცხვი დიდია, 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

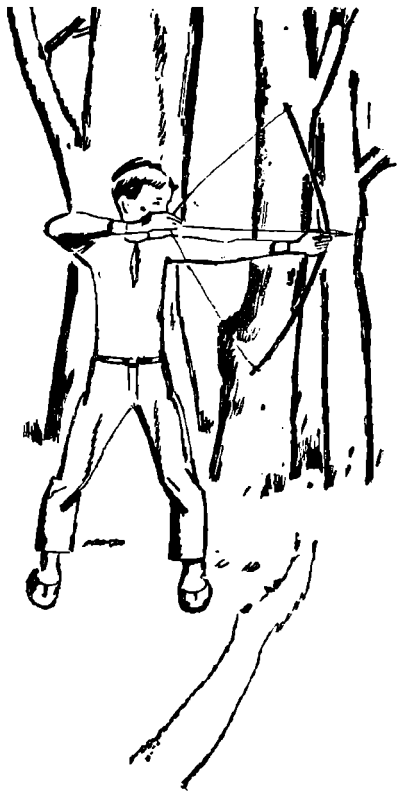
„მგელს“, დანარჩენები კი „შვილები“ არიან. ჭვარდიანი ხაზების დასმით წრეხაზზე მონიშნავენ იმდენ ადგილს, რამდენი შვილიცაა. შვილები მონიშნულ ადგილებზე ჩაიმუხლებენ. მათ დედა ჩამოუვლის. დედას ხელები ისე აქვს მომუქული, თითქოს შიგ რალაც აქვს. ჩამოვლისას თითოეულ შვილს ხელებს თავზე ადებს და ეუბნება: „შენ თათლს დაგისხამ“, „შენ ერბოს დაგისხამ“, „შენ მურაბას“ და ა. შ. დედა დაიჭერს „თოხს“ (ჭოხს) 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 საქმბნელად. იპოვის შვილებს, რომლებიც მოეხმარებიან, მგელს თოხის მიტყვით „წააქცევენ“ და გამოიქცევიან, თან იძახიან: მგელი მოკვდა, გვიხარიაო. ამის შემდეგ სხვა მგელსა და დედას აირჩევენ.

მშვილდ-ისარი, ჰისამშვილდი

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 აააკზეა დამოკიდებული, სიმსხო კი ჯობია თანაბარი ჰქონდეს. მას გაასუფთაებენ, ბოლოებში გაუკეთებენ ნაქდევებს, მოხრიან (მოშვილდავენ) და ზედ გადააცვამენ წინასწარ გამზადებულ ლარს (დაგრეხილი ნაწლავი, თოკი და ა. შ.), წვრილი ტოტებისაგან დამზადებენ შესაფერის ისრებსაც.

დასვამენ ნიშანს, დადგებიან მისგან რამდენიმე ნაბიჯზე და რიგრიგობით ესვრიან ისარს, ვინც მეტჯერ მოარტყამს, გამარჯვებულია. ნიშნამდე მანძილს ცვლიან სურვილისამებრ.



ო ჩ ა უ ე ხ ა

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 ჭ 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 სიგრძისა 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 თავისსავე რიკს, (ხელში დაჭერილი სალით გაკვრა 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.

რათა ფილო

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! — უმაღვე ეპასუხება ფილო.

— მაშ ვინა? — სასწრაფოდ უბრუნებს კითხვას თამაშის დამწყები.

— თეკლა! — გადააქვს თეკლაზე თამაში ფილოს.

— რათა თეკლა? — უმაღვე 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 დასახელებს, თამაშიდან გადის. ვინც ბოლომდე დარჩება, გამარჯვებულია.

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

რიკამბა, რიკტაფელა, ტაფარიკამბა

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 სა-
ზავშვო თამაშობაა, მაგრამ მას ზოგჯერ უფროსებიც თამაშობდნენ
და ახლაც თამაშობენ

ა) ო რ მ ო ს თ ა ნ , კ ო ლ თ ა ნ

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, განდავან),
აიქნევს ამ ხელს, რიკს ჰაერში აისვრის და ტაფის ქვემოდან ამოყვ-
რით გასტყორცნის მოედნისაკენ.

რიკის ამგვარ ვაკვრას „მჯილური“ ვაკვრა 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 (ჩაეთვლე-
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-



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

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

2

მოთამაშე ამ ვარიანტში რიკს გადებს ორმოზე და ტაფის ამოკერით მაღლა აისვრის, შემდეგ ტაფითვე გაჰყავს¹.

თუ მოწინააღმდეგენი რიკს ჰაერში დაიჭერენ — გამკვრელი მოთამაშე „ჩამწვარია“ და მისი ჯგუფის მიერ შეგროვებული ქულები მოწინააღმდეგეთა კუთვნილებაში გადადის.

თუ რიკი მიწაზე დაეცემას მოასწრებს — ესვრიან ორმოს.

გამკვრელი მოთამაშე ამ დროს ორმოსთან დგას და ტაფით იგერიებს რიკს („უჩხრეკს“), რომ ორმოს ააცილოს.

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

ერთ-ერთი გამარჯვებულთაგანი რიკს გაჰყავს. სადაც რიკი დავარდება, მოწინააღმდეგეებმა გამარჯვებულები იქამდე უნდა მიიყვანონ ზურგზე მოკიდებულნი.

3 (ბილა)

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

რიკის გაკვრა ხდება „მუშტურად“, ანუ „მჯიღურად“. თუ ამგვარად გაკრული ბილა „ბილას ხაზს“ გადასცდა, ერთ-ერთი მოწინააღმდეგეთაგანი ბილას დაიდებს ფეხზე და ისვრის ორმოსაკენ, რომ ბილა ორმოს დაუახლოვოს. გამკვრელი მოთამაშე დახვდება

¹ რიკის ასეთი გაკვრისათვის საგანგებო სახელწოდება არ შეგვხვედრიან.

და თავის მხრივ ცდილობს, რომ რიკს ტაფა შემოჰკრას და კიდევ უფრო შორს გადააგდოს. მაგრამ, თუ ბილა ბილას ხაზს არ გადასცდა, მისი სროლა ხდება ჩვეულებრივად, რისთვისაც გამკვრელი მოთამაშე ტაფას დადებს ორმოს წინ, გარდიგარდმო, მოწინააღმდეგენი კი ესერიან 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 ორმოციდან ბილას დაცემის ადგილამდე იზომება ფენის 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. კ ი პ ი რ ო ბ ა

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 დგება კოდთან. მუჭში იჭერს ტაფას ისე, რომ ტაფის მცირე ნაწილი დარჩეს მუჭის ზემოთ. „კიპირი“ ანუ რიკი იდება მუჭზე, ტაფის წინ, გარდიგარდმო. მოთამაშე რიკს ხელის აქნევით მალა აისერის, ქვემოდან ტაფას ამოჰკრავს და გადაისერის, რაც შეიძლება შორს.¹ მოწინააღმდეგენი რიკს ჯოხებით უხვდებიან, რომ „დააკეცონ“, 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 დაეარდნის ადგილიდან კოდისაკენ სამ-

¹ რიკის ასეთ გაკრას „მუჭა“ ეწოდება და „მჭილურისაგან“ („მუშტურისაგან“) იმით განსხვავდება, რომ მჭილურ რიკი დაიდება ტაფის მოკლე თავის წინ (და არა უკან).

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

თუ, საერთოდ, ვერ „დაკეკვავენ“, მაშინ რიკს ესვრიან კოდს. ამ შემთხვევაში გამკვრელი ცდილობს ჯონით რიკის მოგერიებას. თუ რიკს ჯონი 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 გაცერას მოწინააღმდეგენი იწყებენ.

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

5. კოლოფობანა (კოდობანა)

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

მოთამაშენი ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოს („კოდს“), რომ შუგ 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 აისერის და გაჰკრავს ტაფით, რაც შეიძლება შორს¹. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ რიკი ჰაერშივე დაიჭირონ. თუ დაიჭერს, მოთამაშე, რომელმაც რიკი გაჰკრა, ჩაჭრილია. წინააღმდეგ შემთხვევაში, მოპარდაბრუნე 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

¹ რიკის ასეთ გაცერას „ზრიბინა“ ეწოდება.

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

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

6. მილი (ლაზური რიკობა)

თამაშისათვის საჭიროა:

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

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 ჭგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთ ჭგუფს თამაშის დაწყება მოუწევს. ამ ჭგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე თამაშის ადგილზე ამოთხრის პატარა ორმოს, დამწყები მთამაშე ორმოს თავზე გასდებს რიკს, ხოლო მის გვერდით ჯოხს („დოდუმალეს“) დადებს. რიკი და ჯოხი სათამაშო ვოედნის მიმართ გარდვიგარდმო უნდა დაიდოს. დამწყები მოთამაშე ქვემოდან ჯოხის („ეწამალუს“) ამოკვრით¹ (ამოპკრავს 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-

¹ ამრიგად, ამ შემთხვევაში რიკის „გაკვრა“ არ ხდება, საქმე გვაქვს ჯოხის ამოკვრით (ამოღებით) 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 „იცავს“ მას. თუ რიკი ჯოხთან ისე ახლოს დაეცა, რომ მასა და ჯოხს შორის ტაფა არ ჩაეტია, 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 ჩაეტია, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია.

„იუ“-ს შემდეგ, ზემომოყვანილი წესების დაცვით, კიდევ ერთი ხელი უნდა შესრულდეს, რასაც მოჰყვება „ქანჭა“. „ქანჭა“ 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 გაგრძელების უფლება აქვს მხოლოდ იმ მოთამაშეს, რომელმაც „კიკილი“ მოათავა, მისი ჭგუფის დანარჩენი მოთამაშენი მის „ლექეებად“ ითვლებიან და თამაშის უფლება არა აქვთ, ვიდრე „კიკილის“ შემსრულებელი ახალი კიკილის სამ ხელს არ მოათავებს, რის შემდეგ ლექეები „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 მოათავებდეს, მაშინ ამ უკანასკნელის „ლექეები“ 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 ჩაიკრება, თამაშს მოწინააღმდეგენი იწყებენ. რომელი ჩვეუფიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

8. ფ უ ც ა ბ ი ლ ა , მ ი წ ი ს ბ ი ლ ა

თამაშისათვის საჭიროა ბილა, ანუ რიკი და ჯოხები (ტაფეზა). თამაშის ადვილზე გაავლებენ ხაზს (ან ნიშნად დადებენ რაიმე საგანს). მისგან 10-მდე ნაბიჯის მანძილზე ამოთხრიან. მოგვძოთ ორმოს, რომლას სიგრძე რიკის სიგრძეზე ერთი-ორი თითის დადებით ნაკლები უნდა იყოს. ორმოს ერთი ბოლო, რომელიც ხაზის საწინააღმდეგო მხარესაა მიქცეული, შედარებით ღრმა და განიერია (დაახლოებით ფეხის ქუსლი რომ ჩაეტევა), ხოლო მეორე, ხაზისაკენ მიქცეული, ვიწროა და სიღრმითაც ნაკლებია. ასე, რომ ორმოში ჩადებული რიკის ხაზისაკენ მიქცეული ბოლო ოდნავ ორმოს ზემოთ დარჩება.

ამის შემდეგ ერთ-ერთი მოთამაშე დანარჩენებს ანაწილებს ჩვეუებად. რის შემდეგ ზდება კენჭისყრა.

დამწყებო ჩვეუფიც ერთ-ერთი მოთამაშე ღვება ორმოსთან, მოწინააღმდეგენი კი ნიშანს იქით ჩასაფრდებიან ჯოხებით.

დამწყებო მოთამაშე რიკს ორმოზე გარდიგარდმო დადებს და მას ქვემოდაც ჯოხის ამოკვრით მალლა ააჯღებს, რომ ჯოხისავე შემოკვრით ხაზს გადააცილოს.

ხაზის იქით მღვთო მოპირდაპირენი რიკს უსვდებიან ჯოხებით და ცდილობენ რიკი ჯოხის შემოკვრითვე უკან დააბრუნონ.

თუ დამწყებმა მოთამაშემ რიკი ხაზს ვერ გადააცილა, ან ხაზს გადაცილებული რიკი მოწინააღმდეგეებმა ჰაერში ჯოხების გარტყმითვე ისევ ხაზს აქეთ გადაზოადდეს. გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის ადგილს იჭერს მისი ჩვეუფის სხვა მოთამაშე, ხოლო თუ რიკი ხაზს გადასცდა, მაშინ გამკვრელი ჯოხს გარდიგარდმო დადებს ორმოზე. 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 მალლა ავარდეს, რის შემდეგაც გაჰკრავს ჯოხითვე. ეს შეუძლია გაიმეოროს სამჯერ. თუ ერთ-ერთი ცდის შედეგად რიკი ხაზს გადასცდა, მაშინ გამკვრელებს მოპირდაპირენი მოიკიდებენ ზურგზე და ხაზიდან ორმომდე მიიყვანენ, ხოლო თამაშს იგივე მოთამაშე თავიდან დაიწყებს. მაგრამ თუ მოთამაშემ რიკი სამი ცდითაც ვერ გადააცილა ხაზს, ჩაჰრილია და თამაშს აგრძელებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როდესაც ყველა ჩაიჭრება, ორმოსთან დგებიან მოპირდაპირენი.

ბ) მ რ მ ხ რ ი ვ ი

1. კ ი პ ი რ ო ბ ა (ხ ი ს ბ უ რ თ ი თ)

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 შესვლება თამაშის დაწყება. ჯგუფები ჯოხებით დადგებიან მიჯნის ან საყის აქეთ-იქით. დამწყები ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს ხელით ვადაისერის 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-

დეგეებს 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 დახვედებიან 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 გატარებას შემთხვევაში ჯგუფს ეწერება ერთი ქულა.

რომელი ჯგუფიც მეტ ქულას 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“ (სქელი ფიცრის 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. ეინც 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-ბეორის 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 რაკს დაიჭერს ხელში და ესვრის („გაუქნევს“) მოწინააღმდეგეებს. ეს უკანასკნელნი რიკს დახვედნიან და თუ ჯოხი მოარტყეს, ეწერებათ ერთი ქულა. თუ რიკი ჯოხის მოარტყმით უკან დაბრუნდა და ნიშანს გადასცდა, მაშინ მას ისვრის ისევ თამაშის დამწყები. ხოლო თუ რიკი ნიშანს არ გადასცდა,

მაშინ იგი ჯობის მომრტყმელმა უნდა ესროლოს თამაშის დამწყებებს.

თუ დამხედურებმა რიკს საერთოდ ვერ მოარტყეს ჯობები. მაშინაც თვითონ ესვრიან თამაშის დამწყებებს.

რიკი ყოველთვის მალა უნდა იქნას ნასროლი, წინააღმდეგ შემთხვევაში, ხელახლა ასროლანებენ.

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

ბ) მრტყმობა

1. კუ დარიკობა

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 გაკვრის მიმართულებას შეესაბამებოდეს.

მოთამაშენი აყოფიან ორ ჯგუფად. ყრიან კენჭს.

გამკვრელი მოთამაშე დგება ქვებთან. იგი ცალ ხელში დაიჭერს ტაფას და ფეხებზე შორის გაიტარებს უკანა მხრიდან. ტაფის აკერით რიკა ააგდებს მალა. ტაფიან ხელს უკანვე გაატარებს და რიკს ღონიერად გაჭკრავს.

თუ რიკი მიწაზე შემთხვევით წვერით დაესო, მოთამაშემ უნდა მოასწროს „ილი მე“-ს დაძახება, რის შემდეგ უფლება ეძლევა რიკი იქვე, დაცნა ადვილზევე „დასეას“, დაჭრას ტაფა „ცერზე“ (ირიბად წათლილ ბოლოზე), არეკნოს და ვაჭკრას ხელმეორედ; მაგრამ. თუ მოწინააღმდეგემ დაასწრო „ილი მე“-ს დაძახება, მაშინ რიკი ხელახლად უნდა გაჭკრას.

გაკრულ რიკს ორჯე შემთხვევაში ზედებიან მოწინააღმდეგენი და თუ ჰაერშივე (ცრის დავარდნამდე) დაიჭერენ — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. თუ რიკი ჰაერში დაჭერამდე რაიმეს მოხვდა, „გაცივებულია“ და მისი დაჭერა აღარ ითვლება.

¹ ამგვარი ვაკრის შესაბამისი სახელწოდება არ შეგუხვდება. შეიძლება პარობით ვუწოდოთ „ფეხებზე გამოტარებით ვაკრა“.

გაკვრის შემდეგ გამკვრელი ტაფას დადებს მიწაზე, ქვებს შორის, გარდიგარდმო, გაკვრის მიმართულების საწინააღმდეგოდ.

მოწინააღმდეგენი რიკს ისვრიან მისი შეჩერების ადგილიდან. თუ რიკი ტაფას მოხვდა — გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ არ მოხვდა, გამკვრელები უკანა ქვეს მოუღებენ პატარა ქვეს ან კენჭს, ეს არის „კუდი“. კუდს კუდი „მოებმება“ ყოველი აცილების შემდეგ.

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

თამაშის დამთავრებისას რომელი ჯგუფის მიერ მობმული კუდებიც დარჩება — ის ჯგუფი გამარჯვებულია.

2

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

გამკვრელი გაჰკრავს თუ არა რიკს, თან უნდა გაჰყვეს და, თუ რიკი ცერზე დადგა — „დაუწვევებს“, ე. ი. ტაფას დაჰკრავს რიკის აყირავებულ თავს, არეკნის და გაჰკრავს 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, დაჰკრავს ტაფას, არეკნის ჰაერში და გაჰკრავს. 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, გამარჯვებულია.

დანარჩენი წესები ისეთივეა, როგორიც პირველ ვარიანტში.

თამაშის ძირითადი წესები იგივეა: მხოლოდ გაკვრის შემდეგ ტაფა იდება არა ქვებს შორის, არამედ ქვებზე, და რადგანაც ქვები, ერთიმეორისაგან რიკის ზომაზეა დაშორებული, ტაფას აქეთ-იქით ექნება თავები გადაშვებული.

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

4. ო რ ქ ვ ა ო ბ ა

ერთიმეორის გვერდით დადებენ ორ ქვას. რიკი გარდება ქვებზე, გამკვრელი რიკს ტაფით მალა 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 ჩაჭრილია.

აცილების შემთხვევაში გამკვრელი რიკს დადებს (თავს დაადებინებს) პატარა ქვაზე, ტაფის დაკვრით არეცნის 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 გაღება. ამის შემდეგ ნაწილდებთან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს.

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

თუ ჰაერში ასროლილ რიკს ტაფა ააცილა, მოთამაშეს უფლება აქვს ის ხელი, რომელშიც ტაფა უჭირავს, ამოიტაროს აწეულ თანამოსახელე ფეხქვეშ და ცდა ამგვარად გაიმეოროს. თუ კიდევ ააცილა ... „ჩაჭრილია“, ხოლო თუ გაქრა, რიკს დასვდებიან მოწინააღმდეგენი და სადაც გააჩერებენ, იქიდან ესერიან ტაფას, რომელსაც გამკერელი მოთამაშე ქვებზე დადებს. თუ რიკი ტაფას მოარტყეს, ან ქვეშ გაუძვრინეს, გამკერელი მოთამაშე ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში გამკერელი მოთამაშე ქვებზე ტაფის მაგიერ დადებს რიკს, ტაფის აკერით აისერის მაღლა. ტაფითვე გაქრავს და მანძილს ქვებიდან რიკის დავარდნას ადგილამდე გადაზომავს ნაბიჯებით (ან ტაფათ). რამდენი ნაბიჯიც გამოვა, იმდენი ქულა დაეწერებათ.

ჩაჭრილი მოთამაშის მაგიერ თამაშს აკრძელებს 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 კაკლისოდენა 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 აისერის და გაქრავს ტაფით. რიკს მოწინააღმდეგენი დაუხვდებიან და, თუ ჰაერში, მიწაზე დაცემამდე, დაიჭირეს. გამკერელი მოთამაშე ჩაჭრილია. თუ რიკი მიწაზე დაეცა, მაშინ გამკერელი ტაფას დადებს ქვებზე, რომლებიც მოედინის ერთ თავში ისე უნდა იყოს დალაგებული, რომ მათზე ტაფა გაიღოს. ზოგჯერ ქვებს ნაცვლად ჩაასობენ 3-4 მტკაველი სიგრძის ჯოხს და ტაფას მასზე მიაყუდებენ. მოწინააღმდეგენი ამგვარად დადგმულ ტაფას რიკს იმ ადგილიდან ესერიან. სადაც შეაჩერეს, თუ მოარტყეს, ან ქვეშ გაუძვრინეს, რიკის გამკერელი მოთამაშე ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში რიკის გამკერელი რიკს დადებს პატარა ქვაზე ისე, რომ ცალი ბოლო ამ ქვას ორი-სამი თითის და-

დებაზე გადასცდეს. ამ ბოლოზე დაპკრავს ტაფას, რიკს არეკნის, 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) საყმისთან

1. შვის საყმისთან (გერა, ნიშანი, მიჯნა, საშანი)

1

თამაშისათვის საჭიროა რიკი, ტაფელა და ქვის საყე.

საყეს დადგამენ მოედნის თავში. მოთამაშენი განაწილებიან 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, გადაზომა 45 ტაფელა, ეს უდრის 45 ქულას, მაგრამ აქე-

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

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

2.

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

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეაარულებს 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 ზოხვდა, 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 გამკვრელს. 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 აკენწლავს, იმდენ-
ჯერ ზედისზედ გაჰკრავს რიკს. მოწინააღმდეგეთაგან ერთ-ერთი მო-
თამაშე ასე გაკრულ რიკს დაიდებს ფეხზე და იმდენჯერ გამოჰკრავს
უკან, ე. ი. „გამოკენწლავს“, რამდენჯერაც იყო გაკრული. მათ რი-
კი შეიძლება კიდევ გადააშორონ ბერას. ასეთ შემთხვევაში გამარჯ-
ვებულებს ზურგზე აღარ მოაკიდებენ. წინააღმდეგ შემთხვევაში კი
გამარჯვებულები ზურგზე მოკიდებული უნდა მიიყვანონ რიკის სა-
ბოლოო შეჩერების ადგილიდან ბერამდე.

4. გაშლილი ანუ ლამფური

მოთამაშემ რიკი და ტაფელაც უნდა დაიჭიროს ცალ ხელში.
რიკი უნდა ააგდოს და იმავე ხელით შემოჰკრას ტაფელა¹. თუ ააცი-
ლა, მოწინააღმდეგენი დაუძახებენ: — „ბილა მოგივიდაო“, და იგი
„ჩამწვარია“.

რიკის გაკვრისათვის მოთამაშე დგება საყესთან (ქვასთან), მოწი-
ნააღმდეგენი რიკს მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრიან ამ საყეს-
გამკერელი დგას საყესთან და ტაფის საშუალებით ცდილობს რი-
კის მოგერიებას, თუ რიკი საყეს მოხვდა, გამკერელი ჩამწვარია.

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

თუ რიკს ჰაერში დაიჭერენ, გამკერელი მოთამაშე ჩამწვარია.

5. მუჭარიკაობა

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

¹ რიკის ამგვარი გაკერის საგანგებო სახელწოდება არ შეგვხვედრია, მას
პირაბით ნეკვიძლია ვეწოდოთ ცალი ხელით ზრიპინა, ჩვეულებრივი (ორი ხე-
ლით) ზრიპინასაგან განსხვავებით.

6. რიკტაფელა

თამაშისათვის საჭიროა ტაფა. რიკი და მოზრდილი ქვა. მოთამაშენი დადგამენ ქვას, ანუ „ნიშანს“, რის შემდეგ განაწილებიან 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 პერში დაჭერისა, ან რიკის ნიშანზე მორტყმის შემთხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის მაგიერ თამაშს იწყებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როცა ყველანი ჩაჭრებიან, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგენი.

7. ციხე ბილა

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 განაწილებენ. თუ რომელიმე კარგ მოთამაშეზე დაუპოუელიდათ. დავა გადაწყდება ქვის ან ნაფოტის აგდებით. თუ მოთამაშეს შეწყვილე აღარა ჰყავს და კენტად რჩება. მაშინ მას ერთერთი ჯგუფი აიყვანს. სამაგიეროდ. მეორე ჯგუფის რომელმე მოთამაშე, როცა ამ ჯგუფის თამაშის ჯერი იქნება, ორჯერ ითამაშებამას „ზედელი“ ეწოდება.

კენჭისყრა ხდება „ჯოხით“ ანდა ქვას 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 მოასვედრეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. თუ არადა. სადაც გააჩე-

რებენ. იქიდან ეპერიან ქვას. ვამკვრელი მოთამაშე რიკს იგერიებს
ჯობით, რომ ქვას არ მოხვდეს. თუ მოხვდა, იგი ჩაჭრალია.

გარდა ამისა, რიკის ჯობით მოგერიება ხელსაყრელია ქულების
შეგროვებას თვალსაზრისითაც. რადგანაც მანძილი ქვიდან რიკის
დაცემას ადგილამდე ვადაზომებს რიკით. ანლო თუ რიკი თვითონ
ასცდა ქვას. ჯობით, რომელი მხარეც მალე შეათავებს ქულების
წინასწარ დათქმულ რიცხვს. გამარჯვებულია.

გამარჯვებულთაგან ერთ-ერთი გაჰკრავს რიკს, რომელსაც მოწი-
ნააღმდეგენი დახვდებაინ. რომ ჰაერშივე დაკოდონ, ე. ი. ფოთლიანი
ტოტები დაჰკრან: თუ დაკოდეს, თავისუფლები არიან. ხოლო თუ ვერ
„დაკოდეს“. მაშინ გამარჯვებულები რიკის დაცემას ადგილიდან
ზურგით უნდა მიიყვანონ ქვამდე.

8 (ცეცხლაბილა)

მოედნის ერთ თავში დადგამენ მოზრდილ ქვას, რომელსაც
„ცეცხლი“ ეწოდება. თამაშათვის აგრეთვე საჭიროა თხილის ტო-
ტისაგან გამოთლილი ბალა (რიკი) და ბილას ჯობი (ტაფუნა).

მოთამაშეთაგან ორი იტყვას — „დადაერიგდეთო“, დანარჩენებს
ერთმანეთს შორის გაინაწილებენ და კენჭს ყრიან.

თამაშის დამწყები აცუფის ერთი მოთამაშე დადგება ცეცხლთან
და გაჰკრავს რიკს, მოწინააღმდეგეს რიკა დასვდებაინ.

თუ რიკი ჰაერშივე დაჰკრავს, ვამკვრელი ჩაჭრილია. თუ რიკმა
მიწაზე დაკემა და გასერება მოასწრო. ესერიან ცეცხლს. ხოლო თუ
რიკი მიწაზე დაეცა, მაგრამ მოწინააღმდეგეებმა მას მოსალობის
დროს მიუჭრეს და შეაჩერეს. მაშინ რიკის ერთ-ერთი შემჭრე-
ბელთაგან ცეცხლსაკენ ზურგნექცევით დადგება. ცელ ზელს ვერ-
ზე მოიკიდებს და მეორე ხელით რიკს ზურგს უკან გადაისვრას,
რომ ცეცხლს მიუახლოვოს და შემდეგ, აადაც რიკი გაჩერდება. იქი-
დან პირდაპირ ესროლოს ცეცხლს.

თუ ცეცხლთან მდგომი მოთამაშის გაცრული რიკი ძალიან წიორს
წავიდა. დამხდურებს უფლება აქვთ. რიკის მიწაზე დაკეამდე მო-
საწრონ დაძაგბა: „შორსაო“. ამ შემთხვევაში ისინი ჯერ ზურგნექ-
ცევით ისერიან რიკს, რომ ცეცხლს დაუახლოვონ. შემდეგ კი --

პირდაპირ. სროლის დროს რიკის მსროლელმა უნდა მოასწროს და დაიძახოს, „წინ ფეხიო“, მაშინ ის რიკის შეჩერების ადგილიდან ჟებს გადადგამს წინ და ასე ესერის 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 „ბაჰაყათი“ ეწოდება. რამდენი ბაჰაყათიც გამოვა, იმდენი დამატებითი გაკვრის უფლება ეძლევა გამკვრელს, მხოლოდ დამატებითი გაკვრის შესრულება გაძნელებულია: მოთამაშემ იმ მკლავზე, რომლითაც რიკს აჰკრავს, უნდა გადაიდოს 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 ესერიან, 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 „კეტი“. მათ შეუძლიათ მოწინააღმდეგეებს უთხრან („გაეხუმრონ“): „კეხი დაგადგითო“. ქულების ის ოდენობა, რომლებიც ბაჰაყათებს (ათეულებს) გადაარჩება, „შემოინახება“ და შემდგომ დაჯიჯივებულ ქულებს დაემატება. ჩაჭრილი მოთამაშის მაგიერ თამაშს აგრძე-

ლებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როცა თამაშის დამწყები ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგენი, რომელი ჯგუფიც მეტ კებს დაადგამს მოწინააღმდეგეს, ის ჯგუფია 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 მისწვდებიან, ჯოხი უნდა ესროლონ. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი მონაწილეთაგანი არ ააცილებს ჯოხს, რის შემდეგ ყველა მოთამაშეს, გარდა ამცილებლისა, უფლება ეძლევა, სადაც მოასწრებს და რამდენჯერაც მოასწრებს, იქ და იმდენჯერ გაჰკრას 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.

მსოლოდ, ანლა თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელიც რიკს დასდევდა.

11. ხის საყვსთან

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-

ყვზე, ტაფის შემოკვრით გაჰკრავს, დადგება საყესთან და მოწინა-
აღმდეგის მიერ საყეზე ნასროლ რაკს ტაფით იგერიებს. მოგერიე-
ბული რიკიდან საყემდე მანძილი გადაიზომება ტაფით და იმდენი
ქულა ჩაეთვლებათ, რამდენიც გამოვა.

მოწინააღმდეგეებმა 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 შეათავეებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს. .
გამარჯვებულია.

2

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

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

დამწყები ჯგუფის მოთამაშე რიკს დადებს მანჭოზე და ტაფის
შემოკვრით გატყორცნის. მოწინააღმდეგენი რაკს დახვდებიან ჯო-
ბებით და ფარჩხებით. თუ გატყორცნილ რიკს რომელიმემ ჯობი
ან ფარჩხი მოარტყა — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო თუ
ასეთი დარტყმის შედეგად რიკი დაბრუნდა უკან და მანჭოს გადას-
ცდა — დამხედური 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 გამკვრელებს.

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

თამაშს გააჩნია ვარიანტი, რომლის დროსაც მოთამაშე მხოლოდ იმ შემთხვევაში ითვლება ჩაქრილად, როცა რიკი მოხვდება მანჭოს, ან მანჭოზე მიყუდებულ ტაფას, ანდა გაძვრება მანჭოსა 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 მანჭო, 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 დაბლოებით ბატის კვერცხისოდენა ხის ნაკერია. მაგრამ არა მრგვალი, არამედ მრავალწახნაგოვანი.

საყეს თავი სწორად აქვს გადაჭრილი, ბოლო კი წათლილი, მიწაში ჩააპობად.

დასობილი საყიდან 30 ნაბიჯის დაშორებით გააელებენ 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 გადმოსცნენ 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 გადააცდა საზღვრის ხაზს, ან გაკრული კორიჩა მოწინააღმდეგეებმა დაიჭირეს ჰაერში, ან კიდევ მოწინააღმდეგე-

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

ვინც მეტ ქულას შეაგროვებს — გამარჯვებულია.

თუ წინასწარ იქნება დათქმული, დამარცხებულებმა გამარჯვებულები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და საყუდან საზღვრის ხაზამდე და საზღვრის ხაზიდან საყემდე 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, ესერიან 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 გადააგდებენ 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.

6. რკალსაყე

ასო „ი“-ს მაგვარად მოხრილ სახრეს მიწაზე ორივე ბოლოთი ჩაასობენ. ეს იქნება „რკალსაყე“. საყის სიმაღლე 70-მდე სმ უდრის. მონაწილენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. დამწყებო ჯგუფი დღეობა საყესთან.

რკის გაკვრა ხდება ისე. როგორც ეს „მჭიღურა“ რიკობაშია.

მონაწილემდეგებმა რიკი უნდა გააძვრიონ საყეში, ან მო-
არტყან მას. თუ ეს შეძლეს — გამკვრელი ჩაჭრილია და მის ად-
გილს იჭერს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. თუ არადა, გამკვრელი
რიკს დაღებს მიწაზე. ტაფის დარტყმით არეკნის, გაჰკრავს და მან-
ძილს 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 გაკვრის შემდეგ ტაფას ამ ჯოხ-
ზე მოაყუდებენ ისე, რომ მის ქვეშ რიკის გაძვრენა შეიძლებოდეს.
ყველა დანარჩენი წესი იგივეა, რაც წინა ვარიანტში.

8. საყის კიპირი

მიწაზე დაარკობენ თოხის ტარის ზომის საყეს. რომელსაც თავი
სწორად აქვს გადაჭრილი.

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

მონაწილემდეგენი დახედებიან კიპირს და თუ ჰაერშივე (ძირს და-
ჯარდნამდე) დაიჭერენ. თამაშის დამწყები მთელი გუნდი „გამოსუ-
ლია“. თუ რკის ჰაერში ვერ დაიჭერენ, სადაც შეაჩერებენ. იქიდან
უსვრიან საყეს. თუ კიპირი საყეს მოხვდა, გამკვრელი ჩაჭრილია,
ხოლო თუ ასცდა, მაშინ გამკვრელებს ეწერება ერთი ქულა.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს - გამარჯვებულია.

9. ყ ა ვ რ ი ს ბ ი ლ ა

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

მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთ-ჯგუფი იწყებს თამაშს. ამ ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე რიკს გარდიგარდმო დადებს ყავარზე და ჯოხის ერთი შემოკვრით (წინააღმდეგ შემთხვევაში ჩაჭრილია) გაჰკრავს მოედნისაკენ. მოწინააღმდეგენი ჯოხებითვე უხვლებიან: 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 განკვრელმა 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. ჩ ი ლ ი კ ა - ჯ ო ხ ი , ბ ი ლ ა (ც ი ფ რ ე ბ ი თ)

მიწაში ჩაასობენ ტაფელაზე უფრო დიდ ჯოხს. თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე ტაფელა და ბილა. ბილა ოთხ წახნაგია, 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. ამზადებენ ბზის ხისაგან.

მოთამაშენი განწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. თამაშის დამწყები ბილას დაადებს მიწაში ჩარჭობილი ჯოხის ატლოს, მოედნისაკენ მიქეულ წათილ წვერზე დაპკრავს ჯოხს და პერში არეკნილ ბილას ჯოხითვე გაპკრავს. მოწინააღმდეგენი დახედებიან და, თუ პერში (მიწაზე დავარდნამდე) დაიჭერენ, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ ვერ დაიჭერენ, იმ ადგილიდან, სადაც შეაჩერებენ, ესვრიან ჯოხზე მიყუდებულ ტაფელას. ტაფელა ისე უნდა იყოს ჯოხზე მიყუდებული, რომ ქვეშ ბილას გაძვრენა შეუძლებოდეს. თუ ბილა ტაფელას მოხვდა, ან მის ქვეშ გაძვრა, ანდა, საერთოდ, ტაფელა ჩამოაგდო, გამკვრელი ჩაჭრილია.

თუ ბილა ვეღაფერს ასცდა, გამკვრელს უფლება აქვს იმდენჯერ გაპკრას, რომელ რიცხვზედაც „დადგება“ მოწინააღმდეგეებთან 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 დაადებს მიწაზე, ჯოხის ღარტყმით არეკნის და დაიწყებს ბილას კენწვლას. რამდენჯერაც აკენწვლავს (აპკრავს ჯოხს პერში), იმდენზე გამრავლდება დათვლილი ნაბიჯების რიცხვი. კენწვლისათვის მოთამაშეს ეძლევა მხოლოდ ერთი ცდა.

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

11

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 მოწინააღმდეგეებმა ცილიკა ძირს დადებულ ჯონს უნდა ესროლონ.

ზოგჯერ გაკვრის ადგილიდან რამდენიმე ნაბიჯზე გაავლებენ ხაზს, ან დადებენ ნიშანს. თუ გამკვრელმა პირველივე გაკვრით ჩილიკა ამ ნიშანს არ გააცილა ჩამწეარია.

მ) ხაზის (საზღვრის) ბაჟღმბით

1) გასაკეჭნი და დასახვედრი ხაზებით

თამაშისათვის საჭიროა რიკი და ტაფა.

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

ამის შემდეგ გაიყოფიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს.

თამაშის დამწყები დადგება გასაკეჭნ ხაზზე, ერთი ხელით აისვრის რიკს, მეორით კი გაპკეჭნის (გაპკრავს ტაფას). თუ რიკი დასახვედრ ხაზს გადასცდა, მოიტანს გასაკეჭნ ხაზზე; თავს დაადებინებს („დადგამს“) პატარა ქვაზე. ტაფის დარტყმით არეკნის და ტაფისავე შემოკვრით გაპკეჭნის (გასტყორცნის), მანძილს კი მისი შეჩერების ადგილიდან გასაკეჭნ ხაზამდე გაზომავს ნაბიჯებით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეწერება.

მაგრამ, თუ პირველად გაკრული რიკი დასახვედრ ხაზს ვერ გადასცდა, მოთამაშეს უფლება აქვს რიკს გაუსწორებლად დაპკრას ტაფა, არეკნოს დი კვლავ გაპკრას. „გაპკეჭნოს“ და თუ ისევ ვერ გადააცილა დასახვედრ ხაზს, ჩაჭრილია და თამაში იწყებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე.

თუ გაკეჭნილი (გაკრული) რიკი მიწაზე დაესო, მოთამაშემ უნდა მოასწროს „ილის“ დაძახება და რიკი ხელაწლა 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 ჭგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებს მეორე ჭგუფი.

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

2. (ს ა ზ ღ ვ რ ა ს გ ა ე ლ ე ბ ი თ)

მოთამაშენი რიკის გაკერას ადგილიდან 30-მდე ნაბიჯის დაშორებით გააელებენ საზღვარს.

რიკის გაკერა ხდება ისე, როგორც „მკვიდრ ბილაშია“ მოცემული.

მოწინააღმდეგენი რიკს თავიანთი ჯოხებით დაუხვდებიან საზღვარს იქით და თუ წას მანაზე დაცემამდე მოარტყამენ ჯოხს და საზღვარს გადმოაცალებენ — გამკვრელა მოთამაშე ჩაჭრილია და მისი ჭგუფის 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 მიადგინა — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია.

რომელი ჭგუფიც ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ ოდენობას — გამარჯვებულია.

3) (რ ი კ ი ს გ ა კ მ რ ა)

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჭგუფად.

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

ზ) (ორი ჯიხის დასმით)

თამაშისათვის საჭიროა რაკი, ტაფელები — თითოეული მოთამაშისათვის, და ტაფელების ზომის სამი ჯიხი.

ორი ჯიხი ჩასობილია მიწაში. მათი თავები ისეა გადაჭრილი, რომ ზემოდან მესამე ჯიხი გაიდოს.

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

მოწინააღმდეგენი ცდლობენ რაკით ზედა ჯიხი ჩამოაგდონ, რადგან ამ შემთხვევაში გაშვებული მოთამაშე ჩაჭრილია. ხოლო მისი ჯგუფის მიერ მანამდე დაგროვილი ქულები მოწინააღმდეგეების კუთვნილებაში გადადის, ასევე ხდება გაკრული რაკის ჰაერში (მიწაზე დაცემამდე) დაჭერის შემთხვევაში. მაგრამ თუ რაკი გოხებს შორის გაძვრა, მხოლოდ გამკვრელი მოთამაშეა ჩაჭრილი. მოწინააღმდეგეების მიერ რაკის აცილების შემთხვევაში გამკვრელი რაკი მიწაზე დადებს, წვერზე დაჭკრავს ტაფას, არეკნის და ტაფისავე შემოკერით გატყორცნის, ხოლო მანძილს რაკამდე მისი გატყორცნის ადგილიდან გადაზომავს ტაფით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება.

რომელი ჯგუფიც მალე შეასრულებს 100 ქულას — გამარჯვებულია.

ს ა ლ ა მ ბ ა

სალობის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 2-დან 10-მდე ყვეი 12 წლის ასაკიდან.

სათამაშო ადგილი ვრცელი და თავისუფალი უნდა იყოს.

1. ს ა ლ ა მ ბ ა , ჭ ი კ ო რ ა მ 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.



დასვამენ ჭიკორს და მისგან ერთ მხარეს (საითაც უფრო მოხერხებულა) „გადადიან“ სალებს. სალები იმ ადგილიდან, სადაც ისინი შეჩერდებიან, უნდა ესროლონ ჭიკორს. პირველად ესვრის ის 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 იღვება 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 „კოჭს“ და „ტიკტორას“. თამაშის მთავარი განმასხვავებელი ნიშანი ისაა, რომ სალების მაგიერ ხმარობენ ჭოლოკებს (ჭობებს).

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 მოწინააღმდეგემ 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 ზელანლა 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 ღებიან ხაზზე და სალებს რიგრიგობით ესვრიან ფოხუჭს. რამდენჯერაც გადააგდებენ, იმდენჯერ ზელანლა უნდა „დადგას“ „დამცველმა“.

მოთამაშეს, რომელმაც ფოხუჭი გადააგდო, თავისუფლად შეუძლია აიღოს თავისი სალა, ამცილებლისათვის კი ეს საქმე საფრთხილოა, რადგან დამცველს უფლება აქვს, ხელის დაკვირვებით დაჭრას იგი. მაგრამ დამცველს ეს უფლება ეკარგება, თუ ამცილებელი მოთამაშე მოასწრებს და თავის სალას ფეხს დაადგამს, ან თუ ფოხუჭი გადაგდებულია (ვიდრე ზელანლა 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 შეუძლია სალა ხელანლა ესროლოს ფოხუქს. თუ მოთამაშემ პირდაპირ ხელში აიღო სალა, დამცველს უფლება აქვს გამოეყიდოს და დაჭრას იგი. იმ შემთხვევაში, როცა სალა მოხვდება, მაგრამ ფოხუქი არ გადავარდება, დამცველმა ფოხუქს სამკერ 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 გააულებენ 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, ჩამწეარია და დროებით ვადის თამაშიდან. მომრტყმელები კი ხელაბლა 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 ნაბიჯის მოშორებით დანიშნავენ მეორე ადგილს, სადაც გაავლებენ ხაზს. ამ ხაზიდან „გადადიან“ სალებს და ცდილობენ, რაც შეიძლება ახლოს დააგდონ „ჩიკორთან“. ამის შემდეგ მანძილს ზომავენ. ვინც სალაყ ყველაზე შორს იქნება, ვალდებულია ბინიდან ხაზამდე ზურგიით მიიყვანოს ის მოთამაშე, რომლის სალაყ ყველაზე უფრო ახლოს იქნება „ჩიკორთან“. შემდეგ ამავე მიზნით თანმიყოლებით იზომება მანძილი დანარჩენების სალებამდეც. ყოველი შემდგომი შორსმდებარე სალის პატრონი უნდა გადაიყვანოს ახლოსმდებარე სალის პატრონი.

კენტად დარჩენილი სალის პატრონი თავისუფალია. ამის შემდეგ თამაში თავიდან დაწყება.

9. ჩხირაობა

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

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

ამის შემდეგ ჩხირების დასმის ადგილიდან „გადადიან“ სალებს და სალაყ სალები შეჩერდება, იქიდან ესვრიან ჩხირებს. პირველად ესვრის ის მოთამაშე, რომლის სალაყ ყველაზე შორს იქნება, და ასე თანმიმდევრობით. ყოველი მოთამაშე ცდილობს რაც შეიძლება მეტი ჩხირი წააქციოს. ის მოთამაშე, რომლის ჩხირიც წაიქცევა, ჩხირის წაიქცევს შეისვამს ზურგზე და მიიყვანს წინასწარ დათქმულ ადგილამდე. როცა ყველა ესვრის, თამაში თავიდან იწყება, მიღწედავად ამისა. ყველა ჩხირი წაიქცევა თუ არა. ვისი ჩხირიც არ წაიქცევა, ის თავისუფალია.

10. ქორაობა

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

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად: იპოვიან კვერცხისოდენა მრგვალ ქვას „ჭოროხს“, ანუ „ჭორს“ (უმთავრესად კაყისას) და „დასადგმენ“ 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“ გადააგდება, „ჭორის“ გაჩერების ადგილის მონიშვნისათვის მიწაში ასობს „ჯოხს“. „ჭორს“ ხელახლა დებენ. იგი ყველა მოთამაშემ უნდა გადააგდოს და შეჩერების ადგილი ჯოხით მონიშნოს. ბოლოს ხდება შეპოწმება. მოგებულთა იმ მოთამაშის ჯგუფი, რომელმაც ყველაზე შორს გაიტანა „ჭორი“ და ჩხირი ყველაზე შორს დაასო. მოწინააღმდეგე ჯგუფის მოთამაშეებმა მოგებულები მხრებზე უნდა შეივსეან „ჭორის“ დასადგმელ ქვასთან და დასადგმელი ქვიდან მიიყვანონ უშორეს ჯოხამდე და ისევ უკან მოიყვანონ.

შემდეგ თამაშ- 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 ჩახლართავენ 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.

თვალეზახვეული 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 — დამარცხებულიად 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 წაშქცევმა ქვიშაში სამჯერ უნდა გაურიოს ხელი, თუ ჩხირი იპოვა — თავისუფალია, თუ ვერ იპოვა — ახლა ნიკაპი უნდა გაურიოს სამჯერ. თუ კიდევ ვერ იპოვა, შეუძლია გამოაჩინოს შებერვით, წანალმდეგ შემთხვევაში დამარცხებულია.

სპის ხილვა, სამი ჯოხის პიპორპი

1

მონაწილეობენ ვაჟები 15 წლის ასაკიდან.

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

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

ხეზე გადაადებენ ორად მოკეცილ თოკს. მოთამაშე თოკის მოკეცილ ბოლოში ჩადგამს ორივე ფეხს, ხოლო თოკის ორივე თავისუფალ ბოლოს ერთად დაიჭერს და თავისკენ მოზიდავს, რომ თავისი თავი მაღლა აიყვანოს, რათა „სკა მოიბილოს“.

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

2

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

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

ქ მ ა ს რ ო ლ ი ა

1

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან.

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

მოთამაშენი ერთიმეორეს ეჯიბრებიან ქვის მაღლა და სწორად; ანდა სიშორეზე 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 გაეშრდეს.

ვისი ქვაც პეტ ნახტომს გააკეთებს წყლის ზედაპირზე — გამარჯვებულია.

ქვეშარტული (შურდული)

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ვრცელი თავისუფალი ადგილი.

კანაფისაგან მკვიდრად მოქაოვენ ერთი ხელის დადება ნაჭერს (ჭილობს). მას ორი მხრიდან გრძლად დაუტოვებენ თავისივე ძაფებს, კარგად შეგრეხენ 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 განასკვეულ ბოლოს და გატყორცნის ქვას.

ვიცე 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 სელი 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 განახლდება და თავიდან დაიწყება. ჩოცა მოისურვებენ, კრუხსა და ქორს გამოცვლიან.

2. ქორაწილაობა

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

ქორი გამოეკიდება წიწილებს და, თუ რომელიმეს ხელი დაპკრა, მოტაცებულად ითვლება და მიჰყავს, თან გზადაგზა ქალაღდის 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, გაიწიე, 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 („ჭიდაობა“), რომელიც წააქცევს, გამარჯვებულს იცხადებენ. ამის შემდეგ სხვა მოთამაშეებს ირჩევენ.

4. ქორიაბელობა

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

„ქორო, ბუდეს დაგინგრე!“

„ვე წაწილას წაგართმე!“ — უპასუხებს ქორი.

ბოლოს წიწილები დედას მოსცილდებიან, ქორს შემოეხვევიან

და ეუბნებიან: სარკე-საეარცხელი გვათხოვეო. ქორი მისცემს ნაფოტს, რომელიც ყველა წიწილას ხელში გაივლის. უკანასკნელი იტყვის: ეს რა სარკე-საეარცხელიაო, და გადაადგდეს. ქორი ჩამოივლის და ყველას სათითაოდ ეკითხება: სარკე-საეარცხელი რა უყავი? პირველი მოთამაშე მეორეზე მიუთითებს, ამას მოვეციო, 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, გაქანდება და მანამ არ მოუშვება, ვიდრე სარკე-საეარცხლის გადამგდეს ხელს არ დაადებს. თუ მოახერხა, წიწილა მოტაცებულად ჩაითვლება 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, „მივესითო“, და ყველანი ქორისაკენ გაქანდებიან. შეშინებული ქორი ვარბის, 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 ნაჭრით აუხვევენ. ის იქნება „ქორის ბებია“. დანარჩენები შემოეხვევიან მას და ეკითხებიან:

— ნამ, ნამ, რააა ქაპ?

— ერბო-კვერცხს.

— მე მაჰმევე?

— 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. ქოროზილა (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. ქოროზუდობანა

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

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

-- ქორო. ბუდეს დაგინჯრე!

— მე წიწილას წაგართმევ, --- უპასუხებს ქორი.

ასე გაიშვებებიან რამდენჯერმე.



— ლორები არიან ყანაში, — ეტყვის ქორს დედა.

ქორი „გამოსარეკად“ მიდის. დედა აიღებს „სავარცხელს“ (ჯოხს ქორის ბუდიდან) და თმას „ივარცხნის“. დავარცხნის შემდეგ გადასცემა უკან ჩაბმულ მოთამაშეს (წიწილას); წიწილაც დავარცხნის და შემდეგ მომდევნო წიწილას გადასცემა, 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 ჩააეღებს, მოიყვანს და გამოაყოფინებს ენას.

— შენია თუ არა.

— არა.

ქორი ისევ ყურში სტაცებს ხელს წიწილას და უკანვე მიჰყავს. ამ დროს დედა მიაძახებს: „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.

დედა გამობრუნდება და ღოჭებს ხელახლა გაგზავნის, მაგრამ იგივე მეორდება. ამაზე დაიწყება დავა:

— რად გატეხე?

— მე არ გამიტეხია.

— არა გრცხვენია, რომ ტყუიხარ!

ქორი წავა, დედა კი მასთან „ლამის გასათევად“ თავის წიწილებს გაგზავნის. ცოტა ხნის შემდეგ უკან დაბრუნდებიან.

— რაზე გაწევნდათ? — ეკითხება დედა.

— განა ეკლებზე, გაქათქათებულ ლოგინზე.

— რას გასმევ-გაჭმევდათ?

— თაფლსა და ღვინოს.

— მასპინძლობა კარგი სცოდნია და რაღა მეთქმის.

ამის შემდეგ თამაში თავიდან დაიწყება.

ქულის ტატიობა

1. ბო რ ბ ა ლ ა

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ჯოხი და ძველი ქუდი. მოთამაშენი შე-
მოხაზავენ წრეს, წრის სიდიდე მოთამაშეთა რაოდენობაზეა დამო-
კიდებული. წრის ცენტრში ჩაასობენ ჯოხს და „დახურავენ“ ქუდს.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთი
ჯგუფი დადგება წრეში, მეორე — წრის გარეთ. წრეში მყოფნი
იტავენ ქუდს, წრის გარეთ მყოფნი ცდილობენ მის გატაცებას.

ქუდის დაცვა იმაში მდგომარეობს, რომ თუ მოპირდაპირე
ქუდს მოიტაცებს, დამცველმა მას წრიდან გასვლამდე უნდა დაურ-
ტყას ხელი ქუდზე, რის შემდეგ ქუდი თავის ადგილზე ბრუნდება.

თუ ქუდი წრის გარეთ გაიტაცეს, წრის გარეთ მყოფნი გამარჯ-
ვებულებად ითვლებიან და ახლა ისინი დგებიან ქუდის მცველე-

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

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

2. მ ო ვ ლ ი ლ ი ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე. უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ქული და ჯოხი.

მოთამაშენი ჯოხს დაასობენ თამაშის ადგილიდან 50-100 ნაბაჯის 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, ისოქებს ცალ მუხლზე, მეორე ფეხი გაწვდილი აქვს თავისუფლად; თავზე ახურავს ქული. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ ქული 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 ქულს გაიტაცებდნენ, უფლება არა აქვს ქულს შეეხოს, ხოლო თუ მოწინააღმდეგეებმა ქული გაიტაცეს, შეუძლიათ დახვდნენ ქულის გამტაცებელს, ან გამოუდგნენ, რომ ქული „დაუხელონ“ (ქულზე ხელი მოუყიდონ). ქულის გამტაცებელს მხოლოდ მისი სადარი უნდა დახვდეს, სხვები დანარჩენ მოწინააღმდეგეებს აკაეებენ, რომ მათ ქულის გამტაცებლისადმი დახმარების გაწევის საშუალება მოუსპონ.

თუ გამტაცებელს გაუჭირდა და ქული თავისი ჯგუფის სხვა მოთამაშეს გადასცა, მაშინ ქულის „დახელვის“ უფლება ყველა მოთამაშეს ეძლევა.

„დახელო“ 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 ჭგუფების 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 გაავლენ „საზღვრის“ ხაზს, რომლის ერთ მხარეზე ერთი ჯგუფი დადგება, მეორეზე — მეორე.

თითოეული ჯგუფის მოთამაშენი თავისი მოედნის მხარეზე, საზღვრიდან 15 ნაბიჯის დაშორებით, დააოხრენ ჯოხს, რომელზედაც ქუდს (ან ნაჭერს) ჩამოჰკიდებენ 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.

4.

მონაწილეობს ორი და მეტი მოთამაშე ვაეი 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 ქულს.

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 მიირბინოს ქულთან, 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.

ტარიელია თუ სავსა (ბოშმიდოლი)

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 გაუშვერს ორივე ხელს და ეკითხება — „ტარიელია თუ სავსე?“ („ბოშმიდოლი“).

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.

ციგაობა

1. ციგით, ანუ დომბურით,
ანუ ჯონგურით

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 (შეიძლება სხვა ხის, უკიდურეს შემთხვევაში, უბრალო ფიცრის გამოყენებაც) გამოთლიან და გაასუფთავენ 2 ბასკას. ბასკების სიგრძე ასაკზეა დამოკიდებული და დაახლოებით 25-35 სმ შეიძლება იყოს. სიფართო 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 დააქედებენ ფიცრებს, ისე, რომ ბასკების წათლილი ბოლოები, რომლებიც ქვემოთ იქნება მოქცეული, თავისუფალი დარჩეს.

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

ასეთი ციგებით, ანუ დომბურებით, ანუ ჭონგურებით. ბავშვები ზამთარში თოვლიან ფერდობზე სრიალებენ, ხშირად კი ზატხულობით თანაბარსა და სუფთა ბალახოვან, ზოგჯერ კი უბალახო ფხვიერ ფერდობებსაც არ ერიდებიან და ერთიმეორეს ეკიბრებიან, ვინ უფრო შორს გასრიალდება.

2. სახელურიანი ციგურებით (რკალციგურებით)

მონაწილეობენ უმეტესად ვაჟები 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 სიმახის თხილს ნედლ ტოტებს. ტოტები სუფთა უნდა იყოს. ოღონდ კანი 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 წვრილი ბოლოებით ბასკების გაბურღულ ბოლოებში ისე ჩაარჭობენ, რომ ტოტებმა (რკალებმა) წაგრძელებული ქართული „ო“-ს საბე მიიღონ. მათი ბოლოები კარგად უნდა იყოს ფოსოებში ჩასმული და ლურსმნებით დამაგრებული, ხოლო მათ შორის ჩადგმული ფენი (ფენსაცქლით) კარგად იჭედებოდეს.

მოციგურავე ხელებს სახელურებში (რკალებში) 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 (რკალ-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 მოსწევინ, ბასკებს „ქუსლებზე“ შეაყენებენ და დაამუხრუჭებენ. ზოგჯერ ამ მიზნით ბასკების ქუსლები ზემოდან ნაწილობრივად ჩათლილი, დათხელებულია.

სახელურიანი ციგურებით შეიძლება მიმართულებას შეცვალო. მოთამაშენი ხშირად ერთიმეორეს ეჯიბრებიან განსწრებაში.

ცხენობა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაეები 4-5 წლის ასაკისა.

ყოველი მონაწილე შეარჩევს 1 მეტრამდე სიგრძის ჯოხს. („ცხენს“) ერთ თავში ჩააბამს თოკს („აღვირს“); ასევე შეარჩევს 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 ჩხედავონ.

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

ძაფის გადაყვანა, გუჭალაობა

1

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

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

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

ლად დაჭიმულ 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 ნე-კა თითების ჩაკიდება და ისე გადატანა.

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

2

თამაშის გასაძნელებლად 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 მოუსხდებიან 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 ვოგონები 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 წერილ ჯოხს. ბოლქვეს ჯოხის გარშემო თანაბარი დაშორებით ჩაასობენ ერთი და იგივე სიგრძის 7-8 ცალ პატარა ჩხირს (ანუ „ფრთებს“), ეს იქნება „წისქვილის ბორბალი“. ამის შემდეგ ნაკადულში (რუხში, 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 ლეროსაგან, ან სხვა მსგავსი მასალისაგან, რომელშიაც ადვილად შეიძლება ჩხირების ჩარკობა.

2. ხ ვ ა რ ხ ვ ა ლ ა ო ბ ა

მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 4 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი შეარჩევნენ დაქანებულ ადგილს, სადაც მიწა ფხვიერია (ხვარხვალი). ფერდობზე ამოთხრიან პატარა ღარს, კარგად დატკეპნიან და გაასწორებენ. შემდეგ ზემოდან ყრიან ფხვიერ მიწას, რომელიც ღარს ნაფქვავივით მოჰყვება.

ხელის, მაჯის გადაწევა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

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

ამის შემდეგ ერთიმეორის პირისპირ დაწევიან, 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 იდაყვის ამოღება დამარცხებად (გადაწევად) ითვლება.

რომელიც ორივე ხელს (მაჯას) გადააწევენებს, გამარჯვებულია.

ხელის (მაჯის) გადაწევა იდაყვების რაიმე საგანზე (მაგ. მაგოლა) 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 მოპირდაპირემ პირველივე ხეჭოში იპოვა ცხვარი, თამაშის დაწყება მისია, თუ არადა, ცხვრის დამმწყვდევი 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 დამმწყვდევმა 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 დამმწყვდევს ეწერება 5 ქულა.

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

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

თუ ცხვარი აღმოჩნდა მეორე ხეკოში, 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 ხეკოში, მხოლოდ ამ შემთხვევაში მპოვნელს ეწერება 2 ქულა.

თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

ჯოხქვეშ ამოტრიალება, ჯოხქვეშ გაძრომა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ერთ მეტრამდე სიგრძის მაგარი ჯოხი.

მოთამაშე ჯოხს ბოლოებში ხელებს ისე ჩაჰკიდებს, რომ ძლიერი ხელი ზემოდამ (დატაკით) ჰქონდეს მოკიდებულო, მეორე ხელი კი — ქვემოდან (ამოტაკით). იგი სუსტი ხელით თავის წინ ჯოხს მიწას დააბჯენს და თანდათან იწყებს მის გარშემო გულაღმა 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 ჩასჭიდოს, ხოლო შემდეგ შეიძლება ამ ჯოხის თანდათან შემციობა.

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

ა) სპორტული თამაშობანი

გადმოქმთებული ხალხური თამაშობებიდან

I. 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 სიფართე 5 სმ-ია და შედის იმ წრის ზომაში, რომელსაც შემოსაზღვრავს.

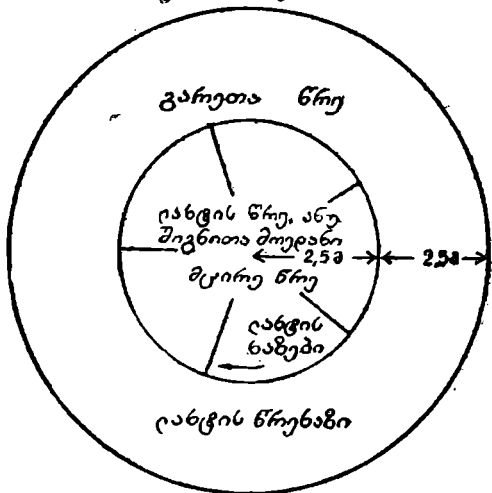
ლახტის წრეხაზი გაყოფილია 5 თანაბარ ნაწილად. გაყოფის ადგილებიდან ცენტრის მიმართულებით გავლებულია 120 სმ ზიგრძისა და 5 სმ სიგანის ლახტის ხაზები (5 ხაზი).

ცენტრი წარმოადგენს „მცირე წრეს“ 20 სმ დიამეტრით.

მოედანი (სასურველია, იყოს ბალახიანი) იხაზება კირის ხსნარით.

შენიშვნა: გარეთა წრის შემოხაზვა აუცილებელია მხოლოდ სარაიონი ან უფრო დიდი შეკრებებების დროს.

გარეთა წრეზაზი .



2. ლახტები და სასტვენი

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

თითოეული ლახტი გაშლილი დაიდება ლახტის ხაზზე და ერთი შოლოთი 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 ვაჭეკებული 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 ქაპრისაგან (წელზე შემოსართყმელად). 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 გუნდისთავების წინამძღოლობით მწყობრად გამორბიან მოედანზე და ლახტის წრეში ერთიმეორეს ესალმებიან. გუნდისთავები 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 კერისა და სხვა საშუალებით ხელი დასტაცონ; ფეხი გაჰკრან 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 „ტომრად“, 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“ დაჭრის დროს იმდენად იყო გამოსული წრიდან, რომ ერთი ფენითაც არ ეხებოდა წრეხაზს.

2. ერთი მოთამაშის „დაჭრა“ ნიშნავს მთელი გუნდის „დაჭრას“, თამაში წყდება და შესვენების შემდეგ წრეში დგება „დაჭრილი“ გუნდი.

3. „ტომარა“ ეკუთვნის მომტაცებელს, რომელსაც „ტომარაზე“ ხელი უკიდია მკლავში ან კამარში, 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 მაინც არ შეეხება ლახტის წრეხაზს, უფლება არა აქვს წინააღმდეგობის გაწევისა, ან თამაშში ჩაბმისა.

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

5. თ ა მ ა შ ი ს წ ე ს ე ბ ი ს დ ა რ ღ ე ვ ე ა

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

შ ე ნ ი შ ე ნ ა: თუ მკველის ფეხის დადგმით ლახტი აშკარად გადარჩა გატაცებას, იგი გატაცებულად ითვლება.

6. თ ა მ ა შ ი ს ხ ა ნ გ რ ძ ლ ი ო ბ ა

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

შ ე ნ ი შ ე ნ ა: 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.

7. მსაჯობა და თამაშის შედეგი

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

ლახტის 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 აწერინებს 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.

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

გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც მეტ ქულას დააგროვებს.

თუ პირველობის გათამაშებაში, გამარჯვებულთა 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 ე 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 მოსაჭიდი შევრილები და ჩაღრმავებები, 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 ხრეშისა 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 (მაშასადამე, 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 გასწიოს „საჯილდაო ქვაში“ გამოყენებული სვეტის დიფერენცირებამ, — 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-საზის 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 დაწყებული 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 აწევის დროს სხეულზე მიიკარა ქვა. აკრძალულია ხელის თითების ერთმანეთში ჩახლართვა. აწევის დროს ხელები ერთმანეთს დაშორებული უნდა იყოს.

საჯილდაო ქვის სიმრგვალე, მისი აწევის 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 ქვას დიდი სარგებლობის მოტანა შეუძლია.

საჯილდაო ქვა ყოველ სოფელში ხალხის თავშეყრის ყველა ადგილზე უნდა ეგდოს.

ბ) წმინდა, საკინებლები, შენიშენები

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. ქახი, ჭუხი, ია, ვარდი, ბუჩი.

6. ე ნ კ ი-ბ ე ნ კ ი

ენკი, ბენკი, სიკლისა, ენკი, ბენკი, ბა, გავი-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-უბდა, გადაჭექი, 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, ჭიქა-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 უყო, ბუჰ!

12. ტ ა შ ტ ი გ ა ტ ყ დ ა

ტაშტი გატყდა, ხმა გაგარდა, მეზობლისას გადაგარდა. შენ თუ მე, თვალი დახუჭე.

13. ყ ი ნ ე ა ა რ ი ს

ყინვა არის, მაკანკალებს, მეზობლისას გამაგზავნებს, დავიწუნებოლოკი, მომაყოლეს 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 ე ბ ა დ ბ ა ნ ა წ ი ლ ი 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 შეარჩევნე ორ „დედას“. ისინი განზე გავლენ, რასაც „გაბუტვა“ ეწოდება.

დანარჩენი მოთამაშენი წყვილებიან. ცოველი წყვილიდან ერთ-ერთი დაირჩმევს „ოქროს“, მეორე — „ვერცხლს“. ამის შემდეგ თითოეული წყვილი მიდის გაბუტულებთან, 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 დაწყვილებიან: თითოეული შეარჩევს დაახლოებით თავისი წონისა და სიძლიერის მოთამაშეს, ანუ „სადარს“, ე. ი. მოხდება „გადრა“. თითოეული წყვილის მოთამაშენი ერთმანეთს ჩაჰკიდებენ ხელებს, ერთი მათგანი ცერა თითით, ხოლო მეორე — ნეკა თითით.

ამის შემდეგ მოთამაშეთაგან ვინმე დაიძახებს:

— ცერიანები იქით და ნეკიანები აქეთო!

ის მოთამაშენი, რომლებსაც დაწყვილების დროს ცერა თითები ჰქონდათ ჩაკიდებული, გადიან ერთ მხარეს, მეორენი კი მეორე მხარეს. თითოეული მხარე ცალკე ჯგუფია.

4. თითების ჩვენება

შეარჩევნე ორ დედას. დანარჩენები დაწყვილებიან 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 ერთიმეორის პირისპირ და მალა აწეულ ხელებს ერთიმეორეს 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 ჭგუფში მოხვდება, ან მეორისა.

ასეთი განაწილებით ჭგუფებში უმეტესად სხვადასხვა ოდენობის მოთამაშენი მოხვდებიან.

III. კენჭისყრა

გრძელმოკლე 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 ჭგუფის „დედას“.

თუ ამ უკანასკნელმა გამოიციხო, რომელ ხელშია დამალული კენჭი (ან ჩხირი), თამაშის დაწყება ეკუთვნის მის ჯგუფს, თუ არადა — მოწინააღმდეგეებს.

4. ქვის ან ნაფოტის აგდებით

შეარჩევენ 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 გირჩენია თუ ღარიო“. 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) გააობენ შუაზე, გამოიღებენ გულს და ორივე ხეჭს დაალაგებენ თავდაღმა. ერთ-ერთი მხარე რომელიმე მათგანში დამალავს, ანუ „დაამწყვდევს“ ერთ ცალ მარცვალს (სიმინდისა, ლობიოსი და ა. შ.), ან კენჭს, ანუ „ცხვარს“.

თუ მოპირდაპირე მხარის მოთამაშემ პირველივე ხეჭის აწევით 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 ჯოხის გაცვრით გაისვრის რიკს და მანძილს რიკის დაცემის ადგილამდე გადაზომავს ჯოხით. გადაზომვა დაიწყება ჯოხის ერთ-ერთი ბოლოთი და წარმოებს ჯოხის გადატრიალებით მიწიდან აულებლად (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 საშიშვლო

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 ნევარაუდევია მთხრობელთა ჩვენებანი.

როდესაც მითითებულია, რომ, მაგალითად, რიკაობის 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 ზერბს (ე. ი. თამაშობათა როგორც გაიოლება-გამარტივებას, ისე გაძნელება-გართულებას), თუკი ერთიცა და მეორეც ბუნებრი-

ვად შეეხამება თამაშის დედაარსს, ყოველი საჭიროების შემთხვევაში უნდა მიმართოს.

თამაშობათა ასაკის მიხედვით დანაწილებამ ქვემოთ მოყვანილი სავარაუდო სახე მიიღო.

1. ბავშვებს, დაწყებული 6-7 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ მონაწილეობა მიიღონ შემდეგ თამაშობებში:

ბურთის დამალვა,

საყებურთი (ნიშანში სროლით), 1.

გასწორებანა.

თითების გადავლა,

თხილის მირტყმა, მტკაველობა,

კაკლაობა 3. წკიმპლაობა, წკიპურტი, ე) კოჭაობა,

კუკუმალულობა, ყველა მგელობანა: ა) ბატობანა 1, 2; ბ) მგელობანა 6, თოხობანა,

ქობობანა. ყველა;

ცარიელია თუ საესე (ბოშმიდოლი),

ციგაობა 1. ციგით, ანუ დომბურით, ანუ ჯონგურით,

ცხენობანა.

წისქვილაობა 1, 2.

2. ბავშვებს, დაწყებული 7-8 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ მონაწილეობა მიიღონ შემდეგ თამაშობებში:

კალობურთი.

მიდგომანაბურთი,

მრგვალი ბურთი,

საყებურთი I (გაკერით). 1. 2. 4 (რკალი საყე), II ნიშანში სროლით, 4 წრებურთი 2 (ბურთის დამალვა).

(წრიდან წრეში).

კაკლაობა 1, 2,

კენჭაობა, ყველა,

მგელობანა 3) 1, 2, 3, 4, 5,

რათა ფიდო,

სილობანა 1, 2,

ციგაობა 2. სახელურიანი ციგურებით (რკალციგურებით),
ბაფის გადაყვანა, ბუწალობა.

3. ბავშვებს, დაწყებული 10-12 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ
აწილეობა 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),

ქაკუნი 6 (ეკუხნობა), II (ჯონბურთა); ღორობანა — ყველა,

ბულრაობა,

დიფტი გორავს.

კენწლობა. კენწვლა (აკენკობანა, „ავჭალური“),

(კოტაობა, მსაჯულობა) 1, 2,

კოჭაობა,

ლახტი 1, 2, 3, 4, ღვედობანა 1, 2,

ოჩაფეხა,

რიკაობა, რიკტაფელა, ტაფარიკაობა, ყველა,

სალობა, ყველა,

ქვასროლია.

ქედისტაციობა. ყველა,

ხელის. მაჯის გადაწვევა,

ხეჭებუნა 1, 2.

ჯოხქვეშ ამოტრიალება.

4. ბავშვებს. დაწყებული 15 წლის ასაკიდან, შეუძლიათ მონაწი-
ლეობა მიიღონ შემდეგ თამაშობებში:

ლელო 1, 2,

საყებურთი 1 (გაკვრით), 3. ბინაბურთი (ნიშანში სროლით) 2,

შეჯდომბურთი,
ჭაკუნი 1, 2, 3, 4, 5,
ზუილა,
თავზე გადახტომა, სახტომელა: ყველა,
მშვილდისარი, ჭიხამშვილდი,
ნაჭობა,
სკის ხილეა, სამი ჭოხის კიპორჭი,
ქვეშარტულა, შურდული,
წამოდგომა.

v. თამაშობათა კლასიფიკაციისათვის

ქართულ ხალხურ თამაშობათა კლასიფიკაციის საკითხს დღემდე სხვა ავტორებიც შეხებიან. ეს ბუნებრივიც არის. ყველა, ვინც მოისურვებს თამაშობანი, ან თამაშობათა ესა თუ ის ჭგუფი 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“, „თვალ-ანბნეული თამაში“, „გრძელი ბაწრი 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 რომელიმე მათგანის გაუთვალისწინებლობა, მისთვის სრულიად გვერდის ავლა, არავითარ შემთხვევაში სწორი არ იქნება, უფრო მეტიც, თამაშობათა კლასიფიკაციის დროს ყოველ მათგანს შეუძლია გარკვეული სასარგებლო დახმარების გაწევა ამა თუ იმ საკითხის დაწყვეტისას.

ამ მოსაზრებით, ინტერესმოკლებული არ იქნება, ყურადღება გამაზვიადეს თამაშობებში მოთამაშეთა ურთიერთ დამოკიდებულების საკითხზე.

თამაშობათა ამ თვალსაზრისით კლასიფიკაციის ცდის შემთხვევაში სრულიად შესაძლებელია ქართული ხალხური თამაშობანი (და მათ შორის სპორტული თამაშობანიც), უპირველეს ყოვლისა, დაიყოს სამ მთავარ სახედ (დარგად). ესენია:

1. ინდივიდუალური ხასიათის თამაშობანი,
2. წინამძღოლიანი თამაშობანი,
3. ორჯგუფიანი (ორჯუნდიანი) თამაშობანი.

თითოეული დასახელებული სახე (დარგი). თავის შხრივ იყოფა შემადგენელ ნაწილებად.

1. ა) ინდივიდუალური ხასიათის თამაშობათა დარგიდან, პირველ რიგში, უნდა გამოიყოს ისეთი თამაშობანი, რომლებიც გამიზნულია ძირითადად ერთი მოთამაშისათვის და აუცილებლად არ მოითხოვს მოწინააღმდეგე მხარის (მოპირდაპირის) არსებობას. ასეთ თამაშობათა რიცხვს ეკუთვნის, მაგალითად, „ხოინაობა“, „წისქვილაობა“, „ჯოხქემ ამოტრიალება“ და სხვა მსგავსი თავნებისა და ხასიათის თამაშობანი და გართობანი, რომლებსაც ზოგადად ერთის, ანუ მარტოხელას თამაშობანი შეიძლება ეწოდოს.

ბ) ამავე სახის (დარგის) თამაშობებიდან უთუოდ უნდა გამოკალკევდეს 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 მოთამაშეა. ამგვარ 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 შესაბამე წყება თამაშობებისა, რომლებშიც თამაშის წესების დაურღვევლად შეიძლება ჩაება ორზე მეტი მოთამაშე, ამასთან თითოეული ამ მოთამაშეთაგანი დამოუკიდებელი მოწინააღმდეგე მხარეა და არც ერთ რაიმე განსხვავებული უფლებით არ სარგებლობს. ასეთ თამაშობათა რიცხვს მიეკუთვნებიან, მაგალითად, -- „გადახტი-გადამეტობანა“ (თავხტომელა), „სალობის“ ცალკეული ვარიანტები, „კაკლობის“ ვარიანტების უმრავლესობა, ხოლო სპორტული თამაშობებიდან — „გადრი“, „თარჩია“, „ყაბახი“ და ა. შ. ასეთ თამაშობებს შეიძლება ეწოდოს — თამაშობანი ორზე მეტი მოწინააღმდეგე მხარეთი.

11. 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 გაძღოლაში, 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 სიუჟეტისანი თამაშობანი, რომელთაც მკვეთრად განსხვავებული ამბავი, შინაარსი გააჩნიათ. ასეთ თამაშობათა რიცხვს მიეკუთვნება -- „მგელობანას“, „ქორო-

ბანას“, „კუკუმალულობანას“; „კატააგვობანას“ ვარიანტები და ა. შ.

გ) ასევე ცალკე უნდა გამოიყოს წარმოდგენითი ხასიათის სანახაობანი, როგორცაა, მაგალითად, „ეენობა“, „ბერიკობა“ და ა. შ., რომლებსთვისაც დამახასიათებელია სახეობითი ნიშნები.

III. სამ ნაწილად შეიძლება დაიყოს მესამე, ორჯგუფიანი, ანუ ორგუნდიანი თამაშობათა სახეც (დარგიც), რომლის ძირითადი ნიშანთვისებაა მოთამაშეთა ორ შობირდაპირე მხარედ; მაგრამ ამავე დროს ორ ჯგუფად, ორ გუნდად გაყოფა, როცა თითოეულ ჯგუფში, გუნდში, არანაკლები 2 მოთამაშეა, მონაწილეა (თუშკა 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 შექანიკური ხასიათი, რამდენადაც ეს გუნდები სინამდვილეში ერთიმეორის მოწინააღმდეგე მხარეებს კი არ წარმოადგენენ. არამედ ადგილი აქვს მხოლოდ სიმძიმის ან სხვა რაიმე ნიშნის მიხედვით განაწილებას. ასეთ თამაშობათა რიცხვს შეიძლება მიეკუთვნოს „ოკივარა“, „დუღყობა“ და ა. შ. ამ ჯგუფის თამაშობებს შეიძლება ეწოდოს ორჯგუფიანი მარტივწესიანი თამაშობანი.

ბ) ამავე სახიდან (დარგიდან) გამოიყოფა ორჯგუფიანი რთულწესიანი თამაშობანი. ამ თამაშობებს, მართალია, საკმაოდ რთული წესები გააჩნია, მაგრამ ეს წესები მყარი არ არის, არ ითვალისწინებს დროისა და მოთამაშეთა ოდენობის მკაცრ რეგლამენტაციას და, ამის გამო, უმეტეს შემთხვევაში, მრავალ ვარიანტს შეიცავს. ასეთ თამაშობათა რიცხვს განეკუთვნება, მაგალითად, „რიკობის“, „ლახტის“, „ბურთაობის“ ვარიანტების უმრავლესობა და ა. შ.

გ) დაბოლოს, ამავე მესამე სახიდან (დარგიდან) უნდა გამოიყოს მესამე ჯგუფი ორჯგუფიანი (ორგუნდიანი) მყარწესიანი (სპორტული) თამაშობების სახით, რომელთა თამაშის წესები მყარია, ითვისების წინაშე დროსა და მოთამაშეთა რიცხვის მკაცრ რეგლამენტაციას და ა. შ. ასეთ თამაშობებს განეკუთვნება სპორტული თამაშობების უმრავლესობა, მაგალითად: „ლელო“, „ჭაკუნი“, „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. შენიშვნები ხალხური თამაშობისათვის 1

„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. შტაბრა („გადაკიდობიას“ სახელწოდებით. კარგად „გადმომიკიდე“. ე. ი. კარგად გადმომიგდე, გადმომაწოდე ბურთით).

2. — ყვარლის რაიონი. დაბა ყვარელა.

1 თამაშობანი ჩაეიწერეთ: ონის რაიონში 1947—1948 წლების, ცაგერის რაიონში 1949 წლის, ბათუმის, ქობულეთის, ქედის, ხულოს და ნაწილობრივ ყვარლის რაიონში 1950 წლის. ტყიბულისა და ნაწილობრივ ქუთაისის რაიონებში 1951 წლის, ამბროლაურისა და ჭაათურის 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 (ვვარისა) ჩავიწერეთ „ბურთაობის“ სახელწოდებით. „გაკვრა-გამოკვრა“ ჩვენი შერჩეულია.

დ) გატანბურთი, გატანია — 1. ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული, სოფ. მუხურა.

2. (ბურთის უბეში დამალვით) — ქედის რაიონი, სოფ. ქედა, გულები, 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) ლ ე ლ ო: 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 მანძილი „კინცილით“ (ასკინცილით) უნდა გაიარონ. თუ ამ ხერხს გამოვიყენებთ, თამაშში შეიძლება მონაწილეობა მიიღონ 10-12 წლის ასაკის ბავშვებმაც.

(რკალაყე) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლუხვანო, ლულუნეთი.

II (ნიშანში სროლა): 1 — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლაილაში, ლუხვანო.

2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. შრომა. ჩაწერა „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. ნაგარები. 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“, „რიკაპუქას“, „კვაჭინს“.

2. საკუთარ ელოში გატანა -- ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი; სოფ. ლაილაში, ოყურეში, ზუბი.

3. (შერეული) --- ცაგერის რაიონი, სოფ. ოყურეში, ზუბი.

4. (რცით) --- ცაგერის რაიონი, სოფ. ზემო დბ ქვემო ლუხვანო.

5. (ჩვეულებრივი ან ქვის ბურთით) --- ცაგერის რაიონი, სოფ. ზუბი.

6. კეკუნობა — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზუბი.

II (ჯობურთა), ღორბანა: 1 (ჯობურთა) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ლაჯანა, ლულუნეთი — „ბურთაობისა“ და „ორმოში ბურთის თამაშის“ სახელწოდებებით.

2. ღორბანა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი (ჩავიწერეთ „ღორიაობა“ სახელწოდებით) ბათუმის რაიონი, სოფ. გონიო („დომუზონის“ სახელწოდებით), სოფ. სარფი („იერდეგიშის“ სახელწოდებით.); ხულოს რაიონი, სოფ. დანისპარაული („ვირიბილას“ სახელწოდებით.), რიყეთი („ყუიტილის“ სახელწოდებით.); ტყიბულის რაიონი. ქ. ტყიბული, სოფ. გურნა, მანდიკორი.

3. ვირიბაბა — აჭარის ასსრ, სოფ. დიოკნისი.

4. კოკო — ხულოს რაიონი, სოფ. ხიხაძირი.

ბულრაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი, წესი.

გასწორობანა — ონის რაიონი, ქ. ონი.

დიფტი გორაეს — ამბროლაურის რაიონი, დაბა ამბროლაური.

ზუილა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი, სოფ. ლუხვანო.

თავზე გადახტომა, ა) სახტომელა: 1, 2, 3, 4, 5. --- ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. ჭიორა, მოედანი; ბათუმის რაიონი, სოფ. გონიო; ყვარლის რაიონი, დაბა ყვარელი; ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი, ზნაკვა. თამაში ჩავიწერეთ სახელწოდებებით: „თავზე ხტომლობა“ (სოფ. ლიხეთი), „გამარჯობა, ვირო“, „აჰ. ვირო!“ „წაქუზობანა“, „დავაუდარა“, „ბირდუბირ“, „გირიხანა-გირანა“. ყვარელში ქამრების მაგიერ ქუდებს ხმარობენ და ძახილებიც შემდეგია: „გირიხანა-გირანა“, „ათლაინა ზურანა“, „ქალმებალე ჭანჭუერი“, „ჩერქესტი“. თუ სახტომელას თავი მალა აქვს აწეული,

ეტყვიან „თავი მოიჭერიო“ (ე. ი. დახარეო). სახტომელას შებრუნებულიად (გვერდით) დადგომაც შეუძლია.

ბ) გადახტი-გადამეტობანა (თავხტომელა) — ცაგერის რაიონი, სოფ. უცხერი, ქვედა ცაგერი; ყვარლის რაიონი, დაბა ყვარელა; ხულოს რაიონი, სოფ. ხიხაძირი; ტყიბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი, ძმუისი, გელათი, კურსები, მანდიკორი. სახელწოდებებით: „გადახტომია“, „წაკუზობანა“, „ოთურმა“, „გადახტი-გადამეტობანა“, „სახტომელა“. „თავხტომელა“, „ხოსტობია“, „ხოსტი ვირო“ და ა. შ.

თითების გადავლა — ქ. ქუთაისი — „თითების თამაშის“ სახელწოდებით.

თხილის მირტყმა, მტკაველობა — 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. წკიმპლაობა, წკიპურტი — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

4. კოჭაობა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

კენწლაობა, კენწვლა (აკენკობანა, „ავჰალური“) — ამბროლაურის რაიონი, ძირაგეული.

კენჭაობა: ა) ვაყური (ზურგა) — ონის რაიონი, სოფ. ბაჭიხევი.

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 კენჭაობა) — ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი.

4. (წვიმა) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

5. (ჭიკჭიკა) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი, სხვაეა, 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: ჯგუფებად განაწილება ჩვენი დამატებულია.

(კოტაობა, მსაჯულობა): 1. — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა („ნაზირ-ვეზირობიას“ და „უაპობას“ სახელწოდებით); ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი („ვეზირობიას“ სახელწოდებით); სოფ. ქვედა ცაგერი („სუდის დაჯენობიას“ სახელწოდებით).

2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი („ნაზირ-ვეზირობიას“ სახელწოდებით).

კოჭაობა, ენდრა-გენდრა, ეგიბეგი — ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი. კუკუმალოლობა: 1. დამალვია — ცაგერის რაიონი, სოფ. უცხერი.

2. კუკუდამალობანა — ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი.

3. კუკუმალოლობანა — ჭობულეთის რაიონი, სოფ. ჭობულეთი. აქ მამებრის მიერ მოთამაშეზე ხელის დაკვრას „დაბოინება“ ეწოდება.

4. კუკუმალობანა. ჭიტაკუკუ — ხულოს რაიონი, სოფ. დანისპარაული, რიყეთი, ხიხაძირი, დონდალო; ტყაბულის რაიონი, სოფ. ძმუისი. დონდალოში თითოეულ მოპირდაპირე მხარეს (ჯგუფს) „კედაროს“ უწოდებენ.

5. მალულობანა — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა.

6 (მწყემსობანა) — ონის რაიონი, სოფ. უწერა; ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი; ტყაბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი. სახელწოდებ-

ბებით: „ყაჩაღობია“, „ჯარობია“, „ცხერები“ და „მწყემსები“ ჩვენ შემოვიყვანეთ და სახელწოდებაც ამის მიხედვით შევცვალეთ.

7. ყვილობანა — 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. შუახევეში, 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 კოჭლია. გარდა ამისა, შეშინებული დედა 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 „ჯოგია“ („ნახირი“) გამოყვანილი და მწყემსიც არ ჩანს. მგელს დაჭერალები

მიჰყავს თავის („მგლის“) სახლში და იქ აყენებს. ეს უკანასკნელე-
ბი დაესევინა მგელს, წააქცევინ და გამორბიან. ხრესილში ამ თა-
მაშს „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, წითლები“.

ბ) მგელობანა; 1. გაშეშობანა — ტყიბულის რაიონი, სოფ. მან-
დიკორი, ციხიბობოთა; ქუთაისის რაიონი, სოფ. ნაგარები, გო-
დოგანი.

2. დაკენტობანა — ტყიბულის რაიონი, სოფ. ხრესილი; ქუთაი-
სის რაიონი, სოფ. ნაგარები, გოდოგანი (ნაგარებსა და გოდოგანში
თამაშს „მგელობა“ ეწოდება, დამკენტავს კი — „მგელი“).

3. კურდღლობანა (ხეზე ჩიტი) — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ.
უწერა; ცაგერის რაიონი, სოფ. უცხერი; ტყიბულის რაიონი, სოფ.
კურსები, გურნა, ბრესილი (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 შვილებს გათაეისუფლება ჩვენი დამატებულია.

მშვილდისარი, ჭიხამშვილდი — ცაგერის რაიონი, სოფ. ორბელი.

ნაჭობა — ონის რაიონი, სოფ. ჭიორა, უწერა.

ოჩაფეხა — ონის რაიონი, ქ. ონი, ცაგერის რაიონი, სოფ. ზუბი.

რათა თიღო — 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. ზოგეში.

5. კოლოფობანა (კოდობანა) --- ცაგერის რაიონი, დაბა ცაგერი.

6. მილი (ლაზური რიკაობა) — ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი („მილიონის“ სახელწოდებით).

7. რიკტაფელა — ტყიბულის რაიონი, ქ. ტყიბული.

8. ფუცაბილა, მიწის ბილა — ხულოს რაიონი, დაბა ხულო.

ბ) ო რ მ ხ რ ი ე ე: კიპირობა (ხის ბურთით) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზოგეში — „რიკაობის“ სახელწოდებით.

2. (ოთხი ქვით) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ძირაგეული.

3 და 4 ტაფელაობა (ფორა) — ცაგერის რაიონი, სოფ. ტვიში, დღნორისა — „ტაფელაობის“ 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. ბაჭინევი; ცაგერის რაიონი, სოფ. ქვედა ცაგერი.

6. ტაფარიკაობა — ონის რაიონი, სოფ. წოლა.

დ) საყესთან, I ქვის საყესთან (ბერა, ნიშანი, შიჯნა, 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. ხიხაძერი („ციხებილას“ და „ყელებილას“ სახელწოდებით).

8 (ეცხლაბილა) — ქობულეთის რაიონი, სოფ. ქობულეთი — „ბილას“ სახელწოდებით.

9. ცრუბილა.— ხულოს რაიონი, სოფ. დანისპარაული.

II ხის საყესთან: 1.— ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ურავი.

2 და 3 — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი — „რიკაობის“ სახელწოდებით.

4. კორჩიანობა — 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 კაპირი — ცაგერის რაიონი, სოფ. ზოგიში.

9. ყავრის ბილა — ხულოს რაიონი, დაბა ხულო.

10 და 11. ჩილიკა-ჯოხი, ბილა (ციფრებით) — ბათუმის რაიონი, სოფ. გონიო, ქ. თბილისი.

ე) ხაზის (საზღვრის) გავლებით: 1 (გასაკეცი და დასახვედრი ხაზებით) — ონის რაიონი, სოფ. შქმერი.

2. (საზღვრის გავლებით) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი, კვაცხუთი, — „რიკაობის“ სახელწოდებით.

ვ) (რიკის გაცრა) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. წესი, „რიკაობის“ სახელწოდებით.

ზ) (ორი ჯოხის დასმით) — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. აბარა, ლიხეთი — „რიკაობის“ სახელწოდებით.

სალაობა: 1. სალაობა, ჭიკორაობა — ონის რაიონი, ქ. ონი — „სალაობის“ სახელწოდებით, სოფ. მოედანი — „კონჩილაობის“ სახელწოდებით, ქობულეთის რაიონი, ქ. ქობულეთი — „ფეხუნჯის“ სახელწოდებით („ფეხუნჯი“ „კოჭურს“ ეწოდება); ტყიბულის რაიონი, სოფ. კურსები — „ქვასალაობის“ სახელწოდებით და ა. შ.

2. ჭიათურის რაიონი, სოფ. ბერეთისა.

3. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი, კვაცხუთი (კვაცხუთში „ჭიკორს“, „კოჭურს“ — „კოჭიცი“ ეწოდება).

4. ონის რაიონი, სოფ. ნაკიეთი; ქობულეთის რაიონი, ქ. ქობულეთი, სოფ. ქობულეთი — „კუტურობიას“ და „ვირობიას“ 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. (ჩ ი კ ო რ ი) — 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 კიბორჭი: 1. — აჭარის ასსრ, სოფ. დონდალო, „სკის ხილვის“ სახელწოდებით.

2. ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი — „სამი ჯოხის კიბორჭის“ 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 — „ქობინას“ სახელწოდებით, ხიხაძირი — „ქორინენეს“, ანუ „ქორის ბეზიას“ სახელწოდებით.

6. ქობინა (წერა-წერა, ქორი კვდება მიხარია) — ონის რაიონი, სოფ. ბაჯიხევი, წოლა; ცაგერის რაიონი, სოფ. ღულუნეთი, ლაჯანა.

7. ქობინა — ტყიბულის რაიონი, სოფ. კურსები.

ქულის ტაციობა: 1. ბორბალა — ონის რაიონი, სოფ. ბაჯიხევი, წოლა.

2. მოვლილია — ონის რაიონი, სოფ. გლოლა („ქულის მოტაცების“ სახელწოდებით). ქიორა („მოვლილიას“ სახელწ.).

3. აქარის ასსრ, სოფ. ჩარ („იესირის“ სახელწ.). წრის შემოხაზვა ჯოხის გარშემო ჩვენ დავამატეთ.

4. ტყიბულის რაიონი, სოფ. მუხურა.

ცარიელია თუ საესე (ბოშმიდოლი) — აქარის ასსრ, ბათუმის რაიონი, სოფ. სარფი.

ციგობა: 1. ციგით, ანუ დომბურით, ანუ ჯონგურით — ონის რაიონი, სოფ. წოლა, ქიორა, ჭიბრევი.

2. სახელურიანი ციგურებით (რკალციგურებით) — ონის რაიონი, სოფ. წოლა, ღარი, ქიორა, ჭიბრევი.

ცხენობანა — ონის რაიონი, ქ. ონი, სოფ. წოლა.

ძაფის გადაყვანა, ბუწალაობა — ქ. ქუთაისი; ამბროლაურის რაიონი, სოფ. შრომა.

წამოდგომა — ამბროლაურის რაიონი, სოფ. ლიხეთი.

წისქვილაობა: 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.

დაშატეხანი

ა) სპორტული თამაშობანი	
I ლახტი	131
II საჯილდაო ქვა	136
ბ) წესები, საძიებლები, შენიშენები	
I გათვლა	139
II ჯგუფებად განაწილება	141
III კენჭისყრა	143
IV ასაკობრივი საძიებელი	145
V თამაშობათა კლასიფიკაციისათვის	148
VI შენიშენები ხალხური თამაშობისათვის	152

რედაქტორი ნ. არჯენანიძე
მხატვარი ლ. დანელია
მხატვ. რედაქტორი შ. დოლიძე
ტექნიკური რ. მელაძე
კორექტორი ლ. სულთანიშვილი

ხელმოწერილია დასაბეჭდად 2/IX-65 წ.
ქალაქის ზომა 60X84¹/₁₆
ნაბეჭდი თაბახი 10,5
სააღრიცხვო-საგამომცემლო თაბახი 7,59
უე 00381 ტირაჟი 10.000 შეკე. № 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