

Azərbaycan Respublikası Mədəniyyət Nazirliyi
Milli Azərbaycan Tarixi Muzeyi

MILLİ
AZƏRBAYCAN
TARİXİ MUZEYİ
— 2024 —

Bakı — 2024

Milli Azərbaycan Tarixi Muzeyinin
Elmi Şurasının qərarı ilə nəşr edilir

Təsisçi:
Milli Azərbaycan Tarixi Muzeyi

Redaksiya heyəti:
Nailə Vəlixanlı – AMEA-nın həqiqi üzvü, tarix elmləri doktoru (baş redaktor),
Gülzadə Abdulova – tarix üzrə fəlsəfə doktoru, dosent, Fərhad Cabbarov – tarix
elmləri doktoru, dosent (məsul katib), Firdovsiyyə Əhmədova – tarix üzrə fəlsəfə
doktoru, dosent, Nərgiz Əliyeva – tarix elmləri doktoru, dosent, Səbuhi Əhmədov
– tarix üzrə fəlsəfə doktoru, dosent, Nasir Quluzadə – tarix üzrə fəlsəfə doktoru,
dosent, Məhfuzə Zeynalova - tarix üzrə fəlsəfə doktoru, dosent.

Redaksiyanın ünvanı:
Bakı şəhəri, H.Z.Tağıyev küçəsi, 4.
Tel: 012 493 23 87, Faks: 598 52 11
E-mail: aztarmuzey@science.az

Milli Azərbaycan Tarixi Muzeyi - 2024. Bakı, “”, 2024,

İSBN



Volter Krist Aslan Qasimov***

Azərbaycan masaüstü oyunlarına dair

UOT 39

Açar sözlər: mərəköçdü, mankala, nərd, gametable

Giriş: Oyunlar irs kimi. Qeyri-maddi mədəni irsin bir forması olaraq masaüstü oyunlar yeni-yeni mühüm mədəni təcrübə kimi tanınmağa başlayır. Əvvəlki etnoqrafik və arxeoloji tədqiqatlar oyunların və əyləncələrin keçmiş və müasir cəmiyyətdəki mədəni dəyərini kiçiltmiş, əsasən də oyunların vaxt itkisi, mənasız və qeyri-məhsuldar fəaliyyətlər kimi qəbul olunmasından qaynaqlanan stereotiplərə görə onları yetərinə araşdırmamışdır. Bununla belə, oyunların tənqidi düşüncə və riyazi biliklərin inkişafında mühüm rol oynaması (22) və sosial təsirlərinin əhəmiyyəti (18) göstərir ki, oyunlar cəmiyyət üçün dəyər yaradır və insanların qarşılıqlı əlaqələrini, həmçinin, mədəni inkişafı anlamaqda ciddi məlumatlar ötürür (16).

Azərbaycanla bağlı müxtəlif tədqiqatlar ölkə boyu çoxsaylı xalq oyunları və idman növlərini təsvir etsə də, masaüstü oyunlar nisbətən az diqqət görmüşdür. Ədəbiyyatda masaüstü oyun hesab edilə bilən – yəni fiqurların müəyyən edilmiş geometrik məkanda qaydalara uyğun hərəkət etdiyi oyunlar – yalnız bir neçə nümunə yer alır (1, s. 149; 5, s. 201–202; 2, s. 234–236; 3: 430). Bu nümunələrin hamısında, ümumi oyun ədəbiyyatında “mankala” adı ilə tanınan oyunun fərqli versiyaları təsvir edilmişdir. Bu oyun növünün adı ilk dəfə IX-X əsrlərdə Əbül Fərəcın “Kitab əl-Ağani” əsərində çəkilmişdir. Azərbaycanda ən məşhur və geniş yayılmış oyunlar – şahmat, nərd, dama və domino – bu tədqiqatlarda ümumiyyətlə

* Leyden Universiteti, müəllim. Arxeologiya üzrə fəlsəfə doktoru: wcris@asu.edu

** Milli Azərbaycan Tarixi Muzeyi, Arxeologiya Elmi Fond şöbəsi, kiçik elmi işçi: agasimov@azhistorymuseum.gov.az

yer almamışdır. Bu hal, qeyri-adi mexanikaya malik oyunların sənədləşdirilməsini önə çəkən etnoqrafik ənənənin davamıdır, halbuki daha tanış oyunlar gözərdi edilmişdir.

Bu fenomenin səbəbi odur ki, nərd, dama və şahmat kimi ənənəvi oyunlar cəmiyyət daxilində geniş yayıldığı üçün əksər insanlar bu oyunları öyrənir, adətən uşaq yaşlarında oynamağa başlayırlar. Hər kəs bu oyunları bildiyi üçün heç kim onları xüsusi olaraq qeyd etmir. Eyni səbəbdən qədim dövr oyunlarının qaydaları da itmişdir: hamının qaydaları bildiyi düşünülüyündən, heç kim onları yazıya almağa ehtiyac duymamışdır. Lakin bir oyun unudulanda və ya digər oyun növləri ilə əvəz olunduqda, qaydalar yalnız oyunçuların yaddaşında yaşadığı üçün zamanla itir.

Bu qaydaların əsasən insanların yaddaşında yaşaması səbəbindən, oyunlar əsasən digər oyunçularla oynayaraq öyrənilir. Oyunlar şəxsdən-şəxsə öyrədildikdə, qaydalarda kiçik dəyişikliklər meydana çıxır; bəzi hallarda oyun zamanı baş verən vəziyyətlər əvvəlki qayda izahında qeyd edilmədiyi üçün oyunçular improvizasiya edərək yeni qaydalar yarada bilər və ya qaydalar sosial şəraitə və ya fərdi zövqlərə uyğunlaşdırıla bilər. Təkamül nəzəriyyəsinə əsaslanan bu proses “mədəni ötürülmə” (21) adlanır və zamanla tədrici dəyişikliklərə səbəb olur, xüsusən oyunlar mədəni sərhədləri keçdikdə nəzərəçarpan dəyişikliklər yarana bilər. Bu səbəbdən, qaydaların müəyyən zaman və məkanda necə olduğunu sənədləşdirmək, oyun qaydalarının spesifik oyunçu icmaları arasında necə tətbiq edildiyini öyrənmək vacibdir; qaydaların tarix boyu dəyişməz qaldığını və ya daim sabit qalacağını düşünmək doğru deyil. Şahmat bu baxımdan istisnadır, çünki qaydaları Beynəlxalq Şahmat Federasiyası (FIDE) tərəfindən tənzimlənir və Azərbaycanda şahmat məktəblərində və ümumtəhsil proqramlarında rəsmi şəkildə tədris olunur. Buna görə, bu məqalə nərd, dama və mankala tipli oyunlara fokuslanacaq, çünki bu oyunlar əsasən qeyri-rəsmi şəraitdə oynanılır və öyrədilir.

Azərbaycanda Oyunlar

Nərd

Şahmatla yanaşı nərd və ya “nərd taxta” Azərbaycanda ən çox oynanan masaüstü oyunlardan biridir. Ölkə daxilində çayxanalarda (çayçılarda) nərdin geniş şəkildə oynanıldığını görmək mümkündür. Bu oyun əsasən yaşlı kişilər tərəfindən oynanılır, lakin bəzən gənclər də həmin məkanlarda nərd oynayır. Çünki bu kimi məkanlar əsasən kişilərə xitab edir, qadınlar adətən nə bu məkanlarda, nə də digər ictimai yerlərdə nərd oynayırlar. Ancaq onlar nərddə şəxsi məkanlarda oynayırlar və yalnız qadınlarla deyil, kişilərlə də rəqabətə girirlər. Naxçıvanda məlumatçıların dediyinə görə, son dövrlərə qədər nərdin ictimai yerlərdə oynanılması ümumən təqdir olunmurdu. Orada bu oyuna ictimai yerlərdə digər bölgələrlə müqayisədə daha nadir hallarda rast gəlinir.

Nərd taxta qədim tarixə malik oyunlar ailəsinə aiddir. Azərbaycanın mədəni irsində əhəmiyyətli bir yeri olmasına baxmayaraq (4), oyunun mənşəyi Sasanilər dövrünün İranına gedib çıxır. Oyunun ilkin adı *nardşir* (نردشير) olub və onun Ardaşir tərəfindən icad edildiyi söylənir. Oyunun adının “nəcib Ardaşirdir” mənasını verən *nēw-ardaxšīr* ifadəsinin qısaldılmış forması olduğu düşünülür (34). İlk yazılı mənbələrdən biri Sasanilər dövrünün sonlarına aid pəhləvi əlyazması olan “vizārišn ī čatrang ud nihišin ī nēw-ardaxšīr” (Şahmatın izahı və Nēw-Ardaxšīr) əsərində yer alır (34). Babil Talmudunda da *nardeshir* (נרדשיר) haqqında bəhs edilir və onunla şahmatın insanı aldatma potensialı barədə xəbərdarlıq edilir. Zamanla *nardşir* (نردشير) adı qısaldılaraq nard (نرد) formasını almış və bu ad bir çox dildə, o cümlədən Azərbaycan dilində (nərd), gürcü dilində (ნარდო), rus dilində (нард), qazax dilində (нарда) və özbək dilində (nard) istifadə edilməyə başlanmışdır. Bu gün İranda oyun *taxteh nard* (تخته نرد) adı ilə tanınır. Oyunun erkən arxeoloji dəlilləri Həmmət Qədir hamamlarının Əməvi dövrünə aid qatında tapılmış qrafiti lövhəsində görülür. Bu qrafiti lövhəsi VII-VIII əsrlərə aid edilir (9, s. 277).

Bəzi tədqiqatçılar oyunun Roma oyunu olan “ludus duodecim scriptorum” (on iki nişan oyunu) ilə əlaqəli ola biləcəyini irəli sürürlər (Schädler 1995). Bu oyunun lövhələri hazırki oyun lövhələri ilə oxşar quruluşa malikdir, lakin ortada üçüncü sıra yer alır. Mümkündür ki, zamanla bu orta sıra aradan qalxmış və hazırda tanınan oyun lövhəsi formalaşmışdır (39, s. 95). Bu oyunun izləri eramızdan əvvəl I əsrə gedib çıxır və ən azı V əsrə qədər üç sıra ilə oynanıdığı məlumdur (14, s. 70–71; 8). Latın dilində ümumi masaüstü (və ya lövhə) oyunları üçün istifadə olunan “tabula” sözü isə bu gün də bəzi dillərdə nərd oyunlarına verilən adlarda yaşayır: yunancada (τάβλι; (28)), türkcədə (tavla; (7)), bolqarcada (табла) və ərəbcədə (تابلو; al-tawula; (13)). Bu termin VI əsrdə də mövcud idi; Bizans imperatoru I Zeno (474–491) tərəfindən oynanıdığı iddia edilən bir oyun Agathias Scholasticus tərəfindən yazılmış epigramda (9.482) təsvir edilmişdir. Bu epigramda üç zərlə oynanılan, qaydaları müasir nərd oyunu ilə oxşar olan bir oyun açıq şəkildə qeyd edilmişdir (12). Mənşəyindən asılı olmayaraq, oyun zamanla dünyanın müxtəlif yerlərinə yayılmışdır. Uzun tarixə malik olan bu oyunun tədris üsulu şəxsən oyunçudan oyunçuya ötürülməyə əsaslandığından, müxtəlif qaydalar və versiyalar yaranmışdır. Azərbaycanda oynanılan nərd oyununun versiyaları da digər ölkələrdə oynanılan versiyalara bənzəyir.

Şeş-beş və ya Uzun Nərd

Nərd taxta oyunu haqqında danışarkən ilk olaraq burdakı qaydalara nəzər yetirmək lazımdır. Maraqlısı odur ki, oyuna bəzi yerlərdə şeş-beş deyilir. Bu ad, zərlərin üzərinə düşən rəqəmləri Azərbaycan dilində deyil, farsca ifadələrlə

səsləndirmək praktikasından qaynaqlanır. Fars dilində şeş (شش) “altı” deməkdir. Bu qaydalar ölkə daxilində geniş yayılıb və oynanılır. Naxçıvanda isə eyni oyun başlanğıc mövqeyində hər bir oyunçunun daşlarının uzun sırada düzülməsi səbəbilə uzun nərd adı ilə də tanınır. Bu oyunda oyunçular lövhənin əks küncələrindən başlayır və altı tərəfli iki zərin atılmasına əsasən daşlarını hərəkət etdirərək onları başlanğıc nöqtələrinə qaytarmağa çalışırlar. Oyunda oyunçuların daşları rəqibin daşının yerləşdiyi hücrəyə (yerə) enə bilməz.

Bu oyuna bənzər variantlar digər bölgələrdə də oynanılır. Yunanıstanda fevga (φεύγα) adlı oyun şeş-beş ilə eyni qaydalara malikdir (28, s. 59–75). Türkiyədə isə mültezim adlı oxşar bir oyunun mövcud olduğu internet mənbələrində geniş şəkildə qeyd edilir, lakin bu oyunun akademik ədəbiyyatda təsvirinə rast gəlinmir (37, s. 78).

Döymə

Bu nərd versiyası o qədər də populyar deyil. Danışdığımız oyunçular oyunu yekdilliklə zəif bir oyun kimi qiymətləndirirdilər. Onların çoxu oyunun şansa həddən artıq bağlı olduğunu, bəziləri isə oyun müddətinin çox uzun çəkdiyini deyirdi. Oyunu niyə oynadıqlarını soruşduqda, bəziləri bu oyunu oynamamağa üstünlük verdiklərini bildirir, başqaları isə uzun oyun vaxtından faydalanaraq çox vaxtları olanda bu oyunu oynadıqlarını qeyd edirdi.

“Şeş-beş” oyunu ilə eyni avadanlıqdan istifadə edilməklə oynanan bu oyunda daşlar dünyanın bir çox yerində mövcud olan versiyalarda istifadə edilən məlum qaydada düzülür. Buna nümunə olaraq İngilis “backgammon” oyunu, Yunanıstanda “portes” (πόρτες; (28, s. 59-75)), Qərbi Asiyada “frangieh” (13, s. 12-16) və Bolqarıstanda “prava tabla” (права табла; (29)) oyunları göstərilə bilər. Azərbaycandakı “döymə” oyunu kimi, “portes” də daha çox şansa əsaslandığına görə zəif bir variant hesab edilir və “şeş-beş” və ya “fevga” qədər dəyərləli sayılır. Yunanıstanda bu oyunlara əlavə olaraq “plakoto” (πλακωτό) adlı, Azərbaycanda oynanmayan üçüncü bir variant da var. Müasir İranda ən çox oynanılan “taxteh nard” forması da məhz bu formadır. Çindən gələn əlyazmalar isə bu oyunun orada da oynandığını göstərir (33, s. 155).

Gülbəhar

“Gülbəhar” oyunu, əslində, şeş-beş ilə eyni qaydalara malikdir, lakin önəmli bir fərq var. Zər atıldıqda eyni rəqəmin iki ədədinin düşməsi (qoşa və ya cütlük) halında oyunçu yalnız həmin qoşanı deyil, həm də həmin dəyərdən böyük olan bütün digər qoşaları da oynamalıdır. Məsələn, cüt 1 atıldıqda oyunçu əvvəlcə 1-i dörd dəfə, sonra 2-ni dörd dəfə, sonra 3-ü dörd dəfə və s. 6-ya qədər oynayır. Qoşa 2 atıldıqda isə oyunçu 2-ni, sonra 3-ü və sairə növbəti rəqəmləri dörd dəfə oynayır.

Bakı və Salyan bölgəsində, əgər qoşa atıldıqda oyunçu bütün gedişləri edə bilməzsə, rəqib həmin dəyəri oynayır və cütlük atan oyunçu qalan dəyərləri oynamağa davam edir. Naxçıvanda isə oyunçu bütün gedişləri edə bilməyəndə, cütlük seriyası bitir və növbə rəqibə keçir.

Bu oyun əsasən adi nərddən dəyişiklik istəyəndə oynanılır və əlavə şans elementi səbəbindən mərcə daha meyilli sayılır. Naxçıvanda isə daha çox uşaqlar arasında populyardır. Qarabağdan olan məcburi köçkünlərlə söhbətimiz zamanı onların heç vaxt gülbəhar oynamadıqları, lakin bu oyun haqqında eşitdikləri məlum oldu.

Misirdə “gülbəhar” (جولبهار) adı ilə tanınan 1970-ci illərdə Suriyada xüsusilə populyar olan bir nərd variantı haqqında məlumat verilsə də, onun qaydaları tamamilə fərqlidir (13, s. 21). Bolqarıstanda isə oyun “gyulbara” (гюлбара) adlanır və Azərbaycandakı “gülbəhar” ilə eyni qaydalarla oynanılır. Bolqarıstanda daha bir oyun olan “çelebi” (челеби) də eyni zər mexanizmini tətbiq edir, lakin qaydalar “prava tabla” üçün nəzərdə tutulub (29). İslanidiyadan olan “piprjall” oyunu da “gülbəhar” oyunundakı zər mexanizmini tətbiq edir, lakin fərqli olaraq yalnız atılmış dəyərdən aşağı olan cütlükləri oynayır (11, s. 348-352). Məsələn, əgər qoşa 4 atılırsa, oyunçu əvvəlcə 4-ü, sonra 3-ü, daha sonra 2-ni və sonda 1-i dörd dəfə oynayır.

1980-ci illərdə təsvir olunan, lakin araşdırmalarımız zamanı qarşılaşmadığımız daha iki oyun növü var. Onların hələ də oynanılıb-oynanılmadığı bəlli deyil. Bu oyunlar “qısa gülbəhar” və “pioner nərd” adlanır və yalnız lövhənin yarısında oynanan nərd variantlarıdır (4, s. 120–123).

Dama

Nərd taxtalarının üz tərəfində, qutu bağlandıqda oynamaq üçün dama oyunu üçün lövhə də olur. Oyunun doğru adı “dama” olsa da, rus dilindən götürülmüş “шашки” sözündən də istifadə edilir. Bu oyun adətən çayxanalarda deyil, evdə oynanır. Məlumat aldığımız şəxslər bizə oyunun qaydalarını izah etdikdə onların ümumən oxşar olduğu nəzərə çarpır, lakin, bəzi diqqətəlayiq fərqliliklər də mövcuddur. Bunlardan biri rəqibin daşını məcburi udma gedişi edilmədikdə baş verənlərdir: Salyan və Bakı bölgəsində, rəqib həmin udma gedişi etməli olan daşı götürür və “fuk” elan edir; Qarabağda da eyni praktika tətbiq edilir, lakin burada buna “puf” deyilir. Naxçıvanda isə vəziyyət fərqlidir – məcburi udmanı etməyən oyunçu gedişini düzəltməlidir.

Digər bir qayda fərqi isə udmalar ardıcılığı oyunçunun daşını rəqibin lövhə kənarına çatdırdıqda yaranır. Normalda bu halda daş “dama”ya çevrilir. Qarabağdan olan məcburi köçkünlərlə söhbətimizdə, eləcə də Salyan və Bakı bölgələrində, daş “dama”ya çevrildikdən sonra udmaları davam etdirir və dama kimi hərəkət edir. Naxçıvanda isə əlavə udma imkanları olsa belə daş lövhənin kənarına çatdıqda dama olur və gediş bitir.

Dama qədim tarixi olan bir oyundur. Onun mənşəyinin Ərəbiştan yarımadasında olduğu ehtimal edilir və burada “əl-kirk” (القرق) oyunu kimi tanınırdı (25, s. 206). Səudiyyə Ərəbiştanında Əl-Xarc vahəsindəki erkən İslam məscidində cızılmış lövhələr bu oyunun izlərini saxxlayır (40, s. 178, 196). Bənzər şəkildə, Əməvi hamamları olan Hammat Qədirə də erkən oyun lövhəsi tapılmışdır (9, s. 272–273, s. 277). Ərəb fəthləri vasitəsilə bu oyun Şimali Afrikaya və nəticədə İspaniyaya yayılmışdır. Orada “alquerque” kimi tanınan oyun, 1283-cü ildə tamamlanan Alfonso X-un “Libro de los Juegos” əsərində qeyd olunub. Buradan oyun Avropanın digər hissələrinə yayıldı və nəticədə şahmat lövhəsində oynanılan və bu gün “checkers” və ya “draughts” kimi tanınan oyuna çevrildi (43, s. 124–125).

Fransız dilində dame sözü bir oyun daşına istinad edirdi (43, s. 158–159), buna görə də oyun “jeu de dames” adı ilə tanınmağa başladı və bu ad digər dillərə də yayıldı (holland damspel, alman Damespiel, italyan və ispan damas, türk və azərbaycan dama). Azərbaycan dilində şaşki və erməni dilində շաշկի sözləri rusca шашки sözündən götürülüb və bu sözün mənşəyi ya ümumi oyun daşlarına, ya farsca şahmatda (şatranc) istifadə edilən şah sözünə, ya da rusca şahmat mənasını verən шахматы kəlməsinə əsaslanı bilər (43, s. 153; 27, s. 118). Hər halda, Azərbaycanda oynanılan şaşkinin rus “шашки”sindən çox az fərqi var və bu oyun çox güman ki, Polşa və ya Fransa vasitəsilə qəbul edilib (43, s. 153–154).

Türkiyədəki dama oyunu isə fərqlidir – bu oyunda dama taxtası rəngli xanalardan ibarət deyil və daşlar diaqonal yox, ortoqonal istiqamətdə hərəkət edir (25, s. 180–181). Maraqlıdır ki, bu oyunun bir versiyası 1930-cu illərdə Ermənistanda da qeyd olunmuşdu (41) və Osmanlı təmasları vasitəsilə Keniya və Komor adalarına qədər yayılmışdı (20; 42, s. 106–108).

Qığ Mərə, Mərəköçdü və Mərə-Quyudibi

Azərbaycanda daha az yayılmış, lakin müxtəlifliyi ilə seçilən başqa bir masa oyunu mövcuddur. Ədəbiyyatda bu oyunun bir neçə adı qeyd edilir: mərəköçdü, qığ mərə və mərə-mərə. Bu oyunlar nərd və damaya nisbətən daha qeyri-formal şəkildə oynanılır. Oyun əsasən çobanlar arasında populyardır, onlar oyun taxtasını yerdə cızır və oynamaq üçün qurudulmuş qoyun qığlarından istifadə edirlər. Beləliklə, oyunun daimi avadanlığı olmur və onun fiziki komponentləri yalnız oyun zamanı mövcud olur, bu isə oyunu ancaq müəyyən sosial və ekoloji şəraitdə mümkün edir. Buna görə də, oyunu bilən insanları tapmaq çətin olur. Azərbaycanda bu oyunlar daha az yayılmış olduğundan, onların qaydalarını ətraflı təsvir etmək vacibdir.

Qığ Mərə

Görüşdüyümüz insanlardan yalnız ikisi bu oyunun qaydalarını bilirdi və hər ikisi oyunu qoyun peyinləri və torpağa qazılmış oyuqlarla oynandıqlarına görə “qığ

mərə” adlandırıldılar. Qarabağdan məcburi köçkün olan yaşlı bir çoban, oyunu bizə təsvir etdi, lakin torpaq çox daşlı olduğuna görə oyunu real şəkildə oynaya bilmədik. Bu səbəbdən oyunun qaydalarını yalnız onun izahından öyrəndik, baxmayaraq ki, bəzi məntiqi uyğunsuzluqlar var idi. Yenə də əsas qaydalar oyunun bu ailəyə aid olduğunu göstərir.

Torpaqda hər biri altı oyuqdan ibarət iki sıra qazılır. Hər oyunçu özünə yaxın olan sıranın oyuqlarına sahib olur. Hər bir oyunçu 60 daş toplayıb hər oyuğa on ədəd qoyur. Alternativ olaraq, hər biri 48 daş toplayaraq hər oyuğa səkkiz dəne qoya bilər. İlk gedişdə oyunçu sol tərəfdəki ilk oyuqdakı daşları götürüb birini içində saxlayır və qalanlarını bir-bir sol tərəfdən başlayaraq əks istiqamətdə səpir. Məlumatçımızın dediyinə görə, bu gedişin son daşı rəqibin sırasındakı son oyuğa düşməlidir və bu halda oyunçu həmin oyuqdakı bütün daşları ələ keçirir, lakin bu riyazi olaraq mümkün deyil. Buna baxmayaraq, hər iki oyunçu ilk gedişini belə edir. Sonrakı gedişlərdə oyunçular istənilən oyuqdan başlaya bilər və daşları eyni qayda ilə səpir. Əgər son daş rəqibin oyuğuna düşərsə, oyunçu həmin oyuqdakı bütün daşları ələ keçirir. Əgər son daş oyunçunun öz oyuğuna düşərsə, gediş bitir. Oyun, oyunçulardan biri daşların çoxunu toplayana qədər davam edir.

Ağcabədidən olan digər bir məlumatçı isə qıç mərə üçün fərqli qaydalar təsvir etdi. Bu oyunda da hər biri altı oyuqdan ibarət iki sıra var və hər oyunçu özünə yaxın sıranın oyuqlarına sahibdir. Hər oyunçunun yalnız 12 daş olur və onlar oyuna daşları əllərində saxlayaraq başlayırlar. Bu oyun daha çox bacarıq tələb edən bir oyundur, burada strategiyadan çox çeviklik önəmlidir. Oyunçular daşları sol tərəfdəki ilk oyuqdan başlayaraq sağa doğru səpir. Sağdakı son oyuğa çatdıqda həmin oyuğa ikinci daş qoyulur və oyunçu sol tərəfə geri dönərək əvvəlki oyuqda tamamlayır. Oyunçular bu qayda ilə hər oyuğa iki daş qoymaq üçün yarışirlar. Bir oyunçu bütün oyuqlara iki daş qoymağı bacardıqda, raundu qazanır və rəqibin daş səpilməsi dayandırılır. Qalib gələn oyunçu, hələ də bir daş qalan bütün oyuqlardakı daşları və rəqibin əlindəki daşları ələ keçirir. Sonra oyun eyni qayda ilə növbəti raundda davam edir, ancaq qalan daşların sayına uyğun olaraq oyuqlar tənzimlənir.

Eyvazalılar kəndindən bir kişi də qıç mərənin Qarabağda çoban oğlanlar tərəfindən oynadığını təsdiq etmişdir (2, s. 234–236). Bu oyunda hər oyunçunun üç oyuğu olur və sıranın ortasında daşları saxlamaq üçün daha böyük bir oyuq qazılır. Hər oyunçu yeddi daş hər oyuğa yerləşdirir. Hər oyuqda daşları cüt-cüt yerləşdirərkən, birinci cüt üçün “mətək”, ikinci cüt üçün “ətək”, üçüncü cüt üçün “kötək”, və sonuncu daş üçün “bir tək” deyirlər. Kimin ilk gedişi edəcəyini təyin etmək üçün oyunçulardan biri əlinə bir əşya (daş və ya çubuq) gizlədərək rəqibdən hansı əlində olduğunu soruşur. Düzgün cavab verən ilk gedişi edir. Oyunçular öz oyuqlarından başlayaraq daşları saat əqrəbi istiqamətində səpir və mənşə oyuğunda bir daş saxlayırlar. Əgər son daş bir oyuğa düşərək cüt sayı tamamlayırsa, oyunçu

həmin daşları ələ keçirir. Oyunçular əvvəlcə iki daşlı oyuğu ələ keçirməli, sonra dörd daşlı və nəhayət altı daşlı oyuğu ələ keçirə bilirlər. Əgər bir oyunçu iki daşlı oyuğu ələ keçirərsə və ardınca dörd daş olan oyuq varsa, onu da götürə bilər. Əgər bundan əvvəlki oyuqda altı daş varsa, həmin oyuğu da ələ keçirir. Oyun bütün daşlar ələ keçirilənə qədər davam edir. Oyunçular növbəti raundda oyuqlarını yenidən yeddi daşla doldururlar. Daha çox daş toplayan oyunçu rəqibə oyuqları doldurmaq üçün lazım olan daşları borc verir. Oyunun qaydaları əvvəlki kimi davam edir, lakin yeddi daşdan az olan oyuqlar yalnız öz sahibləri tərəfindən istifadə edilə bilər. Əgər oyunçu səhvən bu oyuğa daş səpərsə, oyuğun sahibi “puf” deyir və həmin oyunçunun əlindəki qalan daşlar həmin oyuğa yerləşdirilir. Oyun rəqibin artıq bir oyuğu doldura bilmədiyi vaxta qədər davam edir və o zaman qalib elan olunur.

Mərəköçdü

Son müzakirə olunan qıç mərə qaydaları, əsasən, 1970-ci illərdə mərkəçdü adlanan oyun üçün qeyd edilən qaydalarla eynidir (5, s. 201–202). Oyunun konkret olaraq Azərbaycanın hansı bölgəsində oynandığı bildirilmir. Qaydalara görə, oyunu iki-dörd nəfər oynaya bilər, hər oyunçunun üç oyuğu olur və oyuqlar dairəvi şəkildə düzülür, hər oyuqda yeddi daş yerləşdirilir. Daşların səpilmə istiqaməti göstərilir, lakin əvvəlki oyunlardakı kimi, ilk daş başlanğıc oyuğunda saxlanılır. Əgər son daş bir oyuğa düşərək orada iki və ya dörd daş olmasına səbəb olursa, həmin daşlar ələ keçirilir — iki daşın ələ keçirilməsinin dörd daşdan əvvəl olması zərurəti qeyd edilmir. Oyun əvvəlki kimi raundlarla oynanılır. Oyunçular yeddi daşla doldura bildikləri qədər oyuğu doldurur və həmin oyuqlara sahib olurlar. Oyun qaydalarına uyğun olaraq davam edir və oyunçu artıq bir oyuğu yeddi daşla doldura bilməyəndə, oyundan çıxarılır.

Zəngəzur bölgəsində də eyni adlı, lakin tam təsvir edilməmiş bir oyun oynanıldığı qeyd edilir (3, s. 430). Burada da hər oyunçunun üç oyuğu və hər oyuqda yeddi daş olur. Oyunçular əvvəlki qaydalarla eyni şəkildə, birini başlanğıc oyuğunda saxlayaraq səpirlər, lakin səpilmə istiqaməti göstərilir. Əgər son daş bir oyuğa düşərək onu iki daşlı edərsə, həmin daşlar ələ keçirilir. Əgər ondan əvvəlki oyuqda dörd daş varsa, o da ələ keçirilir, və əgər onun əvvəlki oyuqda altı daş varsa, o da götürülür. Oyun bütün daşlar ələ keçirilənə qədər davam edir və ən çox daş toplayan oyunçu qalib olur.

Mərə-Quyudibi

Bu oyunla oxşar olan digər bir oyun mərə- quyudibi adlanır və Oğuz rayonunun Xaçmaz kəndində oynanıb (1, s. 149). Burada da iki oyunçu iştirak edir, hər birinin üç oyuğu olur və hər oyuqda beş daş yerləşdirilir. Bu dəfə oyun qoyun peyinləri ilə deyil, daşlarla oynanılır. Mərkəzdə isə altı daşdan ibarət “quyu” yerləşdirilir.

Oyunçular öz oyuqlarından birindən başlayaraq səpirlər, lakin məlumatda başlanğıc oyuğunda daş saxlanıb-saxlanmadığı göstərilir. Səpilmə zamanı oyunçu “quyu”dan bir daş götürərək istifadə edir. Əgər son daş bir oyuga düşərək iki daş olmasına səbəb olarsa, həmin daşlar ələ keçirilir. Ən çox daş ələ keçirən oyunçu qalib olur.

Mankala tipli oyunlar

Mankala stilində oyunların tarixi dama və nərd kimi yaxşı sənədləşdirilməyib. Bu oyun ilk dəfə IX və ya X əsrə aid olan “Kitab al-Ağani”də manqala (منقلة) adı ilə mətn mənbələrində qeyd olunur. Oyunun erkən nümunələri ehtimal ki, Aksumit və Aksumiddən əvvəlki dövrlərə aid Şərqi Afrika Buynuz bölgəsindəki məskənlərdən gəlir (10; 35, s. 154–158). Bu oyun bu gün də həmin regionda oynanılır və bir çox adla tanınır, o cümlədən gebeta (ገበታ) adı ilə. Oyunun digər məşhur adları arasında Qərbi Afrika və Karibdə wari və ya oware, Şərqi Afrikada bao, Cənubi Hindistanda pallanguli və İndoneziyada dakon var (31, s. 175).

Bu oyun adətən daş, qabıq, toxum, qoz, heyvan peyinləri və arxeoloji qeydlərdə oyun obyektini kimi müəyyənləşdirilməsi çətin olan digər əşyalarla oynandığı üçün (15, s. 22), üstəlik, taxta kimi tez xarab olan materiallardan hazırlanmış lövhələr və ya torpağa qazılmış xətlərdən istifadə olunduğu üçün arxeoloji sübutlar zəifdir. Buna baxmayaraq, oyunun erkən dövrlərdə Cənubi Afrikada mövcud olduğu məlumdur (30).

Bu oyun Qərbi Asiya haqqında tarixi və etnoqrafik hesabatlarda sənədləşdirilib. Osmanlı dövrünə aid təsvirlərdə, 16-cı əsrin sonlarına aid bir rəsmdə, oyunçuların altı oyuqdan ibarət iki sıra və hər oyuqda bir neçə sayda daşlarla olan lövhədə oyun oynadığı göstərilir (7, s. 156). 17-ci əsrdə, bu cür iki-üstə-altı lövhədə oynanan bir oyunun Mesopotamiyada məşhur olduğu və hālūsa (هالوسة) və ya hālūsi (هالوسي), başqa birinin isə bāqūra (باقورة) adlandırıldığı bildirilir (25, s. 226–232). Eyni tərzli mankala oyunu 18-ci əsrdə Misirdə də sənədləşdirilib (32, s. 173).

19-cu və 20-ci əsrlərdə etnoqrafik hesabatlarda mankala oyununun müxtəlif qaydalarla daha çox yayılması və oyunun daha geniş coğrafiyalarda oynandığı qeyd edilir. Misirdə oyun li’b āl-ghashim (لعب الغشيم) və li’b āl-’āqil (لعب العقل) kimi tanınırdı (26, s. 344–346). Oyun Sina yarımadasında və Ərəbiştan yarımadasında (36, s. 601–602), habelə Türkiyədə altiev adı ilə oynanırdı (6, s. 52). Oyunun daha yaxın zamanlarda ikinin yeddiyə lövhə ilə Suriyada (la’b akila, لعب عقيلة; Culin 19, s. 597–600), Fələstində və Türkiyədə (mangala, (6, s. 52–53)) oynandığı məlumdur. Türkiyənin Ərzurum bölgəsində isə oyunçuların yerə qoyulmuş üç yığımdan istifadə etdiyi piç adlı oxşar bir manqala oyunu oynanırdı (6, s. 52–53). Türkiyədə oyunun digər versiyaları evcik və meneli taş kimi tanınır.

Nəhayət, bu tərz oyunların başqa bir məşhur versiyası Qazaxıstanda (toğızqumalaq) və Qırğızıstanda (тоғыз көрөөл) oynanılır. Bu versiya ikinin doqquza lövhədə oynanır və Azərbaycan oyunlarından əhəmiyyətli dərəcədə fərqlənir. Bu oyunlar Avropada geniş yayılmayıb, lakin Osmanlı hakimiyəti altında olmuş bəzi bölgələrdə izlərinə rast gəlinir. İkinin altıya formatlı oyunlara Balkanlarda (38, s. 61) və Yunanıstanda (μαντολι, μαγκαλα; (23, s. 241–242, 24, s. 222) təsadüf olunur.

Müzakirə və nəticə

Son tədqiqatlar göstərir ki, Azərbaycanda oyunların ən azı Orta Tunc dövründən bəri oynanıldığı məlumdur (17). Yuxarıda müzakirə edilən oyunlar qədim oyunlarla müəyyən dərəcədə əlaqələndirilsə də, Tunc dövrünə aid 58 oyuqlu oyunla birbaşa əlaqələri yoxdur. Bu oyunların hamısı dünyanın müxtəlif ölkələrində və bütün qitələrdə tanınan oyun ailələrinə aiddir. Azərbaycanın bu oyunların daha geniş kontekstinə daxil edilməsi faydalı olar və oxşar variasiyaların müzakirəsi, bu oyunların zamanla necə dəyişdiyi və mədəni ötürülmə prosesi ilə necə bir insandan digərinə keçdiyi barədə ipucları verə bilər (21).

Azərbaycanda oynanılan masaüstü oyunları ilə bağlı bu araşdırma müxtəlif tarixi əlaqələri nümayiş etdirir və ənənəvi oyun icmalarının necə formalaşmış və qorunduğu barədə məlumat verir. Nərd bu əlaqələri ən yaxşı şəkildə göstərən oyunlardan biridir. Dünyada ən çox oynanılan qaydalar Azərbaycanda da mövcuddur (döymə qaydaları), baxmayaraq ki, onlar burada daha az populyardır. Şeş-beş və gülbəhar da digər ölkələrdə oynanan qayda dəstləridir, lakin xüsusilə Qərbi Asiyada və müasir İranda nərd qaydaları ilə bağlı tədqiqatlar digər yerlərlə müqayisədə məhduddur, buna görə bu qaydaların nə qədər geniş yayıldığı aydın deyil. Buna baxmayaraq, bu qaydaların Yunanıstan və Bolqarıstanda da məşhur olması göstərir ki, bu qaydaların həmin yerlərdə yayılmasını izah edə biləcək hələ müəyyən edilməmiş ortaq tarixi əlaqələr mövcuddur. Şaşki oyununun qaydaları isə Avropa ilə əlaqələri göstərir və ehtimal ki, oyun Azərbaycana Rusiyadan gəlib. Daha dəqiq tədqiqatlar aparılırsa, oyunun Azərbaycana Rusiya işğalları nəticəsində gətirildiyi və ya başqa yollarla yayıldığı dəqiqləşdirilə bilər. Naxçıvandan kənar oynanılan versiya ingilis oyun ədəbiyyatında “Rus dama oyunu” (Russian Draughts) kimi tanınan oyuna bənzəyir, lakin burada *fuk* və ya *puf* qaydası mövcud deyil. Azərbaycandakı mankala stilli oyunlar isə Osmanlı və Ərəb versiyaları ilə yaxından əlaqəlidir.

Azərbaycanda mövcud olan oyunların özünəməxsus xüsusiyyətləri, bəzi oyunlara verilən xüsusi önəm və qaydaların ölkəyə məxsus fərqlilikləri Azərbaycanın oyun irsini qonşu ölkələrin oyun mədəniyyətlərindən fərqləndirir. Dünyada tanınan oyunların Azərbaycandakı formaları özünəməxsusdur. Bir neçə məlumatçımız bizə bildirdi ki, Türkiyədə nərd oynamağı öyrənən insanlarla nərd oynaya bilmirlər, çünki

qaydalar çox fərqlidir. Eynilə, Azərbaycanda şaşki Türkiyə damasından fərqlənir və mankala tərzli oyunlar isə İran, Rusiya, Gürcüstan və Ermənistanda ümumiyyətlə tanınmır. Bununla belə, Azərbaycan Türkiyə, Qazaxıstan və Qırğızıstanla birlikdə türkdilli ölkələrin mankala oyunlarını UNESCO-nun Qeyri-Maddi Mədəni İrs Siyahısına daxil etmə prosesinə qoşulmadı. Oyunların mədəni irsi haqqında məlumatlılığın artırılması, video və mobil oyunların artan populyarlığına qarşı bu mədəniyyətə xas olan ənənənin qorunub saxlanmasına kömək edəcək.

Minnətdarlıq

Bu tədqiqat COST (Elm və Texnologiyada Avropa Əməkdaşlığı) çərçivəsində dəstəklənən COST Action CA22145 – GameTable tərəfindən maliyyələşdirilmişdir.

Xüsusi təşəkkürümüzü bildiririk:

Akademik Nailə Vəlixanlı – Milli Azərbaycan Tarixi Muzeyinin direktoru

Akademik İsmayıl Hacıyev – AMEA Naxçıvan Bölməsinin sədri

Dr. Elbrus İsayev – Naxçıvan Dövlət Universitetinin rektoru

Eyni zamanda, göstərdikləri dəstəyə görə digər kolleqlarımıza minnətdarlığımızı ifadə edirik:

Dr. Həbibə Əlyeva, dr. Gülxarə Əhmədova, dr. Aidə Cəlilzadə, dr. Asəf Orucov, Sevinc Şirinli və digər tədqiqatçılar.

Ədəbiyyat:

1. Abbaslı İ., Əliyev O., Abdullayeva M. Azərbaycan folkloru antologiyası. XIII kitab. Şəki, Qəbələ, Oğuz, Qax, Zaqatala, Balakən folkloru. Bakı, 2005.
2. Gözəlov F., İmanov M., Rüstənzadə İ. Orucov T., Abbasov E. Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşaları. Bakı, 2017.
3. Nəbioğlu V., Kazımoğlu M., Əsgər Ə. Azərbaycan folkloru antologiyası. XII kitab. Zəngəzur folkloru. Bakı, 2005.
4. Quliyev Ş. Nərd oyunu. Bakı, 1985.
5. Ahundov Ə. Azərbaycan Halk Yazını Örnəkləri. Ankara, 1978.
6. And M. 1979. Some Notes on Aspects and Functions of Turkish Folk Games. *The Journal of American Folklore*. 1979. 92: 44–64.
7. Değirmenci T. Games as a Sign of Social Status: Backgammon in Ottoman Literature and Visual Culture. In V. Kopp and E. Lapina (eds.), *Games and Visual Culture in the Middle Ages and the Renaissance*. Turnhout: Brepols, 2020. 145-171.
8. Demirer Ü. XII Scripta and two excavated game boards from Kibyra. In

- S. Fazlullin and M. Antika (eds), *Proceedings of the 17th Symposium on Mediterranean Archaeology*. Oxford: Archaeopress, 2013. 74–82.
9. Amitai-Preiss N. Arabic inscriptions, graffiti and games. In Y. Hirschfeld (ed.), *The Roman Baths of Hamat Gader: Final Report*. Jerusalem: Israel Exploration Society, 1997. 267–278.
 10. Anfray F. Annequin G. Matara—Deuxième, troisième, et quatrième campagnes des fouilles. *Annales d'Éthiopie* 6, 1965. 49–86.
 11. Arnarson P., Daviðsson O. *Islenzkar Gatur, Skemantir, Vikivakar og Þulur*. Copenhagen: S. L. Möllers. 1888–1892.
 12. Austin R. Zeno's Game of τάβλη (A. P. ix. 482). *The Journal of Hellenic Studies* 54(2). 1934. 202–205.
 13. Barakat R. *Tawula: Study in Arabic Folklore*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica. 1974.
 14. ben Abed A., Khader B. Hanoune R.. La salle de Nutrix à Sidi Jdidi. In C. Balmelle, P. Chevalier and G. Ripoll (eds), *Mélanges d'antiquité tardive: Studiola in honorem Noël Duval*. Turnhout, Belgium: Brepols. 2004. 67–73.
 15. Crist W. Fun in ruins: archaeology's serious rut. *Archaeological Dialogues* 30, 2023. 22–24. doi: 10.1017/S1380203823000090
 16. Crist W. Playing against complexity: Board games as social strategy in Bronze Age Cyprus. *Journal of Anthropological Archaeology* 55. 2019. doi: 10.1016/j.jaa.2019.101078.
 17. Crist W., Abdullayev R. Herding with the hounds: The game of 58 holes in the Abşeron peninsula. *European Journal of Archaeology* 27(3), 2024. 1–20. doi: 10.1017/ea.2024.24.
 18. Crist W, de Voogt A., Dunn-Vaturi A.. Facilitating interaction: board games as social lubricants in the Ancient Near East. *Oxford Journal of Archaeology* 35(2), 2016. 181–98. doi: 10.1111/ojoa.12084.
 19. Culin S. *Mancala, the National Game of Africa*. Washington, 1896.
 20. de Voogt, A. The Comoros: A confluence of board game histories. *Board Game Studies* 13. 2019. 1–13.
 21. de Voogt A, Dunn-Vaturi A., Eerkens J. Cultural transmission in the Ancient Near East: Twenty Squares and Fifty-Eight Holes. *Journal of Archaeological Science* 40. 2013. 1715–1730. doi: 10.1016/j.jas.2012.11.008.
 22. de Voogt A, Rougetet L, Epstein N. Using Mancala in the Mathematics Classroom. *The Mathematics Teacher* 112(1). 2018. 14–21, doi: 10.5951/mathteacher.112.1.0014.
 23. Galt J. Letters from the Levant; Containing Views of the State of Society, Manners, Opinions, and Commerce, in Greece and Several of the Principal

- Islands of the Archipelago. London, 1913.
24. Guys P. Voyage littéraire de la grèce. Paris, 1776..
 25. Hyde T. De Historia Nerdiludii. Oxford, 1968.
 26. Lane E. An Account of the Manners and Customs of the Modern Egyptians. London, 1836.
 27. Linder I.M. Chess in Old Russia. Zürich, 1979.
 28. Malaby T. Gambling Life: Dealing in Contingency in a Greek City. Urbana, IL, 2003..
 29. Markov G. Messing around with tables boards. Presentation given at the 25th Board Game Studies Colloquium, Şirince, Turkey, April 12, 2023.
 30. Maṭhoho E, Chirikure Sh. and Nyamushosho R. T. Board Games and Social Life in Iron Age Southern Africa. *Journal of Anthropological Archaeology* 66. 2022. doi: 10.1016/j.jaa.2022.101418
 31. Murray H. A History of Board-Games other than Chess. Oxford, 1951.
 32. Niebuhr C. Reisebeschreibung nach Arabien und andern umliegenden Ländern. Copenhagen, 1774.
 33. Onn C. The Asian games of shuang lu and ban-sugoroku. In Ulrich Schädler, ed., *Crossing Games: Journeys between East and West*. Lisbon: Museu Nacional de Arte Antigua, 2022. 154–159.
 34. Panaino A. Wizārišn ī čatrang ud nihišin ī nēw-ardaxšīr. *Encyclopaedia Iranica*. 2017. <https://www.iranicaonline.org/articles/wizarisn-catrang-nihisn-ardaxir>. accessed 09/05/2024.
 35. Pankhurst R. Gabata and Related Board Games of Ethiopia and the Horn of Africa. *Ethiopia Observer* 14(3, 1971. 154–206.
 36. Parker H. *Ancient Ceylon*. New Delhi, 1909.
 37. Parlett D. *The Oxford History of Board Games*. Oxford. 1999.
 38. Pouillet D. *Nouvelles relations du Levant*. Paris: Louis Billaine. 1668.
 39. Schädler U. XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of «Backgammon.» In Alex de Voogt (ed.), *New Approaches to Board Games Research*. Leiden: IIAS, 1995. 73–98.
 40. Schiettecate J. Siméon P. al-Yamama (Area N6): Building 1—The Great Mosque. In Jérémie Schiettecate and Abdulaziz Alghazzi (eds.) *Al-Kharj I: Report on Two Excavation Seasons in the Oasis of Al-Kharj. 2011-2012 Saudi Arabia*. Riyadh: Saudi Commission for Tourism and National Heritage, 1756–200. 2016.
 41. Schmidt W. Le jeu de dames oriental. *Le revue français du jeu de dames*. 25, 1934. 393-394.
 42. Townshend Ph. *Games in culture: A contextual analysis of the Swahili board game and its relevance to variation in African mankala*. Unpublished

PhD dissertation, University of Cambridge. 1986.

43. van der Stoep A., de Ruiter J., van Mourik W. Chess, Draughts, Morris and Tables Position in Past and Present. Hooge Zwaluwe: Uitgeverij van der Stoep. 2021.

Walter Christ, Aslan Gasimov
A survey of Tablegames in Azerbaijan

Summary

Keywords: *merekochdu, mankala, nard, gametable*

Games, as an essential form of intangible cultural heritage, have played a special role in the intellectual development of people. Various forms of games have emerged throughout history and spread in Azerbaijan. This article focuses mainly on board games, discussing their history and current rules of play. It also provides comparisons with similar types of games in other countries and explores the migration of game rules.

Уолтер Крист, Аслан Гасымов
Об азербайджанских настольных играх

Резюме

Ключевые слова: *мерекочду, манкала, нарды, gametable*

Игры, являясь важной формой нематериального культурного наследия, играли особую роль в интеллектуальном развитии людей. На протяжении истории возникали различные формы игр, которые распространились и в Азербайджане. В данной статье основное внимание уделяется настольным играм, их историю и современным правилам. Также проведены сравнения с аналогичными играми в других странах и исследована миграция игровых правил.

