

การละเล่นของเด็กไทยมุสลิมภาคใต้

ประมุก อุษัยพันธ์



ต่อจากฉบับที่ ๓ ปีที่ ๘

หมากขุม

อุปกรณ์การเล่น

- รางหมากขุม ๑ ราง
- ลูกหมากขุม ๔๔ ลูก

ลักษณะอุปกรณ์การเล่น

"ราง" เป็นลักษณะนามที่ชาวบึงชำไต้ใช้เรียกตัวหมากขุม ซึ่งส่วนมากทำด้วยท่อนไม้เนื้ออ่อน น้ำหนักเบา เช่น ไม้ต้นเบ็ด ไม้แคนา ไม้ทองหลวง ไม้ปุ่นเป็นต้น ตากเกลาเป็นรูปคล้ายลำเรือที่ยังไม่ได้จุดเซ็ดหัวทั้งสองข้างเล็กน้อย ท้องแบนราบวางได้แนบสนิทกับพื้น ยาวประมาณ ๙๐ ซม. กว้างประมาณ ๑๖ ซม.

ส่วนบนของรางซึ่งราบเรียบ จุดเป็นหลุมกันราบเรียบ ๒ แถว เรียงตามความ

๔๐ รูสมิแล

ยาวของรางแถวละ ๑ หลุมรวม ๑๔ หลุม จับคู่กัน กว้างหลุมละประมาณ ๖ ซม. ลึกประมาณ ๔ ซม. ช่องว่างระหว่างหลุมประมาณ ๒ ซม. ส่วนหัวของรางทั้งสองข้างจุดเป็นหลุมใหญ่ข้างละหลุมอยู่กึ่งกลางระหว่างแถวหลุมเล็กๆทั้งสอง กว้างประมาณเส้นผ่าศูนย์กลางหลุมละ ๑๐ ซม. หลุมใหญ่นี้อาจจะทำเป็นหลุมกลม หรือหลุมรูปหัวใจ หรือหลุมรูปทรงพุ่มพนม ก็ตามแต่จะคิดประดิษฐ์ให้สวยงาม ทุกหลุมขีดเกลาให้ราบเรียบปราศจากเสี้ยน

หลุมใหญ่ทั้งสองหลุมซึ่งอยู่ตรงหัวรางนั้นเรียกว่า "แม่เรือน" หรือ "หัวเรือน" แม่เรือนหรือหัวเรือนในที่นี้หมายถึงแหล่งที่เก็บ

"ลูกหมากขุม" คืออุปกรณ์ที่ใช้เป็นหมากสำหรับเล่นหมากขุม ซึ่งนิยมใช้เม็ดสวาด

วิธีเล่น

หมากขุมเป็นที่นิยมเล่นของเด็กผู้หญิงทั้งไทยพุทธและมุสลิม เด็กผู้ชายก็มีเหมือนกันแต่เป็นส่วนน้อย

หมากขุม ๑ รางเล่นได้เพียง ๒ คน สองคนนั่งหันหน้าเข้าหากัน โดยมีรางหมากขุมตั้งวางขวางตามยาว อยู่ระหว่างกลาง

เริ่มเล่นโดยผู้เล่นเอาหมากขุมใส่ในหลุมเล็กๆทั้ง ๑ หลุมที่เรียงแถวด้านที่ตนนั่ง ซึ่งถือว่าเป็นแดนของตน ใส่หลุมละ ๑ เม็ด รวมทั้งหมด ๔๔ เม็ด ซึ่งจำนวนเม็ดนี้ถือเสมือนเป็นต้นทุนของแต่ละฝ่าย

เมื่อบรรจุเม็ดลงครบทั้ง ๑๔ หลุมแล้วก็ให้สัญญาณเริ่มเดินหมากพร้อมกัน วิธีเดินหมาก คือ การใช้มือควักหมากขุมออกจากหลุมหนึ่งหลุมใดในแดนตนหยอดเรียงเม็ดไปตามลำดับหลุม หลุมละ ๑ เม็ด เดินหมากจากขวามือ ไปซ้ายมือของตน แล้วหยอดใส่หลุมแม่เรือนของตน ๑ เม็ดด้วย

หลุมแม่เรือนของใครนั้นสังเกตได้ง่ายคือหลุมที่อยู่ทางซ้ายมือของผู้นั้น

เมื่อหยอดหลุมแม่เรือนแล้ว ถ้ายังมีหมากเหลืออยู่ในกำมือ ก็ให้เดินหมากวนเข้าไปในแดนฝ่ายตรงข้าม ฉะนั้นการเดินหมากในแดนฝ่ายตรงข้ามจึงต้องเดินจากซ้ายมือไปขวามือ จนครบหลุมแล้ววนกลับเข้ามาเดินในแดนของตนต่อไป โดยไม่ต้องหยอดเม็ดใส่หลุมแม่เรือนของฝ่ายตรงข้าม

การเดินหมากหยอดเรียงไปแต่ละหลุมนั้นเมื่อเหลือหมากเป็นเม็ดสุดท้ายที่อยู่ในมือ เม็ดนั้นตกหลุมใด ก็ให้ควักหมากในหลุมนั้นออกมาทั้งหมด

คนทุกครั้ง ก่อนที่จะวนเข้าไปในแดนของ ฝ่ายตรงข้าม การเดินหมากจะเดินใน ลักษณะนี้เรื่อยไปจนกว่าจะ "ตาย"

ตาย คือ หมากเม็ดสุดท้ายไปตกใน หลุมว่าง

หากเดินหมากเม็ดสุดท้ายไปตกใน หลุมแม่เรือน ก็มีสิทธิ์หยิบหมากหลุมหนึ่ง หลุมใดในแดนของตนเดินต่อไปได้

หมากในหลุมแม่เรือน จะนำออกมา เดินไม่ได้ เพราะเป็นหมากสำหรับเก็บไว้ เพื่อเป็นผลลัพธ์ในตอนสุดท้ายของการเล่นว่าจะมีกำไรหรือขาดทุนเท่าไร

ดังได้กล่าวแล้วว่า การเริ่มเดินครั้งแรก นั้น เดินหมากพร้อมกัน แต่เมื่อเกิดมีการ ตายเกิดขึ้นแก่ฝ่ายใด ฝ่ายนั้นต้องหยุด เดินหมาก ปล่อยให้อีกฝ่ายเดินแต่ฝ่าย เดียว จนกว่าจะมีการตายเกิดขึ้นบ้าง จากนั้น ฝ่ายที่ตายก่อนก็จะเริ่มเดินใหม่ ผลัดเปลี่ยนกันเช่นนี้ จนกว่าจะหมด หมากทุกหลุม

การตายมี ๒ ลักษณะคือถ้าหมากเดิน ไปตายในแดนฝ่ายตรงข้าม เรียกว่า "ตาย อดตายอยาก" แต่ถ้าหมากมาตายในแดน ของตนเองหลุมใด ก็มีสิทธิ์ "กินแทน" หมากในหลุมตรงกันข้าม ซึ่งเป็นหลุม ของอีกฝ่ายหนึ่งได้ แต่ถ้าไม่มีหมากใน หลุมตรงกันข้ามดังกล่าว ก็เรียกว่าตาย อดตายอยาก เช่นกัน

กินแทน คือ การรับหมากในหลุม ของอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งอยู่ตรงกันข้ามกับหลุม ของตน ที่ตนเดินหมากมาตาย

เมื่อได้กินแทน ก็เก็บหมากที่กินแทน พร้อมกับหมาก ๑ เม็ดที่ตนเดินมาตายนั่น ใส่ในหลุมแม่เรือนของตน

เพราะมีการกินแทนนี้เอง ผู้เดินหมาก จึงพยายามกระจายหมากในหลุมของตน

ไม่ให้พอกพูนเอาไว้มากนัก

เมื่อหมากใกล้จะหมด เหลืออยู่เพียง บางหลุม หลุมละเม็ด ก็จะมีการเดิน หมากที่เรียกว่า "กุด" หรือ "ปุก" และต้อง เดินหมากหลุมหน้าก่อน คือหลุมที่ใกล้ แม่เรือนของตน จะเลือกเดินหมากหลุม อื่นเพื่อหวัง กินแทน ฝ่ายตรงข้ามไม่ได้ เมื่อหมดหมากในหลุมแล้ว ก็ถือว่า จบเกมการเล่นไปแล้วครั้งหนึ่ง

เริ่มเปิดเกมครั้งที่สองต่อไป โดยแต่ละ ฝ่ายเอาหมากจากแม่เรือนของตน หยอด ใส่ลงในหลุมของตน ซึ่งมักเป็นการแ่ นนอนว่า หมากในแม่เรือนทั้งสองไม่เท่ากัน แม่เรือนของฝ่ายใดมีหมากมาก ก็เรียงได้ ครบ ๗ หลุม หมากที่เหลือก็คงเก็บไว้ใน แม่เรือนตามเดิม

การเรียงหลุมต้องเรียงจากซ้ายมือไป ขวามือ คือเริ่มตั้งแต่หลุมที่ใกล้แม่เรือน ของตนก่อน

ดังนั้น ฝ่ายที่มีหมากในแม่เรือนน้อย ก็เรียงได้ไม่ครบหลุม จึงต้องมีหลุมว่างเกิด ขึ้น ซึ่งศัพท์ทางการเล่นเรียกว่า "หลุม- หม้าย"

หลุมหม้าย คือ หลุมว่างที่ไม่ใช่เดิน หมาก

การเปิดเกมครั้งที่สองและครั้งต่อไป ผู้ มีหมากมากกว่าเป็นผู้เปิดเกมทุกครั้ง หาก ผู้เปิดเกมไม่ชำนาญในการเล่นหมาก ก็ อาจจะทำให้ฝ่ายที่เสียเปรียบอยู่ก่อนมีโอกาสดิ้นกลับหลุมหม้ายของตนลงได้ในเกม ต่อๆไป แต่ถ้าถูกผู้ชำนาญในการเล่น หมากแล้ว จะทำให้ฝ่ายที่เสียเปรียบยิ่งเพิ่ม จำนวนหลุมหม้ายมากขึ้น จนกระทั่งถึง "ขาดคอ"

ขาดคอ คือ มีหมากในแม่เรือนน้อย กว่า ๗ เม็ด ไม่พอเรียงหลุม

แม้ขาดคอไปแล้ว ก็ยังไม่ถือว่าแพ้ ชนะอย่างเด็ดขาด ต้องเปิดเกมใหม่ต่อไป แต่คราวนี้จะเรียงหมากหลุมละ ๑ เม็ด เดินหมากกันไปจนกระทั่ง "ขาดแม่เรือน" ขาดแม่เรือน คือไม่มีหมากเหลืออยู่ ในแม่เรือนของตนเลย

นั่นแหละคือการแพ้ชนะกันอย่างเด็ดขาด

ข้อสังเกต

หมากขุมนิยมเล่นกันทั้งเด็กและผู้ใหญ่ สถานที่เล่นมักเป็น บนพื้นห้องเรือน และใต้ถุนเรือนสูงๆ

ปัจจุบันก็ยังมีเล่นกัน แต่ไม่มาก เหมือนสมัยก่อน โดยเฉพาะลูกหมากขุม นั้น ใช้ลูกแก้วเม็ดเล็กๆแทนเม็ดสวาดเป็นส่วนมาก เพราะเม็ดสวาดหายาก

รูปร่าง

อุปกรณ์การเล่น

- รูปจากซองบุหรี

- เส้นน้ำเกยหรือเส้นกำหนดระยะ

ลักษณะอุปกรณ์การเล่น

สมัยก่อน บุหรีที่จำหน่ายแทบทุก トラ จะมีรูปภาพสอดแนบติดกับกระดาษ ตะกั่วที่ห่อหุ้มมานบุหรีแต่ละซอง ขนาด ของรูปส่วนมาก จะเท่ากันหมดแทบทุก トラคือประมาณ ๓×๕ ซม. เป็นกระดาษ อาร์ตอย่างดี เหมือนกระดาษอัดรูปถ่าย

บุหรีแต่ละตราจะจัดทำรูปออกมาเป็น ชุดๆ เช่น ชุดพระมหากษัตริย์ราชวงศ์ จักรีและเชื้อพระวงศ์ ชุดละครว่า ชุด คำพังเพย ชุดผีเสื้อ ชุดสัตว์ป่า ชุดรถ ไฟ ชุดเครื่องบิน ชุดดารากาพย์นตร์ เป็นต้น แต่ละชุดมี ๕๐ ภาพ แต่ละ ภาพมีเลขลำดับภาพ จำนวน ๕๐ ภาพ ก็มี ๕๐ หมายเลข คือเลข ๑-๕๐

วิธีเล่น

การเล่นร่อนรูป เล่นเฉพาะเด็กผู้ชายเท่านั้น ส่วนมากเป็นเด็กไทยพุทธ เด็กไทยมุสลิมไม่ค่อยเล่น

การเล่นร่อนรูป เล่นได้ ๔ แบบคือ ร่อนไกล ร่อนชิดเส้น ร่อนชิดฝา และ ร่อนตบ แต่ละแบบจะเล่นคราวละกี่คนก็ได้

ร่อนไกล

สถานที่เล่นใช้บริเวณที่กว้างๆของพื้นดิน ผู้เล่นทุกคนต้องมายืนที่น้ำเกยหรือเส้นกำหนดระยะ แล้วร่อนรูปของตนไปข้างหน้าคนละ ๑ รูป รูปของใครตกที่ใด ก็วางรูปไว้ที่นั่น

คราวนี้ผู้เล่นทั้งหมด ต้องช่วยกันพิจารณาว่า รูปใดไกลกว่ารูปใด เรียงลำดับไกลไปหาใกล้

เจ้าของรูปที่ร่อนได้ไกลที่สุด เป็นผู้เริ่มเล่นก่อน โดยหยิบรูปของตนทอดหรือร่อนไปให้ถูกรูปที่ไกลเป็นลำดับสอง สัพทการเล่นเรียกว่า "ตี"

การตี มี ๒ ลักษณะคือ "ตีถูก" กับ "ตีประกบ" (เรียกสั้นๆว่า ตีกับ)

ตีถูก คือ ตีถูกรูป แต่รูปของตนไม่ประกบกับรูปที่ตนตี

ตีกับ คือ ตีถูกรูป และรูปของตนประกบกับรูปที่ตนตี

ผลแตกต่างจากการตี ก็คือผู้ถูกตี หรืออีกนัยหนึ่งคือผู้แพ้ ต้องจ่ายรูปให้แก่ผู้ตี หรืออีกนัยหนึ่งคือผู้ชนะ ตามอัตราที่ได้ตกลงกันไว้ก่อนเล่น เช่นตีถูกต้องจ่าย ๓ รูป แต่ถ้าตีกับต้องจ่าย ๕ รูป ดังนั้นเป็นต้น สำหรับรูปที่ต้องจ่ายให้แก่ผู้ชนะ ก็ได้แก่รูปที่แต่ละคนพกไปเป็นจำนวนปีกๆ

เมื่อผู้ร่อนได้ไกลลำดับ ๑ ตีลำดับ ๒

๘๒ รุสมิแล

ได้ถูก ก็มีสิทธิ์ตีรูปลำดับต่อไป ข้อสำคัญผู้ตีต้องยืนตรงจุดวางรูปที่ตนตีได้ทุกครั้ง

แต่ถ้าผู้ตีไม่ถูกรูปลำดับหนึ่งลำดับใด ผู้ตีผู้นั้นก็หมดสิทธิ์ที่จะตีต่อไป ได้แต่เก็บรูปของตนไว้ เปิดโอกาสให้เป็นเอกสิทธิ์ของเจ้าของรูปที่ตนตีไม่ถูกนั้น เป็นผู้ตีต่อไปตามลำดับ

เมื่อตีกันหมดสิ้นถึงรูปสุดท้าย ก็เริ่มเปิดเกมเล่นกันใหม่ โดยทุกคนกลับไปยืนที่น้ำเกยแล้วร่อนรูปออกไปข้างหน้า และปฏิบัติการเล่นเช่นเดียวกันกับ ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

ร่อนชิดเส้น

ขีดเส้นตรงยาวในลักษณะเส้นขนานกับเส้นน้ำเกย ห่างจากเส้นน้ำเกยประมาณ ๒ วา (ระยะห่างไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับการตกลงกัน)

ผู้เล่นทุกคนไปยืนที่เส้นน้ำเกย ร่อนรูปออกไปคนละ ๑ รูปเช่นกัน ไปยังเส้นที่ขีดไว้ แต่การร่อนนี้ต้องกะระยะอย่าให้เกินเส้นที่ขีดไว้ หากเลยเส้นที่ขีด ถือว่า "ตาย" คือตกเป็นผู้แพ้อย่างเด็ดขาด ที่ต้องจ่ายรูปให้กับผู้ชนะที่ ๑ ตามอัตราที่ตกลงกันไว้

รูปใดที่ร่อนมาทับเส้นที่ขีด รูปนั้นไม่ตาย และถือว่าเป็นรูปที่ร่อนได้ชิดเส้นมากที่สุด สัพทการเล่นเรียกว่า "ตายเส้น"

บางที่มีลายเส้นด้วยกันหลายรูป ก็ต้องวัดกันด้วยสายดาวว่า ของใครคาบได้มากกว่ากัน ซึ่งมี เพื่อการจัดลำดับผู้ชนะ ใมอันที่จะได้ ตี รูปลำดับรองๆลงไป เช่นเดียวกับการเล่นร่อนไกล

ร่อนชิดฝา

สถานที่เล่นอาจจะเป็นห้องกว้างๆหรือมิดะนั้นก็อาศัยกำแพงแทนฝาห้อง

การเล่นก็ทำนองเดียวกับร่อนชิดเส้น

รูปใดที่ร่อนไปพิงฝาหรือพิงกำแพง รูปนั้นถือเป็นลำดับที่ดีที่สุด ขั้นตอนการเล่นก็เช่นเดียวกันกับการร่อนชิดเส้น

ร่อนตบ

ก็เช่นเดียวกับการเล่นร่อนไกล แตกต่างกันเพียงลักษณะการร่อนเท่านั้น คือ แทนที่จะใช้มือข้างหนึ่งข้างใดจับรูปร่อนออกไป กลับใช้มือข้างหนึ่งจับรูปให้อยู่ในลักษณะแนวนอน แล้วใช้มืออีกข้างหนึ่งตบขอบรูปนั้นให้ร่อนไป ขั้นตอนอื่นๆก็เช่นเดียวกับการร่อนแบบอื่นๆ

ข้อสังเกต

การเล่นชนิดนี้ มีลักษณะของการเล่นการพนัน แต่เป็นการพนันที่ให้ประโยชน์ในด้านการสะสมรูป กล่าวคือผู้ชนะสามารถเลือกรูปที่ตนชนะมานั้น รวมเข้าในชุดที่ตนยังขาดอยู่ เพราะการหากรูปจากของนุหรีที่เขாதั้งนั้น ไม่ใช่เรื่องง่ายนัก รูปส่วนมากที่เด็กนำมาเล่น มักเป็นรูปที่ตนมีอยู่ซ้ำๆกันหลายรูป

ระยะหลังต่อมา บริษัทผลิตนุหรีเล็ก การผลิตรูปบรรจุเงินของ เด็กก็ยังคงเล่นกันต่อไป โดยใช้ของนุหรี ซึ่งเป็นของกระดาษแข็ง เช่นเดียวกับของนุหรีตรา ของต่างประเทศในสมัยนี้เล่นแทนรูป ผลพลอยได้จากของนุหรีในสมัยนั้นก็คือน้ำของมาติดเป็นชิ้นๆแล้วสอดสานทำเป็นเสื้อพานซึ่งมีความทนทานและสวยงามดีมีใช้น้อย

ปัจจุบัน มีพ่อค้าผลิตรูปมีลักษณะเช่นเดียวกับรูปในของนุหรีสมัยก่อน ออกจำหน่าย แต่เด็กก็ไม่นิยมเล่นร่อนกัน เหตุผลที่สำคัญก็คือ เด็กร่อนไม่เป็นเป็นส่วนใหญ่ การเล่นร่อนรูปจึงไม่ปรากฏให้เห็นเสียแล้วในปัจจุบันนี้