



Borsós-játék, „paprikázás”. Kéthely. (RRM lt. sz. 354.)

... a talajon biztosan megálljon. Régen használt (s ma is akad mindenhol) egy háromágú, láncos tárgy, aminek szintén stabil az állása. De iskolai vagy társaságban lehet használni – újabban – egy kuglibábut, faragott csülköt is.

A pálya méretei helyenként kisebb változást mutatnak, de ez lényegtelen eltérést mutat a távolság szempontjából.

A dobóvonalról – ahová a játékosok sorban felállnak – meghúznak egy alapvonalat, melynek közepén egy kisebb kört rajzolnak-karcolnak, s ebbe helyezik a csülköt, amelyet a „kanász-pásztor” őriz. A távolságot jobb dobóknál távolabbra is tehetik, gyengébbeknél rövidebb a dobótávolság. A játékosok száma is változó: lehetnek öten, tízen is. Nagyobb téren lehet több pályán, több csapattal játszani a csülközést.

A kezdés előtt megszámozzák a játékosokat, akik sorrendben dobnak a csülökre, majd megválasztják a csülköt őrző „pásztort” az alábbi módszerek szerint: vagy úgy, hogy pl. a csapatvezér összeszedi az összes botot és feláll az alapvonalra háttal a csülökhöz, s átdobja feje fölött a botokat. Akinek a botja legközelebb esik a csülökhöz, az lesz a kanász. Másik változata a kanászválasztásnak úgy történik, hogy sorrendben felállnak a játékosok az alapvonalra és a botjukat fogva lábfejükre helyezik annak alsó végét, majd kirúgják a csülökfa felé; akie legközelebb (néha a legtávolabbit veszik alapul) esik a csülökhöz, az lesz a pásztor.

A játék ezután kezdődik: dobnak az alapvonalról

a számozás sorrendjében, hogy minél messzebbre elüssék a csülköt. Ha ez sikerrel járt, a dobó kifut a botjáért, hogy visszahozva újra dobhasson majd. Ez azonban nem mindig sikerül, hiszen a pásztor – miután a helyére állította a csülköt – megbökheti botjával a kifutó játékost, s ebben az esetben felváltja azt, illetve helyet cserélnek. A játék izgalmát csak fokozza, ha pl. nem találta el az első dobó a csülköt, s ekkor a második számú stb. dobhat, akinek vagy sikerül a találat vagy nem. Igen gyakori, hogy csak a 4. vagy a 6. játékosnak sikerül elütnie a csülköt. Az egyik szabály szerint csak akkor lehet (és érdemes) kifutni a botokért, ha valamelyik játékosnak sikerült eltalálnia a csülköt. A pásztornak ott is előbb vissza kell helyeznie a bábut a kis kör közepére, s csak azután üthet meg (utánuk szaladva) a botjával valakit. Ha ez sikerült, a megérintett futó-dobó lesz a kanász. Nem vesszük külön alcsoportba azt a változatát a csülkőzésnek, amikor bármikor kifuthat a kidobott botjáért a játékos, de nem nyúlhat hozzá (csak mellette áll), amíg valamelyik társa nem dobott sikeresen. Ebben az esetben felkaphatják a saját kidobott botjukat és visszafuthatnak vele a dobóvonal mögé, ha tudnak. Ugyanis itt is az jelenti a veszélyt, hogy – a csülök visszaállítását után – a kanász bárkit megbökhethet a dobóvonalig, a futók közül. A legizgalmasabb helyzet akkor áll elő, ha pl. a hat játékos közül ötnek nem sikerült ledobnia a csülköt, s közben kint várnak a botjuk mellett a vezér ütésére, aki ebben az esetben három kísérletet tehet a csülök elütésére. Ha sikeresen hajtotta végre a dobását, ez-