

Your step:  Go



# «Тоғызқұмалақ» ойыны





Your step:



Go

# Тоғызқұмалақ тарихы

*Тоғызқұмалақ – қазақта кең тараған қызықты ойын түрі. Қаратау қазбаларының арасынан табылған тас “қазан” осы тоғыз құмалақты еске салады. Бұл ойын Қырғызстан, Монғолия, Қарақалпақстан, Өзбекстан, тіпті алыс шетел қазақтарының арасында тараған. Бас шынықтыратын бұл ойынды біздің ұлттық “шахматымыз” десе де болады. 162 таста ойнатылады.*



## Тоғызқұмалақ ойынының негізгі ережелері

Тоғызқұмалақ ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы 2 қазан, 18 отау, 162 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, тоғыз отауға тоғыз-тоғыздан салынған 81 құмалақ тиесілі. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны бастаушы, екінші жүріс жасаған ойыншыны қостаушы деп атайды.





Your step:



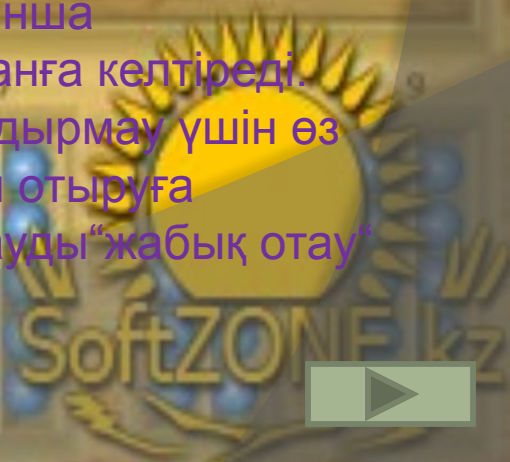
Go

10 10 1 9 9 9 9 0

Ойын ережесі бойынша уақыт белгілеп, құмалақтар салынған тоғызқұмалақ тақтасы дайын болған соң, ойыншылар ойынды бастап кетеді.

Бірінші жүрісте жеребе бойынша анықталған ойыншы бастайды. Жүріс сағат жүрісіне қарсы бағытта жасалады. Алғашты жүрісті ойыншы, мысалы “таңдық” пен маңдайдан жүргеніні хабарлайды. (Алғашқы жүрісті тек тоғызыншы отадан ғана емес, басқа кез-келген отаудың бірінен жүре алады.) Жүрісті осыдан бастағаным дұрыс деп есептеген ойыншы сол отауға бір құмалақты ғана қалдырып, жүріс жасаған отадан кейінгісінен бастап бір-бірден тастай отырып, ең соңғы құмалақты қарсыласының тоғызқұмалағы бар отауларының бірінен бір құмалақ алып, сонымен жұптап, өз қазанына салады. Демек, ойын ережесі бойынша қарсыласынан құмалақ ала отырып, өз құмалағын жұп санға келтіреді.

Ойыншылар ойын барысында қарсыласына құмалақ алдырмау үшін өз отауларындағы құмалақтардың санын жұп күйінде ұстап отыруға тырысады. Құмалақ жұп болып тұрған отауды “жабық отау” деп атайды.





Your step:

Go

- Сондай-ақ қарсылас ойыншылар бір-бірінің отауларындағы құмалақтар санын тақ жасауға ұмтылады. Құмалақтарының тақ болып тұрған отау “ашық отау” деп аталады да, қарсылас бұл отаудан құмалақ ала алатын болады.
- Ойын барысында ойыншылардың қай-қайсысы болмасын қарсыласының отауындағы құмалақтарын қолмен санауына рұқсат етілмейді. Тек отауларының ашық немесе жабық екенін және қайсысында қанша құмалақ бар екенін ғана сұрай алады. Сондықтан ойыншылардың қай-қайсысы болмасын, барлық отаудағы құмалақ санын есте ұстауға тырысады.
- Ал ойыншының қай-қайсысы болмасын, қарсыласының қойған сұрағына дұрыс жауап беруге тиіс. Ойын барысында отауда бір құмалақ қалса және ол ойыншының жүруіне керек болса, онда ол жалғыз құмалақты қатарындағы өз отауына салады.

Бұл оның жүріс жүргені болып есептеледі.





# *Тогызқұмалақ ойынының негізгі терминдері:*

- Құмалақ
- Қазан
- Отау
- Бастаушы
- Қостаушы
- Тұздық
- Атсырау





# Тоғызқұмалақ ойыны

Тоғызқұмалақ  
ойынының тастарын  
орналастыру  
әдістері



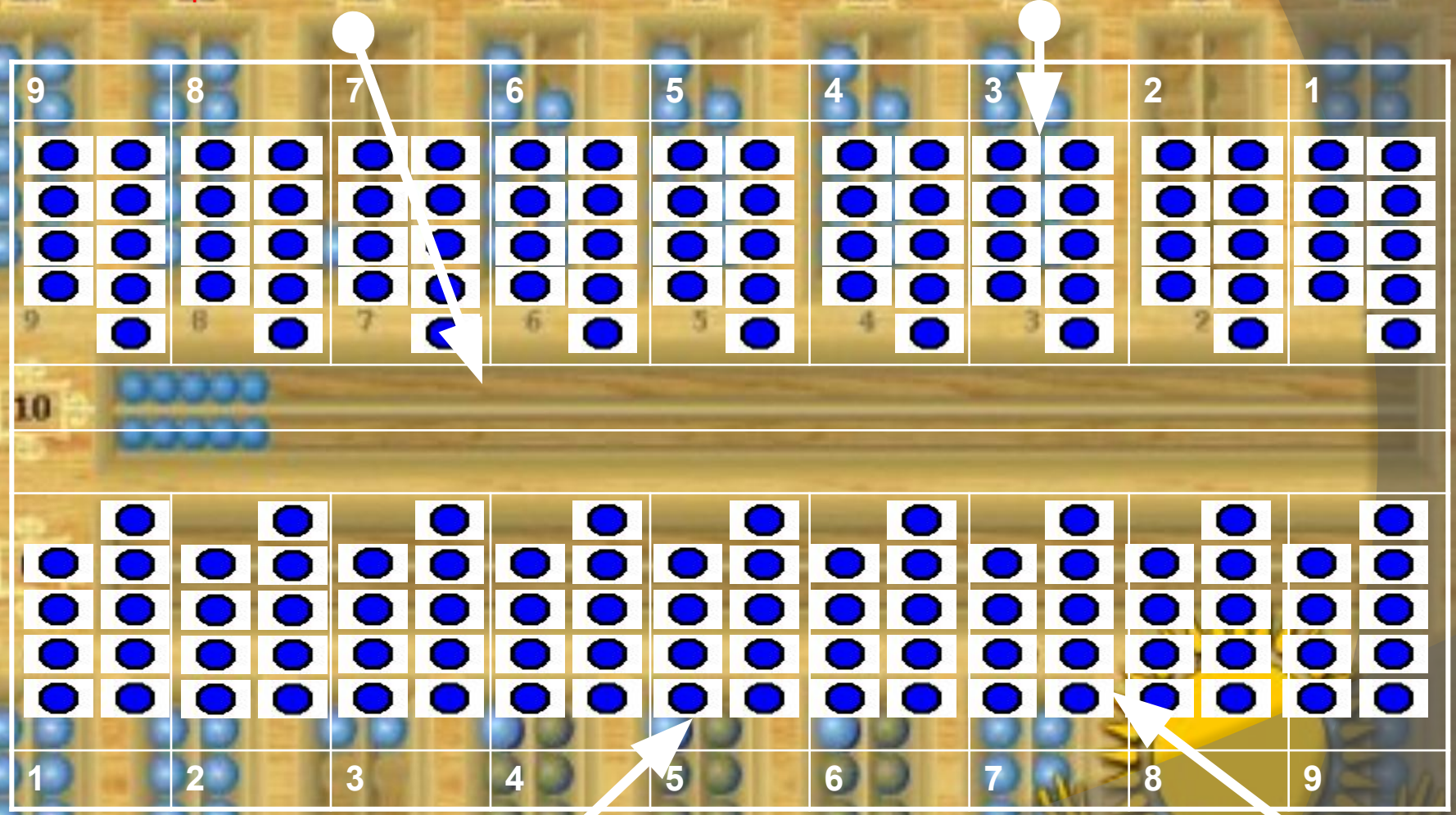


Your step:



Бастаушының қазаны

Қоштаушының отаулары

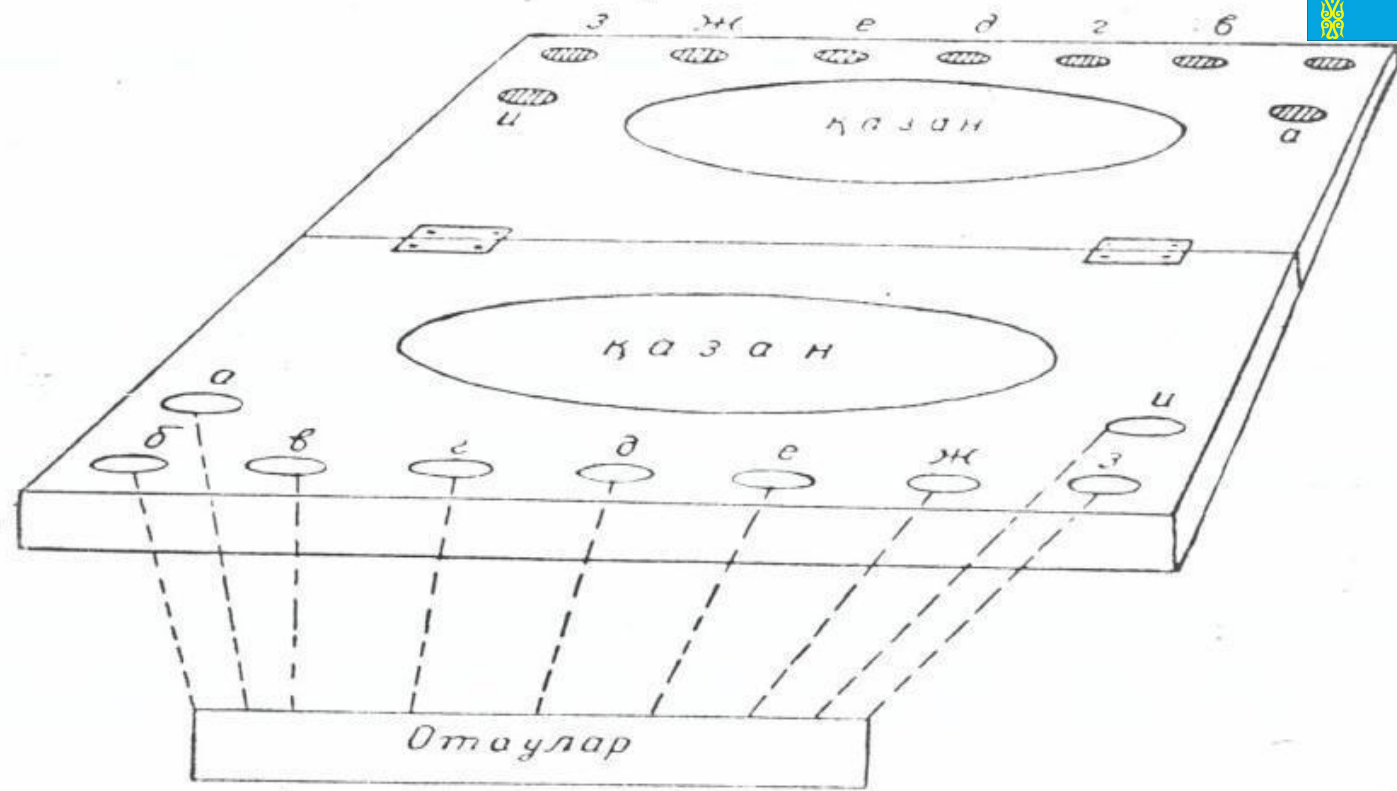


Бастаушының отаулары

Қоштаушының қазаны







## ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ТАҚТАСЫ.

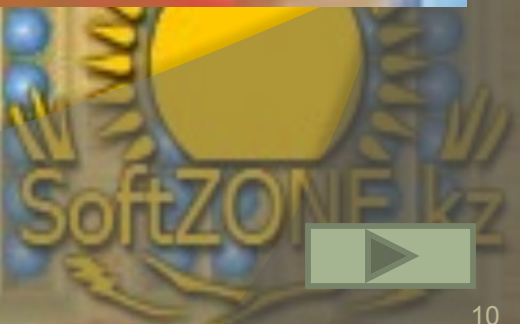
Отаулардың аттары.

- |              |              |                |
|--------------|--------------|----------------|
| 1 Арт.       | 4 Атсыратар. | 7 Қандықақпан. |
| 2 Тектұрмас. | 5 Бел.       | 8 Көкмойын.    |
| 3 Атөтпес.   | 6 Белбасар.  | 9 Маңдай.      |



Your step:  Go

# Кәзіргі замандағы ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ТАҚТАСЫ





Your step:



Go

Ойынның барысында әркімнің бір реттен **тұздық** (дойбыда биге шыққан сияқты) алуына болады. Ол үшін қарсыластың екі құмалағы бар отуына соңғы құмалағыңызды түсіріп, үшеу етсеңіз болғаны. Жалпы тұздық № 9 отадан алынбайды. Бір ойыншы алдын ала тұздық алып қойса, екінші ойыншы қарсыластың тұздығы бар аттас ( номерлес) отауынан тұздық ала алмайды, яғни № 9 және номерлес отадан басқа, кез келген отадан тұздық алуға болады. Тұздық иесі бұдан былай тұздыққа түскен тастарды өз пайдасына алып отырады. Тұздықтың құны ұтып алған 30 құмалаққа тең деп шамаланады.

Бір ойыншының барлық отаулары бос қалып, қарсыластың жүрісіне жауап жүрісі туылса, оны атсырадыдейді. Мұндай жағдайда ойын аяқталды деп есептеледі де, жүрісі бар, демек атсырамаған жақ отауларындағы қалаған тастарды өз пайдасына алып, қазанына салады.

Кездесу соңында қазандарға жиналған құмалақты есептеп, ойын нәтижесін шығарады. Ұтып алған құмалақ саны екі ойыншыда 81 болса, ойын тең болады. Жеңіс пен ұтылыстың арасын 81 тастан асатын немесе жетпей қалатын бір – ақ тас шешетін болғандықтан, тоғызқұмалақ шахмат, дойбы ойындарына қарағанда әйтеуір бір ойыншы жеңетін өте нәтижелі ойын. Нәтижелі ойынның жарыс кезінде 97 -98 пайыз шамасына жетуі – мұның айқын айғағы.



## Атсырау ережесі:

Your step:



Go

10 10 1 9 9 9 9 0

Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы құмалақ кеми бастайды. Әр құмалақ ұтып алынған сайын немесе тұздыққа түскен сайын қарсыластардың жүріс мөлшері азая береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірі өз отауларында жүріс жасай алмай қалатын жағдай да кездеседі. Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші тауысып алып, жүріссіз қалуы «атсырау» деп аталады. Мәселен, қостаушы атсырауға ұшыраса, бұл жағдайда бастаушы қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады. Сөйтіп, бастаушы жеңімпаз атанады.

- Егер ойыншы ойын барысында 82 құмалақ жинаса, ойын бірден тоқтатылып, сол ойыншы жеңімпаз болып танылады.

