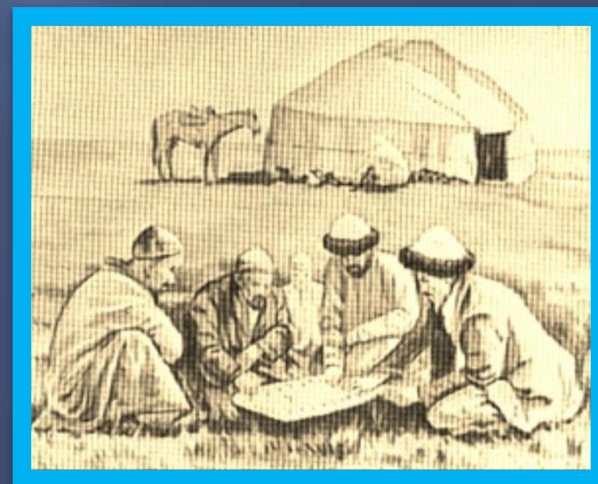


# "Казахская национальная игра - Тоғыз құмалақ"

Подготовил  
учитель физической культуры  
Ергалиев Изымжан Жиенбаевич  
ГУ «СШ № 26»  
г.Актобе



# Содержани е

Доска для игры Тоғыз  
құмалақ

Цель игры Тоғыз

құмалақ

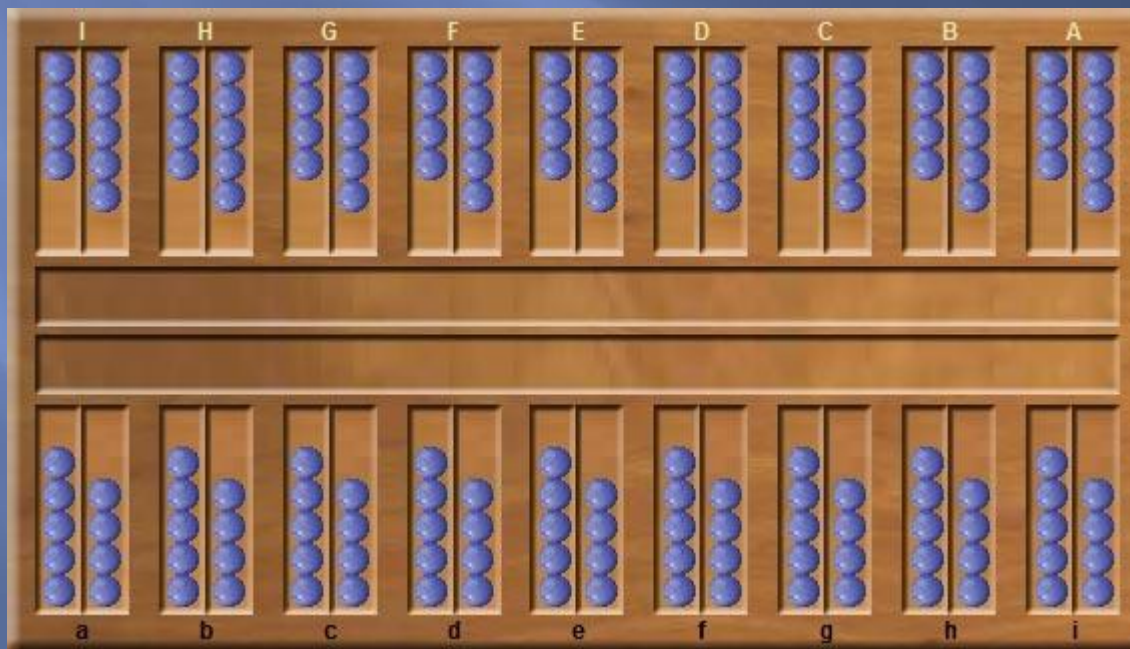
Процесс игры Тоғыз

құмалақ

Ссылки

В игре *Тогыз Кумалак* используется специальная доска с двумя рядами маленьких *лунок* (по девять в каждом ряду) и двумя большими *лунками*, которые называются "*казанами*". Нижний (ближний) ряд *лунок* считается стороной игрока, противоположный ряд - стороной противника. "*Казан*" игрока находится ближе к стороне противника, а "*казан*" противника - ближе к стороне игрока.

В начале игры в каждой маленькой *лунке* находится по девять *камней*.



Цель игры:

Игрок побеждает в игре, если он собирает в своем *казане* большее количество *камней* (более 82 шариков), чем противник.

Или оставляет противника «без коня» с малым количеством шариков.

Если в конце игры в *казанах* каждого из игроков находится одинаковое кол-во *камней*, то игра завершается вничью.

Процесс игры.

Игроки ходят по очереди, вынимая камни из одной из *лунок* и раскадывая их в другие *лунки* следующим образом:

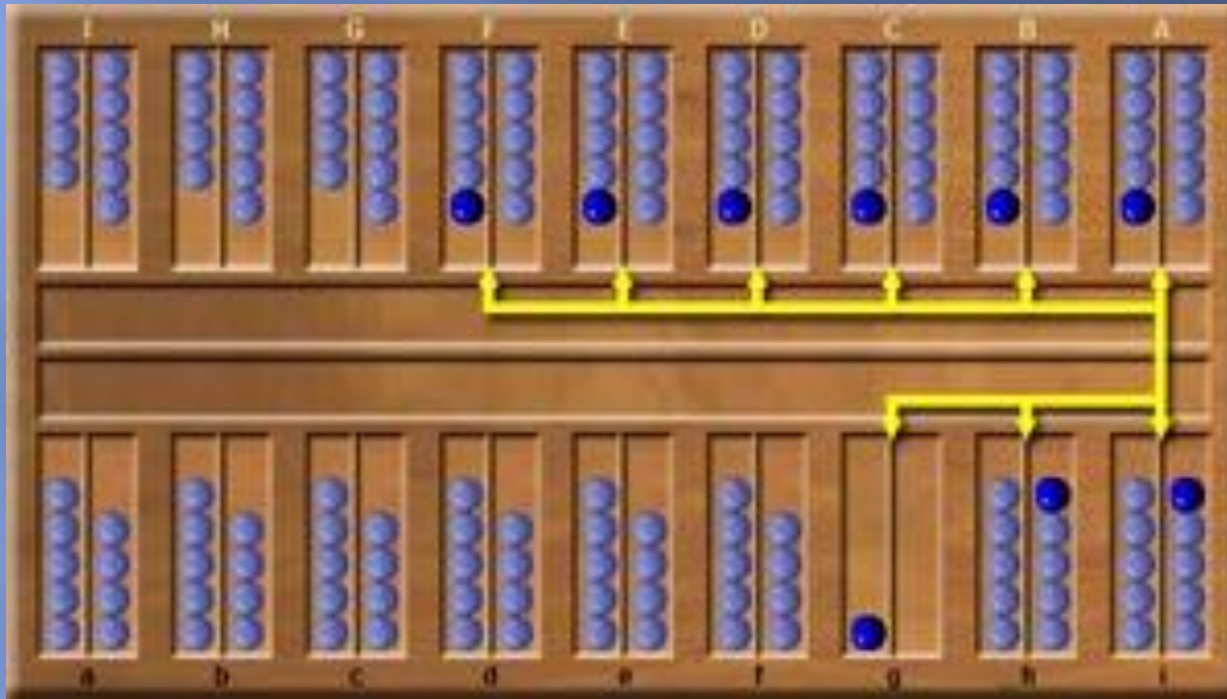
Игрок вынимает все *камни* из одной из *лунок* на своей стороне.

Если выбранная *лунка* содержала больше одного *камня*, то первый *вынутый камень* кладется обратно в ту же *лунку*, из которой он был взят. Все последующие *вынутые камни* игрок раскладывает в *лунки* против часовой стрелки (слева-направо в своих *лунках* и справа-налево в *лунках* противника). В каждую *лунку* он кладет по одному *камню*.

Если выбранная *лунка* содержала всего один *камень*, то он кладется в следующую *лунку* против часовой стрелки.

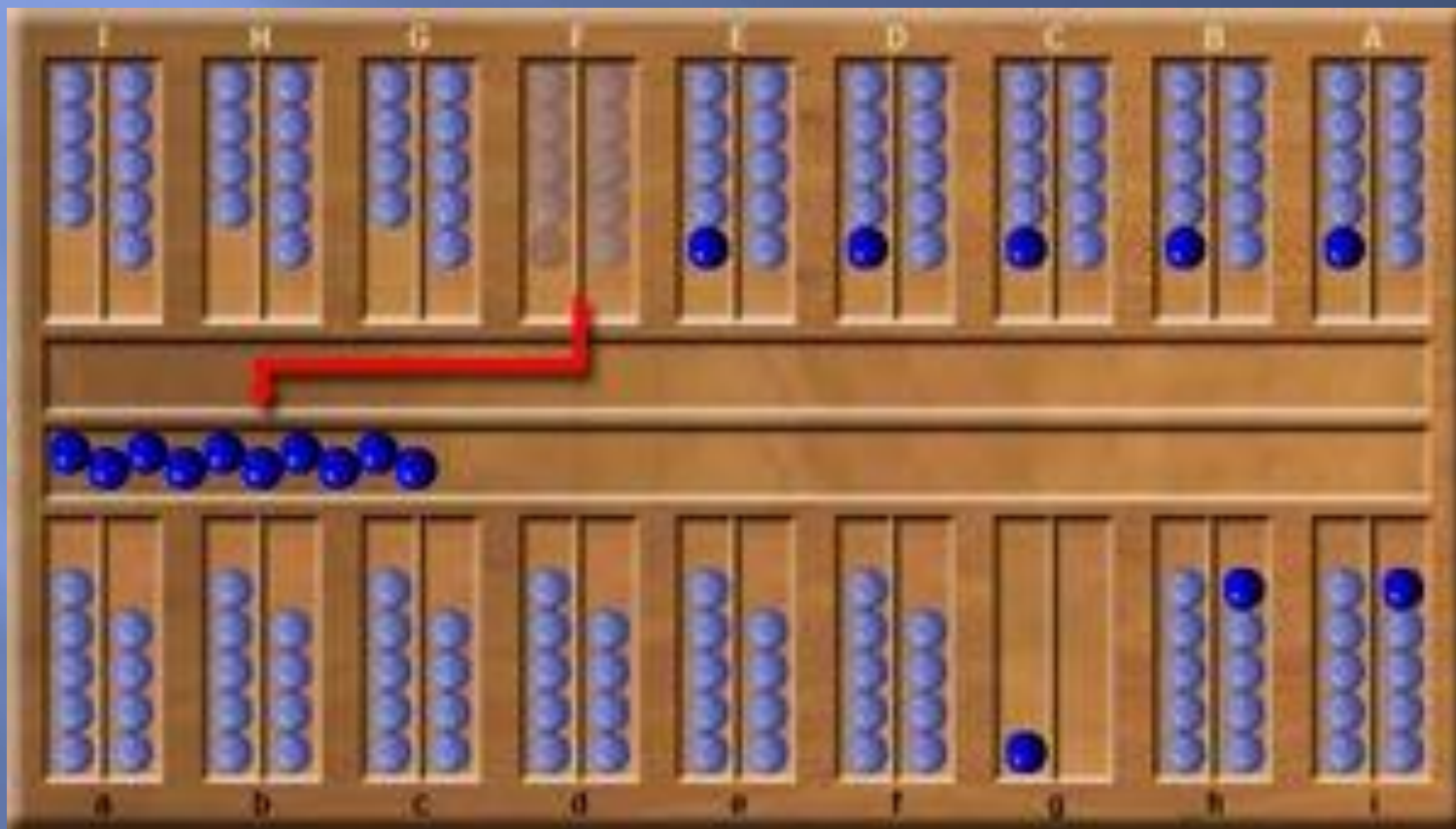
Давайте попробуем поиграть в эту  
игру





*Игрок вынимает девять камней из лунки "г" и раскладывает их против часовой стрелки. Обратите внимание на то, что первый вынутый камень падает обратно в лунку "г".*

Если при раскладывании игрок кладет последний камень в лунку противника, доводя общее количество камней до четного числа, то он забирает все камни из этой лунки (вместе со своим камнем) и кладет их в свою лунку-накопитель.



Последний камень падает в лунку на стороне противника и доводит общее кол-во камней до четного числа (10). Все эти 10 камней перемещаются в "казан" игрока.

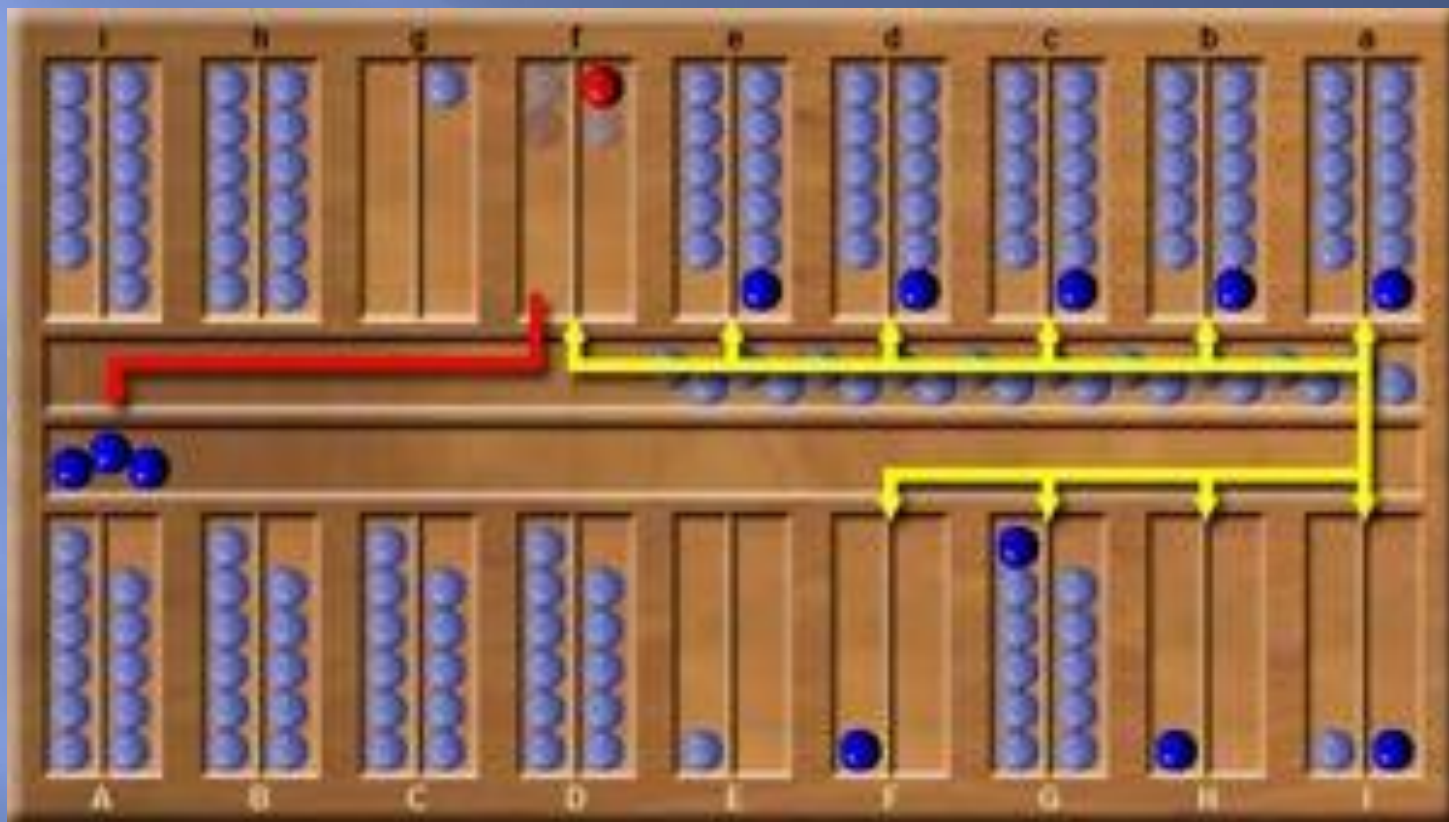


Если при раскладывании игрок кладет последний *камень* в *лунку* противника, доводя общее количество *камней* до трёх, а также удовлетворяются три нижеприведенных условия, то все эти три *камня* перемещаются в "*казан*" игрока, а лунка превращается в "*туздык*" ("святок место" по-казахски). Упомянутые три условия перечислены ниже:

- если у игрока уже есть "*туздык*".
- последняя лунка на стороне противника (самая правая) не может быть превращена в "*туздык*".
- "*туздык*" не может быть создан симметрично уже созданному "*туздыку*" оппонента (например, если третья *лунка* на стороне игрока является "*туздыком*" противника, то игрок не может превратить третью *лунку* на стороне противника в свой собственный "*туздык*").

Ход, нарушающий любое из этих трех условий, может быть произведен, однако в результате не создается "*туздык*" и три *камня* остаются лежать в *лунке*.

Любой *камень*, падающий при раскладывании в "*туздык*", забирается владельцем "*туздыка*" в свой "*казан*".

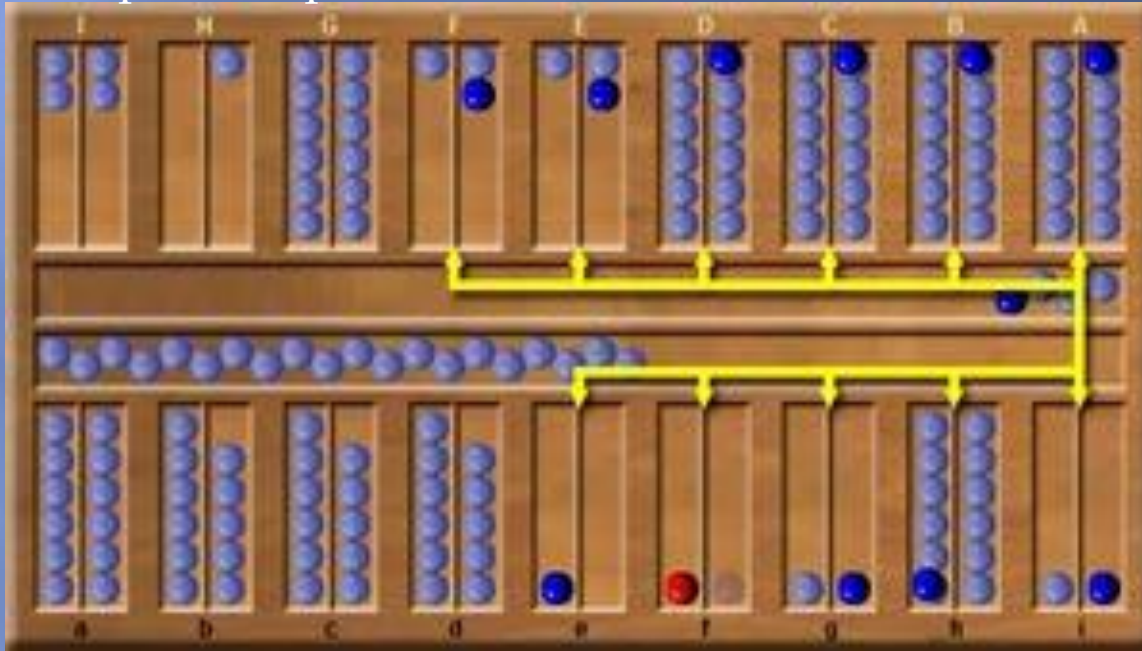


*Игрок вынимает 10 камней из своей лунки "F" и раскладывает их против часовой стрелки.*

*Последний камень падает в лунку "f" на стороне оппонента и доводит общее кол-во камней*

*до трех. Эта лунка превращается в "туздык" игрока (все три камня перемещаются в "казан" игрока).*

Если игрок не может сделать ход, так как все его *лунки* пусты, то второй игрок переносит все оставшиеся в его *лунках* камни в свой *казан*, и игра завершается. Выигрывает игрок, набравший большее количество *камней* в своем *казане*.



Игрок вынимает 11 камней из своей лунки "e" и раскладывает их против часовой стрелки.

Последний камень падает в лунку "F" на стороне оппонента и доводит общее кол-во камней до трех. Эта лунка НЕ превращается в "туздык" игрока, потому что она является симметричной "туздыку" оппонента в лунке "f". Обратите внимание, что при раскладывании один из камней упал в "туздык" противника (лунка "f") и был перемещен в его "казан".

**Спасибо за  
внимание!**