

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

14. 92? Қате жүріс. Оның орнына 14. 13 ! жақсы еді. Енді ойын тез аяқталып, бастаушы ойыншы атсырап қалады.

14. ...	91 (63)
15. 91 (54)	4-9
16. 83 (55)	35
17. 91 (57)	89
18. 6-5 (67)	12 (64)
19. 89	4-6
20. 91 (68)	12

				64					
3	1	8	X	1	1	2	5	-	
-	-	1	4	1	1	X	1	1	
				68					

21. 89	34
22. 4-7	45 (65)
23. 56	5-6
24. 6-8 (69)	2-6(66)

25. 89 (70) Қостаушы жағы тек төрт (2-5 арасындағы) отаумен ойнаса да бірнеше жүрісі көп. Тіпті, 7 отаудағы құмалақтарды таратудың да қажеті жоқ. Есеп 75-87. Ойынның ортасындағы бастаушының өрескел қате жүрісі ойын тағдырын тез шешіп кетті.

20. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандық шалып, құмалақ жинау ойыны

Нұрсейітов А. (Бішкек) – Темірбаев Ф. (Түркістан)
Қыр Р. Конституция күніне арналған жарыс, Бішкек. 2001 ж.

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

Ерекшелігі: Қостаушы жақ ойын ортасында тактадағы жағдайды «Қос шалыс» жүйесінің ойынына келтіру арқылы жеңіске жетуді көздесе, ақ жағы сәтті қорғаныс арқылы ұтып кетті.

1. 76 (10)	98
2. 66	87 (4)
3. 12 (22)	76
4. 78	45 (22)
5. 37X (25)	5-8 (38)
6. 4-1 (27)	1-5 (42)
7. 45 (28)	96 (46)
8. 17	84 (50)
9. 12	12
10. 89	6-2

				29					
3	2	X	1	3	4	14	4	-	
2	21	6	-	3	1	4	-	15	
				50					

11. 12 (29)	3-7
12. 39 (30)	81X (53)
13. 59	4-8
14. 89 (31)	25
15. 69	5-1x (54)
16. 75 (34)	12
17. 34	46
18. 46	35
19. 81	56

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚУМАЛАҚ

20. 2-6x (35) 96x (56)

				56				
1	4	X	7	2	3	2	4	2
X	3	3	4	5	5	2	2	22
				35				

21. 24	82x (59)
22. 61	56
23. 81 (39)	6-4x (66)
24. 23 (40)	89
25. 79	46
26. 89	56
27. 89	6-8
28. 59 (41)	34
29. 89	56
30. 78	45

				41				
4	2	X	2	1	1	1	4	-
X	-	6	-	1	2	1	1	29
				66				

Бастаушының жүрісі көп. Есеп 77:85.

21. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандық шалу арқылы, құмалақ жинау ойыны

Шотай М. – Елеусінов Д. (Қызылорда)

ҚР жекелей біріншілігі, 2004 ж., шілде. Қостанай.

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

Ерекшелігі: бастаушы жағы күшті белбасар отауынан тұздық беріп, құмалақ жинауға ойнағанымен, ойын ортасындағы бірнеше кате жүрістердің кесірінен ұтылып қалды.

1. 76 (10)	98
2. 66	87 (4)
3. 12 (22)	76 (8)
4. 25 (34)	78
5. 59 (38)	36X (11)
6. 94	16x (12)
7. 3-1	12 (13)
8. 4-3	28 (14)
9. 8-6	23 (15)
10. 93	23

				15				
6	11	8	9	8	20	10	1	4
8	6	3	2	6	X	5	1	1
				38				

11. 72 (40)	95
12. 1-9	89x (21)
13. 4-8	91 (22)
14. 71 (46)	91 (26)
15. 91!	12
16. 5-5	12 (27)
17. 85 (56)	75 (29)
18. 12	65

Ақ жағының алдында екі түрлі бағыт тұр. Біріншісі, құмалақ жинауға ойнау, екіншісі тұздық алып, атсырауға ойнау. Қара жағы екіншісін таңдады.

19.3-1 (58) 81 (32)

20. 79 92

					32				
1	1	2	1	—	22	12	4	—	
1	13	1	4	2	X	1	3	4	
					58				

21. 81 91 (34)

22. 78 89

23. 5-6 78 (35)

24. 4-7 89 (36)

25. 5-6 78 (37)

26. 45 89

27. 34 92 (51)

28. 12 67

29. 5-6 78 (52)

30. 45 12

					52				
1	1	—	—	—	22	12	5	—	
—	1	—	—	2	X	1	2	5	
					58				

31. 78 47x (53)

32. 95X (61) 12

~ 100 ~

33. 91 (63) 91 (55)

34. 23? Орнына 57 3-7x (58)

35. 82 (64) 12

36. 5-8 81 (61)

37. 35 2-2

38. 12? (65) 93 (63)

39. 12 7-1

40. 12 69

					63				
3	4	2	1	X	5	2	1		
—	7	—	3	2	X	1	2	1	
					65				

41. 2-8 82 (66)

Қостаушы жағы атсыратып ұтып кетті. Есеп 72:90

Егер 38. 24 жүрілгенде, онда ... 71

39. 89 78

40. 23 69

Ақ жағы атсыратып ұтып кететін еді.

22. **Позициялық ойын.** **Тектұрмас-Көкмойын**

тұздықтарының тартысы

Шотай М. (Түркістан) – Омаров Қ. (Қызылорда)

"Жас Алаш" газетінің жарысы, Қызылорда. 2001 ж.

Ерекшелігі: Ақ жағының 11 жүрісі күшті жүріс, сол арқылы қарсыласын атсыратып, жеңіске жетеді.

1. 87 (10) 87 (10)

2. 99 12

3. 89 81 (22)

~ 101 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАК

- 4. 66 12
- 5. 89 36 (24)
- 6. 12 89
- 7. 93 (12) 59 (26)
- 8. 46 (28) 28X (29)
- 9. 5-9 (46) 73 (44)
- 10. 7-2X (49) 58 (45)

				45					
1	6	2	3	1	17	3	X	5	
3	16	-	2	1	4	1	X	3	
				49					

- 11. 56 1-5
- 12. 2-8x (51) 37 (46)
- 13. 93 (54) 91 (50)
- 14. 91 (58) 85 (52)
- 15. 12 58
- 16. 24 62 (54)
- 17. 12 73 (58)
- 18. 6-2x(59) 92 (59)
- 19. 12 91 (61)
- 20. 91 (61) 4-5x (62)

				62					
1	5	2	2	3	2	1	X	1	
1	5	1	6	1	2	4	X	1	
				62					

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

- 21. 26 91 (64)
- 22. 4-1 (64) 45 (65)
- 23. 91 1-2
- 24. 7-2x (66) 1-2 (66)
- 25. 91 (67) 1-2
- 26. 6-9 (68) 83 (67)
- 27. 12 89
- 28. 57 78
- 29. 35 89
- 30. 24 92 (69)

				69					
1	-	1	2	4	1	1	X	-	
1	-	2	3	2	2	3	X	2	
				68					

Қостаушы ойыншы атсыратып, жеңіске жетті.

ОЙЫН СОҢЫ

Ойын соңы – ойынның басы мен ортасында туындаған түрлі тактикалық тәсілдерді жүзеге асырудың пешуші кезеңі. Бүкіл ойын барысын жақсы өткізіп, ойынның аяқ шенін қате ойнап, жеңіліп қалуыңызға да болады немесе ойын ортасында қиын позицияға тап болып, қате жүрістер жасап, жеңіліп отырып, ұтып кетуіңізге де болады. Бұл ойыншының шеберлігіне байланысты. «Сонымен қатар, ойынның орта шенінде жеңіп алған басымдықты, жақсы позицияны немесе жеңіске жеткізетін кейбір мүмкіншіліктерді іске асыруға, жүрістерді анықтауға осы дәлдік қажет» - дейді Ә. Ақшораев [12. 163].

Шынында ойын соңы мұқият есептеуді талап етеді. Бұл кезеңдегі басты мәселе – ойындағы құмалақтар саны, алған тұздықтардың күштілігі емес, тақтадағы жағдайдың тиімділігі және жеңіске жеткізетін жүрістерді таба білген ойыншының тапқырлығы. Әрине қате жүрістер жасауға ойынның ұзаққа созылуы, ойыншылардың шаршауы және тағы бір маңызды фактор сағат тілінің құлауға жақындауы әсер ететіні рас. Міне сондықтан ойын соңын меңгеру, дұрыс талдау – тоғызқұмалақ теориясындағы басты мәселенің бірі. Кітапта ойын соңын талдауға арналған партиялар арқылы – шебер ойыншылардың өздері де бұрын байқамаған соны жүрістерді байқауына болады.

23. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны.

Шотай М. – Мырзабеков М. (Қызылорда)

ҚР президентінің кубогі, 10.12.03, Қызылорда

1. 43 (10)	98
2. 99 (12)	88 (12)
3. 91 (24)	91 (24)
4. 68 (26)	12
5. 57 (38)	68X (27)
6. 2-4	12 (28)
7. 3-6 (40)	37 (29)
8. 12	34
9. 6-1X (43)	29x (37)
10. 12	91

				37				
1	2	3	2	15	17	1	1	X
1	4	2	7	5	2	19	X	—
				43				

11. 4-1x (44)	91 (40)
12. 5-1x (45)	89 (41)
13. 91x(46)	79
14. 34	89
15. 45	67
16. 56	89
17. 34	78
18. 6-1x (47)	78 (42)
19. 91 x(48)	5-1x (43)
20. 46 (49)	94 (45)

ОЙЫН СОҢЫ

Ойын соңы – ойынның басы мен ортасында туындаған түрлі тактикалық тәсілдерді жүзеге асырудың шешуші кезеңі. Бүкіл ойын барысын жақсы өткізіп, ойынның аяқ шенін қате ойнап, жеңіліп қалуыңызға да болады немесе ойын ортасында қиын позицияға тап болып, қате жүрістер жасап, жеңіліп отырып, ұтып кетуіңізге де болады. Бұл ойыншының шеберлігіне байланысты. «Сонымен қатар, ойынның орта шенінде жеңіп алған басымдықты, жақсы позицияны немесе жеңіске жеткізетін кейбір мүмкіншіліктерді іске асыруға, жүрістерді анықтауға осы дәлдік қажет» - дейді Ә. Ақшораев [12. 163].

Шынында ойын соңы мұқият есептеуді талап етеді. Бұл кезеңдегі басты мәселе – ойындағы құмалақтар саны, алған тұздықтардың күштілігі емес, тақтадағы жағдайдың тиімділігі және жеңіске жеткізетін жүрістерді таба білген ойыншының тапқырлығы. Әрине қате жүрістер жасауға ойынның ұзаққа созылуы, ойыншылардың шаршауы және тағы бір маңызды фактор сағат тілінің құлауға жақындауы әсер ететіні рас. Міне сондықтан ойын соңын меңгеру, дұрыс талдау – тоғызқұмалақ теориясындағы басты мәселенің бірі. Кітапта ойын соңын талдауға арналған партиялар арқылы – шебер ойыншылардың өздері де бұрын байқамаған соны жүрістерді байқауына болады.

23. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны.

Шотай М. – Мырзабеков М. (Қызылорда)

ҚР президентінің кубогі, 10.12.03, Қызылорда

1. 43 (10)	98
2. 99 (12)	88 (12)
3. 91 (24)	91 (24)
4. 68 (26)	12
5. 57 (38)	68X (27)
6. 2-4	12 (28)
7. 3-6 (40)	37 (29)
8. 12	34
9. 6-1X (43)	29x (37)
10. 12	91

				37					
1	2	3	2	15	17	1	1	X	
1	4	2	7	5	2	19	X	-	
				43					

11. 4-1x (44)	91 (40)
12. 5-1x (45)	89 (41)
13. 91x(46)	79
14. 34	89
15. 45	67
16. 56	89
17. 34	78
18. 6-1x (47)	78 (42)
19. 91 x(48)	5-1x (43)
20. 46 (49)	94 (45)

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

				45				
1	3	1	2	1	17	1	1	X
2	6	2	-	3	3	23	X	2
				49				

21. $91x$ (50) $4-2x$ (46)
 22. 13 (51) 91 (48)
 23. 36 82
 24. 12 45
 25. $2-2x$ (52) 24 (49)
 26. $7-4x$ (54) 24 (51)
 27. $6-3x$ (61) 79 (52)
 28. 23 81 (54)
 29. 67 89
 30. $5-2x$ (62) 24 (55)

				55				
6	-	1	4	4	5	1	1	X
-	1	4	4	1	1	5	X	7
				62				

31. $7-2x$ (65) $69??$ (56)
 32. 47! 89

Осы жүрістен кейін бастаушыда 37 жүріс, қостаушыда 40 жүріс бар. Ақ жағы ұтылатын секілді.

33. 67 78
 34. 7-9 89 (57)
 35. 67 78
 36. 56 89

~ 106 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

37. 67 67

38. 7-9 Ақ жағы көкмойыннан екі рет 3 құмалақтан өткізіп, тағы да екі жүріс қысқартты. Бастаушының 5 жүрісі артық.

38. ... 78 (58)
 39. 36 58
 40. 67 67

				58				
10	2	2	-	1	5	1	-	X
-	1	1	2	2	-	2	X	10
				65				

41. 56 56
 42. 56 89 мәжбүр жүріс.
 43. $99x$ (78) 89

Қалған құмалақтардан тағы да 5 құмалақ ұтып алынып қазанға салынады. Есеп 83:79. Бастаушы ұтты

Қостаушы ойыншы 31 жүрісте өрескел қате жіберді.

31. $7-2x$ (65) $69??$

Осының орнына 31. ... 95 (58) жүрісі тиімді еді. Сонда бастаушы құмалаққа ойнаса,

32. 12 69
 33. 37 89
 34. 24 92 (60)
 35. 12 78
 36. $97x$ (68) 67
 37. 34 59
 38. $4-2x$ (71) Есеп 79:83 болатын еді.

~ 107 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

				45				
1	3	1	2	1	17	1	1	X
2	6	2	-	3	3	23	X	2
				49				

21. 91x (50) 4-2x (46)
 22. 13 (51) 91 (48)
 23. 36 82
 24. 12 45
 25. 2-2x (52) 24 (49)
 26. 7-4x (54) 24 (51)
 27. 6-3x (61) 79 (52)
 28. 23 81 (54)
 29. 67 89
 30. 5-2x (62) 24 (55)

				55				
6	-	1	4	4	5	1	1	X
-	1	4	4	1	1	5	X	7
				62				

31. 7-2x (65) 69??(56)

32. 47! 89

Осы жүрістен кейін бастаушыда 37 жүріс, қостаушыда 40 жүріс бар. Ақ жағы ұтылатын секілді.

33. 67 78

34. 7-9 89 (57)

35. 67 78

36. 56 89

~ 106 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

37. 67 67

38. 7-9 Ақ жағы көкмойыннан екі рет 3 құмалақтан өткізіп, тағы да екі жүріс қысқартты. Бастаушының 5 жүрісі артық.

38. ... 78 (58)

39. 36 58

40. 67 67

				58				
10	2	2	-	1	5	1	-	X
-	1	1	2	2	-	2	X	10
				65				

41. 56 56

42. 56 89 мәжбүр жүріс.

43. 99x (78) 89

Қалған құмалақтардан тағы да 5 құмалақ ұтып алынып, қазанға салынады. Есеп 83:79. Бастаушы ұтты

Қостаушы ойыншы 31 жүрісте өрескел қате жіберді.

31. 7-2x (65) 69??

Осының орнына 31. ... 95 (58) жүрісі тиімді еді. Сонда бастаушы құмалаққа ойнаса,

32. 12 69

33. 37 89

34. 24 92 (60)

35. 12 78

36. 97x (68) 67

37. 34 59

38. 4-2x (71) Есеп 79:83 болатын еді.

~ 107 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Егер жүріске ойнаса,

32. 4-8 91 (61)

33. 7-8 69 (62)

34. 67 78

35. 7-8 89 (63)

36. 37 58

37. 7-8 89 (64)

38. 67 89

39. 23 78

Бастаушыда 34 жүріс, костаушыда 35 жүріс бар.

24. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа

шалып, құмалақ жинау ойыны

Елеусінов Х. (Қызылорда) – Темірбаев Ғ. (Кентау)

Қ.Р. жекелей біріншілігі, Қостанай, 2004ж. Шілде.

1. 43 (10) 98

2. 99 (12) 44X (3)

3. 1-2 (24) 91 (6)

4. 91 89X (9)

5. 2-5 (36) 91 (12)

6. 83 16X (13)

7. 62 82

8. 51 58

9. 1-5 81 (16)

10. 56 49

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

					16				
7	2	17	17	2	1	6	5	3	
–	6	17	X	1	3	16	3	4	
					36				

11. 68 89

12. 2-7 56 (17)

13. 82 (42) 38

14. 56 56

15. 23 56

16. 3-3 81 (20)

17. 56 23

18. 23 56

19. 61 (48) 99x (29)

20. 12 46

					29				
1	1	19	24	1	1	3	–	–	
–	2	4	X	2	2	21	4	–	
					48				

21. 56 35

22. 3-6 56 (30)

23. 69 34

24. 56 46

25. 23 56

26. 23 56

27. 56 45

28. 68 56

29. 91 12

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

30. 7-2X(51) 6-8x (43)

				43					
4	4	22	2	2	2	2	X	3	
3	3	6	X	3	4	4	-	3	
				52					

31. 71 (56) 82 (47)
 32. 1-4 45 (48)
 33. 57 7-1X (49)
 34. 13 (57) 81 (51)
 35. 56 78
 36. 63X (62) 68

				51					
8	3	2	1	4	2	-	X	2	
-	3	9	X	1	1	4	3	6	
				62					

Осы жүрістер кезінде екі жақ та уақыттары аз болғандықтан, тез-тез жүрістер жасай бастайды.

37. 95x(63) 1-3
 38. 91x(66) 78
 39. 2-4 82(54)
 40. 78 12. Тең ойын

25. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны

Шотай М. – Ашимов І. (Сарыағаш)

~ 110 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

Шымкент. 1994 ж. Мамыр. Қажымұқан жарысы.

1. 76 (10) 76 (10)
 2. 99 91
 3. 91 91 (22)
 4. 91 (24) 67
 5. 67 23 (34)
 6. 56 (26) 12
 7. 12 91
 8. 25 (40) 48 (48)
 9. 47 (46) 45
 10. 89?! 91X (51)

				51					
-	13	-	2	3	1	15	5	2	
X	2	2	1	4	4	7	-	4	
				46					

11. 93 (62) 13
 12. 74 (64) 29
 13. 78 68
 14. 89 23
 15. 34 91x (52)
 16. 23 58
 17. 69 79
 18. 67 45
 19. 89 67
 20. 78 56

~ 111 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

				52				
1	17	2	2	1	-	4	-	2
X	1	2	2	4	-	1	2	5
				64				

21. 89 67

22. 58 56

23. 45 12

24. 78 36? Орнына 12!

25. 81 (66) 91x (53)

26. 78 86x? (54) Әшімовтың соңғы жүрісі кате жүріс болды. Оның орнына 26. ... 68!

27. 78 23?? Оның орнына 12! жүрісі жүрілгенде, ақ жағы ұтады.

28. 97 (70) 23

29. 82 (72) 13

30. 91 (74) 61 (55)

				55				
2	2	1	1	3	3	6	1	-
X	2	3	2	3	2	-	1	1
				74				

31. 67 91x (56) 41. 56 89

32. 78 89 42. 45 68

33. 67 57 43. 34 91x (60)

34. 89 38 44. 23 91x (61)

35. 57 91x (57) 45. 23 89

36. 78 23 46. 67 78

~ 112 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

37. 56 89 47. 56 89
38. 45 91x (58) 48. 34 56
39. 35 79 49. 56 47
40. 67 91x (59) 50. 34 89

40 жүріс.

				59				
1	2	1	3	2	4	2	-	-
X	2	1	2	2	1	2	2	2
				74				

50 жүріс.

				61				
3	-	2	3	2	1	2	-	-
X	-	-	4	-	3	3	2	2
				74				

51. 47 34

52. 45 78

53. 56 78

54. 56 89

				61				
4	1	-	3	2	2	1	-	-
X	-	-	-	-	6	4	2	2
				74				

~ 113 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Қалыпты жағдайға келтірілді.

55. 91	12
56. 62 (76)	12
57. 91	23
58. 81 (78)	34
59. 91	68
60. 91 (80)	89

				61					
5	1	1	1	2	3	1	-	-	
X	-	-	-	-	1	5	1	-	
				80					

61. 89	89
62. 91	78
63. 72	23
64. 89	89
65. 91	13
66. 91 (82)	

Бастаушы ұтты.

26. Позициялық ойын. Тектұрмас-көкмойын тұздықтарының тартысы

В.Кондрашов. (Қостанай.) – М.Шотай

ҚР президенті жарысы. Қызылорда, желтоқсан, 1999 ж.

1. 76 (10)	76 (10)
2. 99	12
3. 78	57

~ 114 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

4. 89 (24)	26 (22)
5. 25 (28)	38X (25)
6. 92X (31)	8-5x(26)
7. 4-9x(37)	63 (43)
8. 1-7x(48)	81 (46)
9. 45	58
10. 5-1 (56)	36 (47)

					47				
2	2	1	4	2	20	1	X	-	
-	5	1	1	1	7	7	X	5	
					56				

11. 6-3x(59)	89 (48)
12. 26	69
13. 7-5x(60)	57(49)
14. 67	89
15. 7-8	79(50)
16. 67	89
17. 56	89
18. 56	78
19. 45	89
20. 34	67

					50				
9	-	1	1	1	21	1	X	2	
-	1	1	2	1	2	2	X	7	
					60				

~ 115 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

21. 7-8	56 (51)
22. 67	67
23. 23	78
24. 67	67
25. 56	78
26. 45	89
27. 34	78
28. 45	89
29. 56	89
30. 45	1-2

					51				
12	-	-	-	-	21	1	X	1	
-	-	1	-	2	2	3	X	7	
					61				

31. 7-9(61)	4-6x(53)
32. 6-8	89 (54)
33. 7-9	78 (55)

33. 7-9 78 (55)
Ақ жағының мақсаты айқындалды. Қостаушының 9
отауындағы байлыққа байлау кою арқылы, ұтысқа ие
болмақшы.

34.57	67
35.34	78
36.12	67
37.45	56
38.34	67
39.23	56
40.7-8	45 (56)

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

				56				
14	2	2	1	1	1	2	X	2
-	1	11	2	2	2	1	X	10
				62				

41. 67	34
42. 56	56
43. 45	45
44. 7-8	45(57)
45. 67	34

46. 56?(63) Ойын тағдырын шешкен қате жүріс.

Орнына 46. 23 жақсы еді.

46. ...	9-4x (58)
47. 12 (64)	89 (23)
48. 6-8	89 (59)
49. 24	13
50. 7-1(66)	78

				60				
3	1	1	2	2	2	2	X	-
-	1	3	3	2	1	1	X	12
				66				

Бастаушыда 38, қостаушыда 39 жүріс бар.

Есеп 78-84. Ойын қостаушының пайдасына шешілді.

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

27. Позициялық ойын. Бел-белбасар тұздықтарының тартысы.

Сейтжанов А. (Тараз) – Измаханов Н. (Қызылорда)
"Жас Алаш" газетінің жарысы, 2000 ж.

1. 76 (10) 76 (10)
2. 99 12
3. 78 57
4. 91 (12) 71
5. 67 46?!
6. 35X (15) 3-6X (13)
7. 1-6x (23) 4-7 (14)
8. 71 (24) 34
9. 78 9-6x (15)
10. 93 (25) 2-8x (16)

				16					
2	17	5	3	X	4	4	1	5	
3	17	5	17	17	X	2	17	1	
				26					

11. 8-6x (27) 92 (17)
12. 4-3x (28) 1-7 (18)
13. 3-9 (29) 2-5 (19)
14. 71 (32) 62
15. 1-7 76x (21)
16. 2-6 (33) 8-2x (28)
17. 3-8 (34) 3-3 (31)
18. 72 (39) 97x (34)

~ 118 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

19. 5-4x (40) 1-5 (36)
20. 99x (42) 4-9x (39)

				39					
4	6	7	7	X	1	5	4	2	
9	4	3	11	3	X	3	11	-	
				43					

21. 1-9 (43) 3-7 (40)
22. 81x (45) 65
23. 71 (49) 95 (46)
24. 92 (55) 86x (47)
25. 4-9x (56) 78x (53)
26. 3-1 (56) 93 (56)
27. 71 (60) 23? Ойын тағдырын шешкен қате жүріс.

Бұл жерде 81! күшті. Алма-кезек шабуыл.

28. 1-7!! 81 (59)
29. 89 89

30. 78 Әрине, бастаушыда жүріс көп болғандықтан, 11 құмалақты бере салған тиімді. Егер 30. 2-3 онда қостаушы жағы ұтып кетеді.

30. ... 92 (71)

				71					
1	-	1	2	X	4	4	-	-	
1	-	1	4	5	X	1	2	5	
				60					

31. 12 78

~ 119 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

32. 89

Бастаушы жағының бір жүрісі артық.

Есеп 85 – 77

28. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны.

Темірбаев Ғ. (Түркістан) – Измаханов Н. (Қызылорда)
(ҚР жекелей біріншілігі, 2004, ж. Шілде, Қостанай)

Қос шалыс жүйесі

1. 76 (10)	98
2. 66	87 (4)
3. 12 (22)	76 (8)
4. 78	45 (22)
5. 37X (25)	5-8 (38)
6. 41x (27)	1-5 (42)
7. 16 (28)	6-2 (60)
8. 79 (29)	24
9. 89	97 (62)
10. 56	91 (66)

				66				
–	7	X	1	3	5	15	1	1
–	1	5	4	1	6	–	1	16
				29				

11. 89 85 (64)

12. 62?! (31) 12

13. 23 Бастаушы жағы өрескел қате жіберіп отыр.

Оның орнына 13. 12 жүрісін жасауы керек еді.

~ 120 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

Тектұрмас отауын жұп күйінде ұстау киынға соғады.

13. ... 91 (70)

14. 89 12

15. 39 3-8 (72)

16. 12 (32) 23

17. 24 23

18. 79 35

19. 23 34

20. 68 89? Қостаушы ойыншы да

қарсыласының қатесін пайдалана алмай отыр. Бұл

жерде 20. ... 59! жүрісі күшті еді.

				72				
2	1	X	2	5	8	–	–	–
–	–	4	8	2	1	2	2	21
				32				

21. 89 4-2

22. 23! (33) 5-1 (74)

23. 37 (34) 93 (76)

24. 12 45

25. 23 56

26. 23 56

27. 34 81

28. 12 6-2 (78)

29. 12 (35) 92 (80)

30. 12 Бастаушы ойыншы 80-82 есебімен ұтылды.

Жоғарыдағы тақтадағы жағдайға келейік.

20. 68 5-9! Сонда,

~ 121 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

				72				
2	3	X	3	1	8	—	—	—
—	—	4	8	2	1	2	2	21
				33				

21. 89 (33) 56!
22. 89 4-2
23. 78 (34) 56!
24. 89 45
25. 67 92 (74)
26. 12 82 (76)
27. 12 89!
28. 78 92 (78)
29. 12 62 (80)
30. 12 (35) 91 (82) Қостаушы ұтар еді.

29. Позициялық ойын. Белбасар-қандыққақпан тұздықтарының тартысы.

Ордабаев С. (Алматы)– Шотай М. (Түркістан)
КР жек. бір. Қостанай, 2004 ж. Шілде.

1. 76 (10) 98
2. 66 87 (4)
3. 12 (22) 76 (8)
4. 78 45 (22)

Қарсыласты психологиялық тұрғыдан білудің маңызы зор. С.Ордабаев Қос шалыс жүйесінде белбасар-қандыққақпан тұздықтарының ойынына басымдық беретіні белгілі. Бұл ойынның ойналуына біз де қарсы емеспіз.

5. 26X (25) 1-4 (38)

~ 122 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

6. 39x(33) 3-7X (41)
7. 94x (35) 85 (45)
8. 1-7 73 (52)
9. 91 (39) 25 (Келесі жүріс 10. ... 41)
10. 6-9 4-1 (53)

				53				
5	3	2	X	19	1	3	1	—
3	7	—	5	1	1	X	17	1
				40				

Тақтадағы жағдайда қостаушы жағының аз ғана басымдығы байқалады. Отаудағы құмалақ ыңғайлы орналасқан 13 құмалағы артық. Бірақ бастаушы жағы көкмойын отауындағы байлығын ойын соңына дейін таратпай алып қалып, құмалақ артықшылығын теңестіру мүмкіндігі бар.

11. 4-8 81 (58)

12. 2-8? Осы жүріс шешуші қате жүріс секілді.

Бастаушы жағы тектұрмас отауындағы құмалақтарын қарсылас отауға асып, жүріс беру қаупінен сақтанып, ерте таратып отыр.

12. ... 95 (63)
13. 12 5-5x (64)
14. 91 (43) 91 (66)
15. 6-9 89 (67)
16. 4-7 45 (68)
17. 6-7 91 (69) Қосымша жүріс ұту
18. 56 91 (71)
19. 35 79
20. 6-7 89 (72)

~ 123 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Пайдаланылған әдебиеттер

1. Землянская И. Домино, нарды, кости. Москва, "Вече". 2001.
2. Т.Сұлтанбеков. Шахмат, дойбы, тоғызқұмалақ. А., "Қазақстан", 1967.
3. С.Аманжолов. Тоғызқұмалақ. А., 1936. Қазақша және орысша.
4. Анаркулов Х. Кыргыз эл оюндары. Бишкек, "Кыргызстан", 1991.
5. Шотаев М. Тоғызқұмалақ ойынындағы тәңірлік дүниетаным көріністері// I халықаралық түркология конгресінің жинағы. Түркістан, ХҚТУ баспасы, 2003.
6. Сапарбеков Қ. Тағлымы мол тоғызқұмалақ// "Оңтүстік Қазақстан" газеті. 28 шілде, 1999.
7. Б.Төтенаев. Қазақтың ұлттық ойындары. А., "Қайнар", 1994.
8. Сарткожаұлы Қ. "Байырғы түрік алфавиті және көне түрік дүниетанымы"// "Түркология" журналы. N 1, 2004.
9. Тілеубаев С. Тоғызқұмалақ әліппесі. А., "Қағанат", 2000.
10. Тәжиев Қ. Киелі сандардың генезисі және эпикалық жырлар мен жыраулар поэзиясындағы көркемдік қызметі. Автореферат. Түркістан, 2004.
11. Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ даналығы. Тараз, 2000.
12. Ақшораев Ә. 60 сабақтық тоғызқұмалақ ойынының оқулығы. Тараз, 2001.
13. Есенов Қ. Қандықақпан бастамалары. Тараз, 2000.
14. Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ. А, Қазақстан, 1979.
15. М.Ноғайбаев. "Ұлттық өнеріміз тоғызқұмалақ мектеп бағдарламасында". Тараз, 1999.

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

МАЗМҰНЫ

Кіріспе	3
Ойынның атауы туралы бірер сөз	7
Ойынның ережелері және танымдық мәні	11
Ойынды жазу тәртібі және тоғызқұмалақ әліппесі.....	23
Тоғызқұмалақ отауларының аттары және «тұздық» бағалау ерекшеліктері	29
Ойын бастамалары	38
Ойын ортасы	82
Ойын соңы	102
Тоғызқұмалақ этюдтері	135
Этюдтердің шешімі.....	141
Тоғызқұмалақ туралы пікірлер	147
Тоғызқұмалақ тағылымы	150
Қорытынды	152
Пайдаланылған әдебиеттер	154
Мазмұны	155

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

29. 92 (50) 81X (59)
30. 24 (53) 13

					59				
2	1	6	13	2	X	5	2	1	
X	1	2	3	4	1	3	2	2	
					53				

31. 91 (55) 89
32. 79 92x (62)
33. 58 73x (63)
34. 91 91x (64)
35. 91 (57) 91x (65)
36. 67 89
37. 46 91 (66)
38. 56 78
39. 35 89
40. 45 91x(67)

					67				
-	-	-	13	2	X	5	2	-	
X	1	1	1	3	3	3	4	-	
					57				

41. 23 3-7
42. 79(58) 23
Есеп 85:77

1.1. “Жас Алаш” бастамасының тарихынан

«Жас алаш» бастамасының алғаш қай жерде ойналғаны, кімдер ойнағаны туралы мәліметтер тапшы болғанымен, біздің білетініміз бұл ойын бастамасы 1999 жылғы “Жас Алаш” газетінің жұлдесі үшін жарыстан кейін кең тарағаны. Әсіресе, жас ойыншы Сәбит Сапарбековтың азулы қарсыласы спорт шебері А.Сейтжановты осы бастама жүрістерімен ұтуы осы ойынға деген белгілі ойыншылардың назарын аударды. Жүйелі талдаулар жасалып, кейінгі жарыстарда қолданыла бастады. Осы газеттің жұлдесі үшін жарыста танылғандықтан, атауды да “Жас Алаш” басылымының атынан алып отыр.

Тараздық Т.Ниязымбетовтың айтуына қарағанда, бұл бастамамен ол бұрын да таныс болған. Осы қаланың кезекті бір біріншілігінде қарсыласы оған осы бастаманың жүрістерін жасап, ұтып кеткен. Кейін анықталғанындай қостаушы ойыншы бұл жүрістерді үйінде дайындалып келмеген, “атөтпес” отауынан жүремін деп, “бел” отауының құмалақтарын жүріп жіберген. Осы оқиғада да кездейсоқтық оқиға болғанымен, екі ойыншыға да қатты әсер еткен.

“Жас Алаш” бастамасы

1. 76 (10) 98
2. 66 87 (4)
3. 12 (22) 76 (8)
4. 78 56 жүрістерімен басталады.

Бастаушының 14 құмалағы артық және қос отаудың бірінен тұздық алайын деп тұр. Бұл бастаманың басты ерекшелігі де – ойын теориясындағы құмалақтарды көп мөлшерде тұздыққа ауыстыру қисынын жоққа шығаруында,

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

тұздықтарды неғұрлым күшті отаулардан алу ережелерінің мәнін басқаша саралауына әсер етуінде, комбинациялық ойындардың қатарын көбейтіп, алуан түрлі әдіс-тәсілдердің бұрын байқалмаған жаңа түрлерінің шығуына жол ашуында болып табылады.

Алғаш рет ресми үлкен жарыста ойналған Сейтжанов пен Сапарбеков арасындағы ойын төмендегіше жалғасты.

5. 26X(25) 93 (24)
6. 93x (26) 1-5 (40)
7. 8-4x (28) 84 (58)

Бастаушы тұздық бермеуге әрекеттеніп, 30 құмалақ артта қалды. Енді тұздық бермесе қостаушы қалған керекті 24 құмалақты оп-онай жинап алады.

8. 67 3-8 (60)

Тақта басында төмендегіше жағдай қалыптасты.

				60					
6	2	6	X	6	16	1	4	2	
1	8	6	2	2	3	4	1	3	
				28					

9. 19 95X(63)

С.Сапарбеков тұздық алғаннан кейін, керекті құмалақтарды ұтып алып, ойын тағдырын өз пайдасына шеше білді.

Бұл ойын “Жас Алаш” газетінің 1999 жылғы жарысының бірінші күні ойналды. Жарыс жеңімпазы болудан үміткер спорт шеберінің осы ойында ұтылуы басқа ойыншылардың назарын

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

өзіне тез аударды. Қалған кездесулерде көптеп қолданыла бастады және бастаманың өзіндік ерекшеліктері шыға бастады.

Бастаушының тұздық алып, қарсыласқа бермей кету әрекеті тиімсіз болғандықтан, енді олар басқаша жүрістер қарастыра бастады. “Белбасар” отауынан тұздық алып, “тектұрмас” отауынан тастап кету кездесе бастады.

5. 26X(25) 93 (24)
6. 49x (28) 82X (27)

Бұл нұсқада бастаушының 6. 49x (28) жүрісі алғаш қарағанда тиімді сияқты. Тұздығы күшті, құмалақ жағынан тең дәрежеде. Бірақ ойналған ойындардың барлығында дерлік қостаушы жағы мақсатты 82 құмалақ жинап отырды. Беймәлім жүрістің қайшылығы да осында еді. Күтпеген жаңалық жасаған С.Сапарбеков үй дайындығында осы жүрістерге және нәтижесіне арқа сүйеген екен.

Бұл тұздық алмасуынан қорытынды шығарған бастаушы жағы енді 6. 49x (28) жүрісінің орнына 6. 51x(26) жасайды. Бір қызығы егер осы жерде қостаушы жағы 6. ...

82X (27) жүрісін жасаса ұтылып қалатын еді. Сондықтан 6. ... 47X (27) жүрісін жасап, қандықақпан отауынан тұздық алды.

Ары қарай Н.Имакеев – Б.Момбеков (Шымкент, 1999 ж. мамыр) ойынында төмендегіше жалғасты.

7. 94 84 (45)
8. 91(44) 2-4
9. 2-6 94 (47)
10. 85 91
11. 12 73 (56)
12. 62 (48)

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

неге осы жүріс ойындарын таңдап алады? – деген сұрақтарға жауап табуға болады. Сол жағына біршама мән берейік.

Жүйе төмендегі жүрістермен басталады.

1. 76 (10) 98
2. 66 87 (4)
3. 12 (22) 76 (8)
4. 78 45?! (22)

Соңғы жүріс арқылы қостаушы ең маңызды қос отаудан барлығы 14 құмалақ үшін тұздық беріп отыр.

5. 37X(25) Бастаушы жағы 5. 26X (25) жүрісіне жүрсе, келесі жүрісте өзі қандықақпан отауынан тұздық береді.

5. ... -8 (38)
6. 41x (27) 1-5 (42)
7. 45 (28) 96 (46)
8. 17 84 (50)
9. 12 12
10. 89 91 (52)

				52					
1	1	X	6	3	4	14	4	-	
-	20	6	-	3	1	4			15
				28					

11. 71 3-7 (54)
12. 12 (28) 63 (62)
13. 12 (30) 25
14. 89 34
15. 67 92

~ 56 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

Қостаушы жағы қарсыласының екінші отауындағы байлығына тұздық алу қаупін туындата отырып, құмалақ ұту амалына көшті. Егер бастаушы сол отаудағы байлығын таратса, кара жағы тұздық алады. Егер тоғызыншы отаудағы құмалақтарын таратса, қосымша материал береді. Сондықтан құмалақтарды тоғызыншы отауға жинаған тиімді секілді.

16. 12 81
17. 78 91 (64)
18. 89 89
19. 67 91
20. 78 91 (66)

				66					
-	-	X	1	5	7	1	1	1	
-	26	-	1	4	-	-	1	18	
				30					

21. 89 4-1
22. 58 (31) 5-1 (68)
23. 89 (32) 56
24. 78 45
25. 89 56
26. 56 91
27. 67 6-1 (70)
28. 78 (33) 34
29. 89 45
30. 56 56

~ 57 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

2	3	X	2	—	—	—	1	1
—	26	—	1	—	1	—	—	22
				70				
				33				

31. 67 23
32. 78 34
33. 89 45
34. 45 56
35. 56 12
36. 67 23
37. 78 34
38. 89 45

Ақ жағының жүрісі азайды. Енді тек маңдайдағы не тектұрмастағы құмалақтарды тарату керек. Әрине, бұл жерде екінші отаудағы байлық таратылады.

39. 28x (34) 92X (73)

Қостаушы жағы жеңіске жетеді.

Бұл ойын жүрістерінің әсемдігі неде? Ең алдымен, алғашқы жүрістерден-ақ ең күшті отаудан аз ғана құмалаққа тұздық беруі, екіншісі — аз-аздан құмалақ жинау арқылы мақсатты 82 шарға жақындауы, үшіншісі тектұрмас отауына байлау қою арқылы керекті құмалақты ұтып алуы болса керек. Ал осындай жағдайдың ойын барысында туындайтынын төртінші жүрісте қостаушы жағы ойлады ма екен? Әрине, мұны бір ойын барысында бірден байқау қиын, бұл көптеген талдаулардың жемісі болса керек. Түрлі жарыстарда әрбір жүріс

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

шебер ойыншылар тарапынан ой елегінен өткізіліп, уақыт сынынан өтіп, бүгінгі күнге жетіп отыр.

Алғашында «Қос шалыс» осы классикалық жүйеге негізделсе бүгінгі күні оның нұсқалары өте көп. Соңғы кездегі жарыстардың барлығында дерлік ойналады десек те болады. Әрине, классикалық нұсқасы кездеспейді, бірақ тоғызқұмалақ бастамаларының тарихын білу үшін бұл жүйенің алғашқы үлгісін қарастыру орынды.

II. Тектұрмас бастамасы

5. Тұздықты құрбандық шалып, құмалақ жинау ойыны. Шабуыл нұсқасы.

Шотай М. (Түркістан) — Қасымов Қ. (Бішкек)

"Жас Алаш" газеті жарысы, Шымкент, мамыр, 2000

- 21 (10) 76
- 99 22X (3)
- 77 (14) 46x (16)
- 89 (28) 59x (21)
- 1-4X (31) 3-7x (27)
- 68 (32) 56
- 67 2-5
- 82 (36) 1-5
- 91 (38) 57
- 38x (39) 73x (30)

				30				
3	18	1	19	2	X	4	2	1
3	X	—	16	16	1	3	2	2
				39				

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

11. 91 (41) 92x (31)
 12. 89 56
 13. 91 8-7x (32)
 14. 1-5 (42) 91 (35)
 15. 91 13
 16. 91 (44) 3-8
 17. 71 (45) 12
 18. 78 2-6
 19. 82 (48) 12
 20. 34 23

					35				
1	2	3	23	4	X	3	-	-	
-	X	1	19	18	2	-	1	2	
				48					

21. 67 89
 22. 78 91
 23. 1-2 91 (36)
 24. 89 89
 25. 89 3-5
 26. 93 (51) 12
 27. 1-2 23 (37)
 28. 4-4x (52) 23 (38)
 29. 91 (54) 91 (40)
 30. 34 71

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

					40				
2	2	1	24	6	X	3	1	-	
1	X	1	3	19	2	1	1	1	
				54					

31. 1-2 91 (41)
 32. 1-2 89 (42)
 33. 67 91
 34. 1-2 89 (43)
 35. 78 91
 36. 1-2 78 (44)
 37. 89 89
 38. 78 91
 39. 89 6-2x (46)
 40. 34 (55) 78

					46				
3	3	1	2	7	X	4	2	1	
3	X	1	5	20	2	1	2	4	
				55					

41. 1-3 92x (48)
 42. 48 52x (49)
 43. 1-3 91x (52)
 44. 35 78
 45. 34 68
 46. 46 84x (55)
 47. 1-2 91 (56)
 48. 1-2 78 (57)

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

49. 81 (57) 67
50. 78 89

				57				
2	1	2	–	1	X	4	2	–
–	X	1	–	23	4	1	2	5
				57				

Бастаушы жағы өзінің байлығын тиімді тарату арқылы, жүрісін көбейтіп, жеңіске жетті.

III. Атөтпес бастамасы

6. Тұздықты құрбандық шалып, құмалақ жинау ойыны. Қорғаныс нұсқасы

Темірбаев Ғ. (Кентау) – Сейтжанов А. (Тараз)
ҚР жекелей біріншілігі. Орал, маусым, 2002.

1. 32 (10) 98
2. 78 (20) 91
3. 81 56 (12)
4. 35 45 (26)
5. 15X (23) 92 (40)
6. 93x (24) 1-5 (42)
7. 41x (26) 93 (48)
8. 79 84 (50)
9. 17 74

~ 62 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

				50				
3	2	1	16	X	6	16	7	3
2	6	3	2	3	4	3	5	4
				26				

10. 27?! 78
11. 61 (30) 3-9 (56)
12. 73 (33) 82x (59)
13. 86x (52) 34
14. 59 12
15. 68 4-3x (66)
16. 1-5 (53) 95x (68)
17. 81 (55) 2-2x (69)
18. 1-3 (56) 81 (72)
19. 35 92x (73)
20. 1-2 23 (74)

				74				
1	1	3	2	X	2	2	–	–
–	X	1	7	4	1	3	1	4
				56				

21. 79 79
22. 89 34
23. 58 34
24. 89 89
25. 89 92x (75)
26. 1-2 89 (76)
27. 78 78

~ 63 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

28. 89 67
29. 78 67
30. 67 78

76									
2	2	1	-	X	4	-	-	-	
-	X	1	7	1	1	1	1	9	
56									

Қара жағы жеңіске жетті. 80-82

7. Позициялық ойын. Атсыратар-Қандықақпан тұздықтарының тартысы

Нұрханов Е. (Кентау) – Елеусінов Х. (Қызылорда)
"Жас Алаш" газетінің жарысы, Шымкент. 2000.

- 32 (10) 98
- 78 (20) 44 (12)
- 67 (32) 57X (15)
- 36 78
- 2-4X (35) 69x (31)
- 6-1 (49) 3-5 (48)
- 4-8 (50) 94 (51)
- 3-7 83 (54)
- 26 2-4
- 6-9 (51) 23 (55)

55									
2	1	2	2	2	X	3	-	-	
16	1	1	2	3	1	X	18	2	
51									

~ 64 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

- 5-7 89 (56)
- 1-7x (52) 12 (57)
- 6-8 92 (58)
- 56 79
- 46 68
- 34 91
- 13 91 (60)
- 56 89
- 6-9 78 (61)
- 56 89

61									
2	1	1	1	3	X	4	2	-	
-	4	2	2	-	2	X	21	4	
52									

- 45 78
- 34 91
- 12 57
- 6-7 89 (62)
- 6-7 89 (63)
- 26 78
- 56 67

63									
3	1	1	1	1	X	4	2	-	
-	1	2	3	1	2	X	21	4	
52									

~ 65 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Бастаушы жағының байлығы бар, ал қостаушы жағының құмалағы көптеу. Екі жақтың жүрісі бірдей, бірақ жүріс бастаушыдан. Сондықтан ақ жағы отауларындағы құмалақтарын реттеп алып, көкмойын отауындағы байлығымен, қарсыласының арт отауынан екі құмалақ ұту арқылы, жүрісін қысқартады. Бастаушы жеңді. Есеп: 82-80

IV. "Атсыратар" бастамасы

8. Тұздықты құрбандық шалып, құмалақ жинау ойыны. Шабуыл нұскасы

Елеусіз Н.(Қызылорда) – Шотай М.
Орта Азия және Қазақстан фестивалі

1. 43 (10) 87
2. 67 (20) 44X (3)
3. 1-2 (32) 67x (19)
4. 2-5 (44) 67 (20)
5. 12 45
6. 12 34
7. 82 71 (22)
8. 69 78
9. 89 56
10. 78 46

				22					
14	6	—	3	2	1	2	2	14	
—	4	14	X	14	1	1	2	16	
				44					

~ 66 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

11. 89 56
12. 78 45
13. 89 15x (23)
14. 9-8 96x (25)
15. 2-8 13 (26)
16. 5-4 12 (27)
17. 83 (52) 12
18. 56 47
19. 23 12
20. 62 (64) 87x (34)

					34				
3	1	4	9	7	1	—	—	1	
5	2	21	X	1	2	—	2	5	
					64				

21. 1-5 71 (37)
22. 94 (66) 12
23. 91 (68) 52 (41)
24. 12 78
25. 89 34?
26. 67 45??

Қара жағы тақтадағы жағдайды теңестіретін жүрісті көрмей қалды. Дұрысы, 26. ... 82. Енді ақ жағы осы қатені өз пайдасына асыра білді.

27. 3-6 12 (43)
28. 91 12
29. 89 57
30. 89 26

~ 67 ~

Осы жүрістен кейін бастаушының позициялық артықшылығы бар екені анықталды. Н.Имакеев 82-80 есебімен жеңіске жетті.

Келесі ойындарда қостаушының жақсы жүрісі бар екені байқалды. Ол үшін 10. 85 жүрісінен кейін 10... 91 (50) жүрісінің орнына қостаушы 10. ... 39(50) жүрісін жасауы керек. Бұл жүрісті Кентау қаласының ойыншылары дайындық үстінде тапты.

Жас ойыншы Ғ.Темірбаев идеясы екендігін де айту керек.

11. 12 92 (57)

Бұл жүрістің алдыңғы ойындағы жүрістен айырмашылығы қостаушы қарсыласының соңғы отауларына үнемі шабуыл жасап, жүрістерінің азаюына ықпал жасайды.

12. 31 24

Осы 1999-2000 жылғы жарыстарда назар аударатын тағы бір нұсқа бастаушы үшін 5. 37X (25) жүрісі. Бірден жетінші отадан тұздық алып, қостаушыға белбасардан тұздық беруі болып табылады.

5. ... 46X (11)

Қара жағының тұздығы күшті, ал ақ жағы құмалағының артықшылығымен тақтадағы жағдайды теңестіріп отыр.

Бұл нұсқа – өте тартысты ойналатын нұсқа. Ойынның ішкі қуаты, алма-кезек ауысқан партия тағдыры шиыршық атқан жүрістер ойнаушылардан жаңылыспайтын жады, үнемі сергек отыруды талап етеді. Ойын тағдыры ойнаушылар үшін “кылкөпір” болғандықтан, – бұл нұсқа көбінесе жауапты ойындарда ойналды. Әсіресе, ойнаушылардың жан-дүниесіне әсер ететін қауіпті сәттердің молдығы – үлкен психологиялық

дайындықты талап етті. Осы бастаманың да бүгінгі күні сирек ойналуында бастаушының осы тартысты нұсқаны таңдап алуының бірқатар ықпалы бар.

“Жас Алаш” бастамасы – бұл айтылғандармен ғана шектеліп қалмайды. Оның әр нұсқасының жекелеген тармақтарын зерттеудің өзі – ойыншылардың ойын дағдысынан, таралу аймақтарындағы ізденіс ерекшеліктерінен, шығармашылық психологиядан да құнды мағлұматтар береді.

1998 жылдан бастап “Жас Алаш” газетінің жүлдесі үшін халықаралық жарыс 4 рет өткізілді. Соңғысы 2001 жылы Қызылорда қаласында шілде айында өткізілді. Осы жылдың қыркүйек айында газеттің бас редакторы Н.Жүсіп басқа қызметке ауысты. Орнына жаңа редактор келді. Редактордың ауысуы ма әлде қаржылық дағдарыстар ма келесі жылдары газет жарысы өткізілмейтін болды. Бірақ тарихта «Жас Алаш» газетінің ақыл-ой өнерін қолдау құрметіне арналып, осы газеттің атын алған тарихы терең, тағлымы қызық ойын бастамасы қалды.

1.2. “Қос шалыс” жүйесінің эстетикасы

Классикалық нұсқасы

Тоғызқұмалақ ойынындағы соңғы кездері жиі кездесетін, барлық жарыстарда дерлік ойналатын, қанатын кеңге жайып, түрлі теориялық талдауларға өзек болып отырған, қызықты бастамалардың бірі – “Қос шалыс” жүйесі. Алғаш рет бұл ойын жүрісін кім шығарды? – деген сұраққа жауап алу қиын және дерек аз. Бірақ бұл жүйе несімен тартымды, қостаушы жағы

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

				38				
3	17	1	1	1	-	-	6	-
-	-	24	X	2	1	5	1	-
				62				

31. 89	78
32. 91	27
33. 72 (64)	12
34. 3-8	12 (40)
35. 81 (66)	24
36. 79	78
37. 93 (70)	12
38. 89	24
39. 89	68
40. 68	78

				40				
4	22	1	1	3	4	1	1	-
1	1	2	X	4	1	2	1	3
				70				

41. 78	78
42. 89	67
43. 89	57
44. 12	78
45. 58	67
46. 89	78
47. 78	78

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

Бастаушы ойыншы сегізінші отауға байлау қойғысы келіп, құмалақтарын Мандай отауына жинағанымен, жүрістері аз. Есеп 0-1

VI. Бел бастамасы

10.Тұздықты құрбандық шалып, құмалақ жинау ойыны.

Қонарбаев Н. (Түркістан) – Елеусінов Х. (Қызылорда)
ҚР президентінің кубогі, 9 желтоқсан 2003 ж. Қызылорда

1. 54 (10)	87
2. 67 (20)	55X (3)
3. 2-3 (32)	13 (4)
4. 23	78
5. 92	69x (7)
6. 1-5 (36)	27x (25)
7. 4-9 (52)	14 (26)
8. 12	41 (28)
9. 2-7	12 (29)
10. 91	12

				29				
1	9	6	4	3	1	6	5	-
-	1	18	2	X	7	2	15	1
				52				

11. 3-2	12 (30)
12. 12	45
13. 24	45
14. 23	61

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

15. 12	92 (32)
16. 12	67
17. 3-5	51 (33)
18. 79	28
19. 64 (54)	32 (35)
20. 93 (56)	12

35								
3	14	12	3	3	1	—	4	1
2	—	1	5	X	1	2	18	1
56								

21. 91 (58)	68
22. 78	57
23. 67	25
24. 78	67
25. 78	56

35								
3	15	15	1	2	2	1	1	—
2	—	1	5	X	—	—	21	—
58								

Қостаушы ойыншы қарсыласының барлық шабуылынан құтылып кетті. Енді 8 отаудағы байлық таратылғаннан кейін, құмалақ ұтқызбаса болды. Қара жағы жеңіске жетті.

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

VII. Белбасар бастамасы

II. Позициялық ойын. Бел-Белбасар тұздықтарының тартысы.

Темірбаев F.(Түркістан) – Сейтжанов А. (Тараз)
ҚР президентінің кубогі, желтоқсан, 2003. Қызылорда

1. 65 (10)	65 (10)
2. 99	89 (12)
3. 56	78 (24)
4. 46X (13)	3-5X (27)
5. 1-4 (28)	1-4 (32)
6. 72x (30)	83 (48)
7. 92 (46)	89
8. 81 (50)	3-6
9. 91 (51)	4-6
10. 2-9x (53)	5-3 (51)

51								
20	2	6	X	1	2	2	1	2
5	2	—	1	X	7	2	2	2
54								

11. 23	73 (53)
12. 63??	9-2x (58)
13. 93 (55)	91
14. 1-9	91 (61)
15. 91 (61)	25
16. 23	78
17. 3-5	83 (64)

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

18. 12 89
19. 83 3-9
20. 91 (64) 89

				64					
4	-	2	X	4	5	1	2	-	
-	2	-	4	X	3	5	1	1	
				64					

Бастаушының жүрісі аз. Қостаушы ұтты.

VII. Көкмойын бастамасы

12. Позициялық ойын. Тектұрма - Кокмойын
тұздықтарының тартысы

Исаханов Ж.(Шығыс Қазақстан) – М.Шотай
Республикалық спартакиада, Қостанай, 2001 ж.

1. 87 (10) 87 (10)
2. 99 12
3. 89 81 (22)
4. 66 12
5. 89 36 (24)
6. 12 89
7. 93 (12) 59 (26)
8. 46 (28) 28X (29)
9. 5-9 (46) 73 (44)
10. 7-2X (49) 91 (49)

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

				49					
-	5	1	2	4	17	3	X	5	
-	16	-	2	1	4	1	X	3	
				49					

11. 2-8x (56) 78 (50)
12. 93x?! (57) 1-7
13. 6-1 (60) 89 (51)
14. 91 1-2
15. 7-9 (61) 78 (52)
16. 91 1-2
17. 67 (62) 69
18. 56 89
19. 23 78
20. 46 89

				52					
4	1	1	1	6	19	6	X	-	
-	-	2	1	2	2	2	X	1	
				62					

21. 67 78
22. 56 51? Бұл жүріс кате жүріс. Егер асықпай әр жүрісті өз орнымен жүргенде, қостаушының жүрісі онсыз да көп еді.

23. 12 94 (54)
24. 12 38
25. 24 82 (56)
26. 12 89

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАК

27. 7-9 92 (59)
 28. 12 78
 29. 67 68
 30. 36 89

				59					
2	1	2	1	2	20	1	X	-	
-	1	1	2	2	2	2	X	2	
				62					

31. 67 89
 32. 7-9 78 (60)
 33. 56 92 (62)
 34. 12 56
 35. 45 67
 36. 34 4-5x (63)
 37. 12 (63) 89
 38. 24 92 (65)
 39. 12 89
 40. 7-8 7-9 (66)

				66					
3	1	1	2	3	2	2	X	1	
-	1	2	4	3	3	1	X	3	
				63					

41. 6-8 92 (69)
 42. 12 89
 43. 7-8 78 (70)

~ 76 ~

Мақсат Шотаев Серік Ақназаров

44. 57 89
 45. 7-8 92 (73)
 46. 12 67
 47. 67 78
 48. 7-8 67 (74)
 49. 47 89
 50. 34 78

				74					
2	1	-	-	3	2	2	X	1	
-	1	1	2	2	2	2	X	4	
				63					

51. 23 89
 52. 7-8 57 (75)
 53. 67 78
 54. 56 89
 55. 45 67
 56. 34 78
 57. 7-8 89 (76)
 58. 67 56
 59. 56 67
 60. 45 78

				76					
5	1	-	-	-	2	2	X	1	
-	-	1	1	2	2	2	X	4	
				63					

~ 77 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

61. 34	45
62. 7-8	56 (77)
63. 67	67
64. 56	78
65. 45	45
66. 7-8	56 (78)
67. 67	67
68. 56	89
69. 45	78
70. 7-8	1-2 (79)

78									
6	2	-	-	-	-	2	X	1	
-	-	-	-	2	2	1	X	4	
64									

71. 67 Бастаушы жағы қостаушының тұздығына тағы да 5 құмалақ салып береді. Есеп: 78-84

VIII. Маңдай бастамасы

13. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандық шалып, құмалақ жинау ойыны.

Шотай М. – Измаханов Н. (Қызылорда)

Түркістан-1500 жарысы. 2000ж. қазан.Шымкент

1. 98 (10)	98(10)
2. 91	91
3. 77	23

~ 78 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

4. 91	14
5. 89	58
6. 56	48X(13)
7. 4-7 (26)	93 (14)
8. 1-7	39 (16)
9. 2-9	15 (17)
10. 95	29?!

17									
4	7	4	21	10	8	5	1	2	
2	1	18	4	6	17	8	X	1	
26									

11. 91X	93
12. 5-1x (30)	55 (20)
13. 24	72 (22)
14. 4-9	37 (23)
15. 15	92 (25)
16. 91x (31)	87
17. 13	91 (27)
18. 46	43
19. 7-8x (32)	81 (30)
20. 3-9x (33)	24 (32)

32									
4	2	5	26	5	4	4	1	X	
1	4	2	3	6	23	3	X	4	
33									

~ 79 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

21. 46	93
22. 12	91 (34)
23. 5-2x (36)	6-4x (36)
24. 2-9 (37)	51 (37)
25. 7-3x (44)	75 (42)
26. 14	84
27. 25	68
28. 12	23
29. 4-2x (47)	34 (43)
30. 3-3x (48)	49 (44)

6	3	3	2	2	1	1	1	X
1	2	1	2	3	29	3	X	10

Тақтадағы жағдайға қарасақ қостаушының тұздығы күшті, құмалақтары бойынша алда тұр.

Бастаушы ойыншы ұтылатын секілді.

31. 6-7x (50)	24 (46)
32. 12	82
33. 92!x (51)	61 (50)
34. 27	23
35. 91x (52)	99?x (51)
36. 36	59
37. 7-4x (59)	75 (60)
38. 12	39
39. 4-1x (60)	84 (63)
40. 92x (61)	24

Мақсат Шотаев Серік Ақназаров

				63				
5	1	2	3	2	2	2	1	X
2	5	3	-	1	6	2	X	1
				61				

41. 6-2x (64) 78 (64)
 42. 91x (65) 78
 43. 35 94 (66)
 44. 13 81 (68) Осы кезде қостаушы ойыншының сағаты құлап қалды. Бірақ ойын барысының өзінде де қостаушы ойыншы 80 құмалақ жинап, атсырап қалады. Бастаушы ұтты.

ОЙЫН ОРТАСЫ

Ойын бастамаларын білгеннен кейін негізгі ойға алған жоспарды іске асыру үшін ойын ортасын мұқият зерделеудің маңызы зор. Бұл екі кезең бір-бірімен тығыз байланысты болумен қатар, ойынның соңына және нәтижесіне қатты әсер етеді. Ә.Ақшораев ойынның басы мен ойынның ортасы туралы: «... Бұл кезде ойынның негізгі шарттары (такта үстіндегі ойын күштеріне жауапкершілік, отаудағы құмалақтарға қолайлы позиция беру, осал отауларға қысым көрсету, т.с.с.) мен тактикалық тәсілдер қолданылып, сайыс такта үстіндегі позицияның өзгеруіне байланысты кезек-кезек аңдысу, жүрістерді мұқият есептеу сияқты жағдайларда зтеді» – дейді (12.161).

Көп жағдайларда ойыншылар негізгі жоспарды ойын бастамасында түзіп алып, ойын ортасынан тандап алған тактикасына сәйес жүзеге асырады. Қазіргі кездегі ойындардың соңына дейін мұқият есептелетіні соншалық, ойыншының ойын соңында ұтылудан басқа мұршасы қалмайды. Және бұл жүрістердің барлығы мәжбүр жүрістерден құралатындықтан, сіз қай кезде қате жібергеніңізді де байқамай қаласыз. Сонымен қатар кейде ойын ортасында шеберлер ойға алған бағытынан ауытқып, ұтысты жүрістерді көрмей қалса, кейде қарсыластың өзі қарсы қорғаныс жүрістерін сәтті ойнап, ойға алған жоспарды іске асыруға мүмкіндік бермейді.

Ойын ортасының нақтылы шекарасы әлі анықталмаған. Ақшораев еңбегінде ғана бұл мәселе сөз болады. Онда да оның шекарасы – 8-14 жүрістер арасы деп көрсетілген. Бірақ әлі де

болса, тереңінен зерттеуді қажетсінеді. Аталғандарды нақты түсіну үшін, ойын партияларын талдап көрсетейік

14. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны.

Иващенко – С.Тілеубаев.

ҚР біріншілігі 1975 ж.

Ерекшелігі: Ақ жағы ойын ортасында ұтысты жүрісті көрмей, ұтылып қалды.

1. 21 (10)	21 (10)
2. 99	45
3. 88	92
4. 67 (24)	91X (13)
5. 93 (38)	61x (14)
6. 91?!	83x (15)
7. 91	89

Ақ жағы өрескел қате жіберді. Оның орнына 7. 49 (42) жақсы еді. Сонда 7. ... 67 8. 91 89

9. 91 (54) Ойын тағдыры бірнеше жүрістерден кейін шешіледі. Ал ойында қостаушы жағы байлаудан құтылып кетті.

8. 91 (48)	92x (22)
9. 83 (50)	59x (25)
10. 5-1x	89

				50				
4	1	3	3	2	4	1	9	2
X	1	15	15	1	5	16	3	1
				26				

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

				21					
2	1	-	18	1	18	8	8	5	
1	1	X	2	7	17	5	6	7	X
				34					

11. 12 15
 12. 52 (44) 56
 13. 45 56
 14. 73 (54) 89
 15. 56 44x (22)
 16. 56 14
 17. 99 69x (23) Бастаушы екі жерден тұздық алу қаупін төндірді.
 18. 91 (58) 67
 19. 79 72
 20. 2-6 97x (27)

				27					
1	5	1	1	3	5	4	5	-	
4	2	X	5	4	24	-	11	2	
				58					

21. 1-4 91x (30)
 22. 89 37
 23. 92 12
 24. 91 (60) 91
 25. 6-2 (70) 12 (31)
 26. 59 71
 27. 92 (72) 12

~ 86 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

28. 82 (74) 12
 29. 41 (76) 34
 30. 71

Қалған құмалақтардан керекті құмалақтарды ұту оңай.
 Есеп 90-72 бастаушы ұтты.

16. Позициялық ойын.

Атөтпес – Атсыратар тұздықтарының тартысы.

Сейтжанов А. (Тараз) – Шотай М. (Түркістан)

Сейтжанов А. (Тараз) – Шотай М. (түркістан)

Түркістан-1500 жарысы, Шымкент, 2000.

Ерекшелігі: Қостаушы жағы ойын ортасында ұтысты жүрісті көрмей, жеңіліп қалды.

1. 76 (10) 76 (10)
 2. 99 12
 3. 78 57
 4. 91 (12) 71
 5. 67 93
 6. 67 36
 7. 81 49
 8. 48 (30) 72 (26)
 9. 73 (34) 45
 10. 94 (36) 94 (28)

				28					
1	1	1	7	6	-	1	17	5	
19	1	15	-	15	3	1	4	1	
				36					

~ 87 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Тактадағы жағдайда қостаушының құмалақтары ыңғайлы орналастырылған, ал бастаушының таратылатын үш байлығы бар. Ендігі тактадағы өзгерістер осы құмалақтардың таратылуына байланысты өзгермек.

11. 51 21

12. 45 81?! (50) Қостаушы тұздықты құрбандыққа

шалып, құмалақ ұтуға ойнамақшы.

13. 84X (39) 65 (54)

14. 24 6-7! Тұздық алуға тамаша жүріс.

15. 61? 94. Осы жерде қостаушы 15. 89 жүрісін

жасауы керек еді. Қостаушы ақ жағының қате жүрісін байқамай қалды. 94 орнына 15. ... 53! жүрісі жүрілуі керек еді.

16. 33x (40) 73X (57) ?!

17. 95x (51) 92

18. 1-5 1-2 (58)

19. 72 (58) 3-9

20. 2-8 (59) 92 (61)

				61					
1	6	3	3	2	X	1	-	2	
3	-	X	6	3	3	2	5	2	
				59					

Бастаушы ойыншы тактадағы жағдайын түзеп алды және шар айырмашылығын теңестіріп қалды.

21. 83 (61) 13

22. 1-3 91 (64)

23. 78 23

24. 92 (63) 84x (65)

~ 88 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

25. 12 79

26. 41 13

27. 81 (65) 89

28. 2-4 92 (68)

29. 12 23

30. 89 89

					68				
2	-	1	3	2	X	4	-	-	
-	1	X	2	4	4	2	-	4	
					65				

Осы жағдайда бастаушыда 33 жүріс, қостаушыда - 26 жүріс бар. Қара жағы тұздығының әлсіздігіне байланысты жеңіліп қалды.

Есеп 87:75

Енді жоғарыдағы 15 жүріске барайық.

15. 61? 53! Қостаушы ойыншы осы жүрісі арқылы ұтысқа баратын ойынды байқамай қалған. Бұл жүріс арқылы 1 отауға тұздық алу, ал 3 отадан байлық жеу қаупін туындатады. Егер 3 отаудағы байлық таратылса, 6 отадан тұздық алынады. Сондықтан амалсыз,

16. 23 81X (57)

17. 71 (49) 96x (60)

18. 23 67! Егер 73 жүрілсе, тең ойын.

19. 46 74 (63)

20. 67 23

~ 89 ~

				63				
2	2	1	—	1	X	5	1	—
X	2	23	—	2	—	2	3	6
				49				

21. 56 56
 22. 56 91x (64)
 23. 23 23
 24. 3-8x! (50) 23 (65)
 25. 71 (52) 78! Жүріс қысқарту үшін.
 26. 34 82x (66)
 27. 24 92x (69)
 28. 69 56! егер, 67 болса, онда
 29. 85x! (55) 89. Тең ойын
 29. 78 68! (Егер 31x (71) болса, тең ойын).
 Бастаушы көкмойын отауына жинаса жүрісі аз.
 30. 86x (55)? 91x (72) есеп 80:82
 Егер 23. 81 болса, 91x (65)
 24. 23 89
 25. 3-8x (50) Егер осы кезде 91x жүрілсе, тағы да тең ойын.
 Мәселен, 26. 81 13
 27. 71 (52) 2-4
 28. 23 23
 29. 23 89
 30. 69! 32x (68)
 31. 23 89
 32. 27 93x (71)
 33. 81! Тең ойын.

~ 90 ~

Сондықтан, 25. 3-8x (50) 23! (66)

26. 81 13

27. 71 (52) 91x (67) есеп 80:82 болар еді.

Әрине, бұл шешімдер ойын барысында бірден келмейді, бірақ ойын ортасында мүмкін болған нұсқаларды тиянақты есептеу — оның ойын соңына, нәтижеге әсер ететінін осы мысалдан байқауға болады.

17. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, тұздықсыз құмалақ жинау ойыны.

Шотай М. — Какашев А. (Қостанай)

ҚР командалық біріншілігі. 16 сәуір 2001. Астана

Ерекшелігі: бастаушы ойыншы кара жағына тұздық беріп, ойын ортасында байлығына айырбастап жеңіске жетті.

1. 76 (10) 98

2. 78 55

3. 56 (12) 34 (12)

4. 67 (24) 47 (16)

5. 25 (30) 14X (19)

6. 3-8 (44) 61 (20)

7. 9-4 72 (25)

8. 1-8 (48) 49 (26)

9. 23 98x? (45) Қостаушы ойыншыға айырбас

жасау тиімді емес.

10. 62 (66) 79

~ 91 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

11. 38 (52)	93x (29)
12. 91	71x (30)
13. 62	34
14. 91 (58)	34
15. 23	91x (3 1)
16. 4-1	91x (33)
17. 67	12
18. 84	89
19. 57	91x (34)
20. 67	26x (37)

				58					
2	2	3	6	5	10	3	1	1	
X	2	2	2	2	-	22	1	3	
				37					

21. 92 (60)	62x (38)
22. 24	44x (43)
23. 36	93x (46)
24. 57	82x (51)
25. 89	91x (52)
26. 91	72x (53)
27. 91(64)	91x (54)
28. 7-2 (66)	81x (56)
29. 91	13
30. 91 (68)	92x (57)

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

				57					
1	1	2	3	7	2	5	1	-	
X	3	1	2	2	3	2	2	-	
				70					

31. 24	52 (60)
32. 89	91x (61)

Қостаушы жағы тұздығын пайдалану арқылы жеңіске жетті.

Есеп 0-1. 76-86

15. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны.

Шотай М. (Түркістан) – Қайынбаев Н. (Қызылорда)
Алматы, 2001 ж. Ақпан.

Ерекшелігі: Ақ жағы ойынның басынан тұздық беріп, ойын ортасында қарсыласының байлығы бар отауларына байлау қойып, құмалақтар ұту арқылы жеңіске жетті.

1. 32 (10)	87
2. 99	33X (3)
3. 88 (14)	57x (16)
4. 57 (28)	14x (17)
5. 2-5 (32)	94x (19)
6. 49 (34)	81
7. 1-6	56 (20)
8. 12	78
9. 45	78
10. 2-5	81 (21)

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚУМАЛАҚ

				45				
2	2	1	4	5	1	7	-	5
2	1	5	X	6	1	5	1	3
				66				

- 11. 51 (72) 39
- 12. 93 (74) 92 (47)
- 13. 13 61 (49)
- 14. 91 (76) 82 (51)
- 15. 12 92 (53)
- 16. 12 51

Қалған құмалақтардан 6 құмалақ оңай ұтып алынады.
Бастаушы ұтты.

18. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны

Измаханов Н.(Қызылорда)– Шотай М. (Түркістан)
ҚР командалық біріншілігі, Астана. 2001 ж., сәуір

Ерекшелігі: ойын ортасында, яғни 9 жүрісте қара жағы жаңа жүріс жасап, партияны «Қос шалыстың» классикалық жүйесіне жақын ойын түріне келтіріп, тектұрмас отауынан тұздық алып, жеңіске жетті.

- 1. 76 (10) 98
- 2. 66 87 (4)
- 3. 12 (22) 76 (8)
- 4. 78 45 (22)
- 5. 37X (25) 5-8 (38)
- 6. 41x(27) 1-5 (42)

~ 92 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

- 7. 45 (28) 96 (46)
- 8. 17 84 (50)
- 9. 12 6-2
- 10. 12 (29) 12

				50				
3	2	X	1	3	4	14	4	-
1	22	6	-	3	1	4	1	14
				29				

- 11. 71 25
- 12. 89 3-8 (52)
- 13. 12 (30) 93 (60)
- 14. 12 81 (62)
- 15. 78 91
- 16. 89 4-9
- 17. 78 (31) 91 (64)
- 18. 89 89
- 19. 67 91
- 20. 58 5-1 (66)

				66				
2	2	X	4	1	1	1	1	1
-	26	-	1	1	2	2	1	18
				32				

- 21. 89 (32) 91
- 22. 78 56
- 23. 12 89
- 24. 21x(33) 92X (69)

~ 93 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

ББК 75.727

Ш – 81

Ш – 81 *Таңғажайып тоғызқұмалақ*. Шотаев М., Республикалық «KAZBILIM» орталығы, Астана: 2017ж. 157 бет
ISBN 9965-733-09-0

Пікір жазған: Ж.Тұрғамбаев. Тоғызқұмалақтан ҚР еңбек сіңірген жаттықтырушы, спорт шебері

Жауапты редактор Ы.Абдужаппаров

Ұсынылып отырған кітапта тоғызқұмалақ атауы, ережелері көне түркілік дүниетаным негізінде қарастырылады. Алғаш рет тұздық күштерін бағалау сатылары келтіріледі. Ойынның теориялық негіздері нақтылы партиялар арқылы көрсетіліп, эстетикасы қарастырылады. Тоғызқұмалақтың кенже қалған этюд жанры бойынша есептер беріліп, шешімі көрсетіледі.

Кітап ұлттық ойынмен шұғылданушыларға, шеберлігін арттырғысы келген тоғызқұмалақшыларға, қазақ халқының дүниетанымы және этнографиясы қызықтыратын көпшілік қауымға арналады.

БК 75.727

Ш4204000000

00(05)-04

© Шотаев М., 2004

© Шотаев М., 2017

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

КІРІСПЕ

Түркі халықтарының ақыл-ой өнері тоғызқұмалақты насихаттап жүрген барлық азаматтарға, жалынды жастарға арналады.

Әлемнің түкпір-түкпірінде адамзаттың қолымен, ақыл-ойымен жасалған зияткерлік ойындар мыңдап саналады. Бірақ оны жүйелеген Д.Мюррей бар-жоғы бес түрге бөліп қарастырады. Оның ішінде соңғы түріне африкалық калах, арабтың манкаласы және соған ұқсас тақта басында ойналатын қозғалыс ойындарының бірқатар түрлері кіреді. Қазіргі кездегі деректер бойынша аталған ойындардың алғашқы үлгілері осыдан 3,5 мың жыл бұрын Африка не Азия өңірлерінде пайда болған. Археологтардың қазба жұмыстарының нәтижесінде табылған ойын тақтасы, шар типтес заттар осы уақыттың аралығын көрсетеді. Әсіресе, оның көне екендігін және дүние жүзіне танымал болғандығын Египет саркофагтарындағы, Афины храмдарындағы, көне керуен жолдарындағы тастарға салынған сурет, кескіндерден байқауға болады. Бірақ осы Калах ойынының танылуының қызғылықты тарихы бар.

1893 жылы Чикаго қаласындағы көрмелердің бірінде ежелгі кезде адамзаттың жартысы ойнаған, уақыт өте келе ұмыт қалған зияткерлік бір ойынның ережелері жазылған тақташа ілінеді. Кейінірек осы ереже көпшілікке таныстырылуы үшін бірқатар америкалық журналдарда жарияланады. Осы басылымдардың бірі 1905 жылы Вильям Чемпионның қолына тиеді. Ойынның негізгі ерекшеліктері мен заңдылықтары жас американдық азаматқа қатты ұнайды және жастық шағында

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

ойынды дамытуға деген құлшынысы болғанымен, ниетіне әрекеті сәйкес келмейді. 1940 жылы кексе тартқан шағында ғана ойынды дамытуға құлшына кірісіп, ойынға керекті құрал-жабдықтарды ағаштан жасап, айналасындағыларға үйрете бастайды. Зияткерлік ойынға – Калах деп ат қояды (В.Чемпион Калахари елді мекенінде сол кезде де бұл ойынды ойнаушылар бар деп сенген) және көп ұзамай Америкадағы көпшілік ойнайтын қызықты ойындардың біріне айналады.

В.Чемпионның қарқынды жұмыстарынан кейін, оның қатарластары көбейіп, ендегі жерде түрлі үйірмелер ашылып, жарыстар ұйымдастырылады. Жарысты өткізудің коммерциялық нұсқалары жасалып, пайда табудың көзіне айналады. Сондықтан болар Калахты насихаттаумен және тақтасын жасаумен үлкен компаниялар айналысады.

Ойынды жетілдіру бағытында компьютерлік бағдарламалар жасалып, бірқатар уақыттардан кейін адамзат пен жасанды интеллект арасында жекпе-жектер ұйымдастырылады. Алғашқы бағдарлама үлгілері ойынның негізгі заңдылықтарын толығымен игере алмай, табиғи ақыл-ойдан жеңіліс тауып отырды. Бірақ уақыт өте келе техникалық сана өз құдіретін көрсетеді. Кезекті кездесулердің бірінде 1970 жылы адамзат ақыл-ойы Калах ойыны бойынша өткізілген жекпе-жекте компьютерлік бағдарламадан жеңіліс табады.

Қазіргі кезде калахтың көптеген елдерде қауымдастықтары бар. Интернетте ойынды үйретуге және насихаттауға сайттар ашылған, кейбір ұялы телефондарға бағдарламалық нұсқалары да енгізіліп, кез келген мезетте ойнауға болады. Яғни сапалы даму жолына түсіп, дүниежүзілік зияткерлік ойындардың қатарынан орын алған.

Ал осы қозғалыс ойындары санатындағы зияткерлік ойындардың бастау көздері қайдан басталатынын зиялылар, ойын тарихымен айналысып жүрген азаматтар біледі ме екен? Білмегендіктен соңғы кездері жарыққа шыққан еңбектерде бұл мәселе бір жақты көрсетілуде. Мысалы, “Домино, нарды, косты” кітабында: “Калах көптеген халықтарға таныс болған, әркім оны өзінше атаған және қосымша ережелер енгізген. Мысалы, қазақтарда калах – тоғызқұмалақ, Малак жартыаралында – джонгок, ал Шығыс Африка елдерінде – оуа деп аталады” [1.180] – делінген. Ал шын мәнінде осы дұрыс пікір дұрыс па? Егер тоғызқұмалақ ойынының пайда болуы қатарлас болса және ұлттық ойындағы кейбір негізгі ережелер Калахта жоқ болса, онда неге мысырлық ойын қозғалыс ойындарының түпкі тегіне саналуы тиіс. Міне, осындай ойындардың ерекшелігін және даму тарихын түсінбей жазылған түрлі еңбектерде тоғызқұмалақ өзінің лайықты бағасын ала алмай жүр.

Жоғарыда айтқанымыздай, калах ойыны көптеген ғасырлар бойы ұмыт қалып, XIX ғасырдың соңында ғана адамзат есіне түссе, ал, тоғызқұмалақ ұрпақтан-ұрпаққа ұмытылмай жетіп отырған. Ұлттық ойынның сақталып қалуында көшпенді бабаларымыздың ұрпақ тәрбиесіне деген жауапкершілігі, ауызша айту дәстүрі, жадының мықтылығымен қатар, тастан жасалған тақта үлгілерінің де маңызы болды деп ойлаймыз. Тас тақталардың жасалуы – Орхон-Енисей ескерткіштерін кейінгі ұрпағына жетсін деп әдейі балбал тастарға жазып қалдырған бабаларымыздың даналығы секілді биік мұраттардан туындаса керек. Уақыт та бұл шешімнің дұрыстығына көз жеткізіп отыр. Небір жаугершілік замандар

өтсе де, жазба деректерде мәлімет қалмаса да уақыт сынына төтеп беріп, бүгінгі ұрпаққа жетті. Бірақ ойынның ережелері өзгеріске ұшырады, көне тақта үлгісі жаңа түрге ауысты, жадымыздан ойынның дүниетанымдық көріністері ұмытыла бастады...

Бірақ халық жадында сақталған нәрселер ұмытылмайды екен. Бірде ауыз әдебиеті үлгілері, бірде хатқа түскен дүниелер арқылы жарыққа шығады екен. Тек оны саралай алатын, қасиетін тани алатын таным қажет. Ал ондай ақыл-ой алыптары тәуелсіз санадан шықпақ.

КСРО ыдырап, еліміз өз билігін өзіне алғаннан кейінгі кезеңде рухани өміріміздегі өзгерістер мәдениет пен өнер салаларының барлығына оң әсерін тигізіп, кезінде бұрмаланып, өзгеге телініп қарастырылған көптеген ұлттық жәдігерліктерді жаңадан саралауға жол ашылды. Рухани тұлғаларымыздың ел мәдениетін дамытудағы еңбегі бағаланып, тарихтың ақтаңдақ беттерін ашуға арналған ғылыми еңбектер шыға бастады. Бірақ түркілік өркениеттің қайталанбас үлгілерінің бірі – тоғызқұмалақ туралы әлі толымды, танымдық еңбектер жоктын қасы. Бірқатар кітапшалар шыққанымен әлі күнге дейін онын негізгі мәні ашылмай келуде. Сондықтан бұл кітапта ұлттық ойынның бұрын қарастырылмаған дүниетанымдық қырларымен қатар, ойынның теориялық негіздері нақтылы мысалдар арқылы көрсетіледі.

ОЙЫННЫҢ АТАУЫ ТУРАЛЫ БІРЕР СӨЗ

Тоғызқұмалақ – әлемдік мәдениеттің озық үлгілерімен бой теңестіре алатын рухани ойын, логикалық ойлау өнері. Бұл өнердің басты қасиеті – адам санасын жетілдіруге, ақыл-ойын кемелдендіруге ерекше күш салады. Түркі халықтарының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтынына осы ойынның өзі де дәлел бола алады. Жасөспірімнің дене күшінің мол болуымен қатар, ақылды болуына да көп мән берген бабаларымыз осы ойынды ойлап тапқан.

"Тоғызқұмалақ – қазақтың ерте заманнан келе жатқан спорт ойындарының бірі. Бұл ойынды қазақтардан басқа қырғыздар, қарақалпақтар, алтайлықтар да ойнайды", – дейді зерттеуші Т.Сұлтанбеков [2.178]. Сонымен қатар Түркия, Түркіменстан, Өзбекстанның кейбір аудандарында ұлттық ойынның ойналатыны туралы мәліметтер бар. Бірақ осы аталған елдерде ойынның атауында кейбір өзгешеліктер кездеседі. Мәселен, тоғызқұмалақты қырғыздар – "тоғузкоргоол" десе, Ақтеңіз жағалауындағы кейбір көшпелі түрік тайпалары – "тоғузташ" деп атайды екен. Сөз тіркесінің алғашқы сыңарында кейбір дыбыстық ерекшеліктер болмаса жалпыға түсінікті екені белгілі. Ал "коргоол" – монғол тілінде "құмалақ" деген сөзді білдіреді. "Таш" сөзі – тас деген мағынаны айқындауымен қатар, ойынға жүріс жасау құралы ретінде қатынасы бар. Бұл атаулардан не байқалады? Және де тоғызқұмалақтың мыңдаған жылдық тарихы бар көне ойын екендігін ескере отырып, түркі халықтарының шығу тегінің бір болғандығын және тек қана осы түркі дүниесінде сақталу ерекшелігін қарастыра отырып,

ойынның осы халықтарға ортақ атауы болмады ма? – деп, ойға да қаласын.

Түркі тілдерінде әр сөздің негізгі мағынасымен қатар, астарлы, тұспалды мағынасы да болады. Бүгінгі күнге дейін жарық көрген бірқатар еңбектерде "тоғызқұмалақ" атауын оның екінші сыңарына байланысты заттық, тұрмыстық негізде түсіндіру – оның құндылығы мен қасиетін өз дәрежесінде таныта алмай отыр. Сөз өнерінің қуатын жетік түсінген бабаларымыз ұрпағының зерделі ойлы болуы үшін де көп тер төккен. Кез келген өнер туындысы болсын, ақыл-ой шығармашылығының жемісі болсын оның атауына да ерекше мән берген.

"Құмалақтың не сегіз, не жеті немесе он бір, он үш болмай дәл тоғыз болу себебі кездейсоқ емес. Қазақ халқының ауызекі сөйлеу тілінде көп кездесетін сандардың бірі – тоғыз (Мысалы, "тоғыз жолдың торабы", "тоғыз қабат торқадан, тоқтышақтың терісі артық", "тоғыз інген боталап, тоғыз інген құлындап"). Тоғызқұмалақ ойынының атауы осылайша пайда болды ма? Әлде, тоғыз санының өзіндік арифметикалық ерекшелігі бар ма? – деген болжамдар да бар. Әрине, оның бәрі де көп зерттеуді талап етеді. Біздіңше бұл ойын есеп ойыны болғандықтан, оның аты қалай болса солай қойыла салмауы тиіс", – дейді Т.Сұлтанбеков[2.179].

Шынында ойынның атауы мен мәнін толық түсіну үшін "тоғызқұмалақ" сөзін жеке-жеке талдаған жөн. Тоғызқұмалақ – біріккен сөз. Сөз тіркесінің алғашқы сыңары – сан есім, кейінгісі – зат есім. Бірақ бұл сөздерді көшпенділердің наным-сенімдерінің негізінде қарастыру ғана нәтиже бермек.

"Тоғыз" саны ежелгі түркілерде көптік мағынаға ие болған. Бабаларымыз осы санды шексіздік қасиеті бар сан деп түсінген. "Тоғыз жолдың торабы" деген тіркес нақты тоғыз жолды емес, көп жолдың тіркесуін бейнелейді. Тоғыз санына байланысты шыққан басқа тіркестерге де осы сипат тән.

Ал "құмалақ" сөзі ойынның қойшылар арасында белгілі бір кезеңдерде кеңінен таралып, насихатталуына байланысты сақталып қалса керек. Ілкі тектеріміз такта отауларына құмалақ салып ойнағанға дейін түрлі жеміс-жидектердің дәндері, сүйек, уақ тастармен және т.б. заттармен де ойнауы мүмкін. Ақтеңіз жағалауындағы көшпелі тайпаларда тасқа байланысты атаулардың жадыда қалуы осыған айғақ. Ал "коргоол" сөзінің қырғыз тілінде ұшырасуы да тегін емес.

Құмалақтың бір қасиеті – оның қозғалысқа бейімділігінде. Оны түртіп қалғанда жылжиды, яғни қозғалады, қозғалысқа түседі. Демек "құмалақ" – қозғалыстың символы. Сондықтан "тоғызқұмалақ" сөзінің беретін мағынасын қарастырғанда көшпенді дүниетаным мәселелерін естен шығармау керек. Осыған сәйкес бұл тұжырымға сүйенсек, тоғызқұмалақты «шексіз қозғалыс» ойыны деп қарастырған жөн болмақ. Өйткені осы ойындағы 162 құмалақтың ерсілі-қарсылы қозғалыстары өте көп. Шынында да сол шексіз қозғалыстардың тактадағы түрліше өзгерістерін жадында сақтай алатын, логикасы мықты, қиялы жүйрік адам ғана тоғызқұмалақ ойынымен тереңдеп айналыса алады. Егер осы тұжырымға сүйене отырып, тоғызқұмалақты "шексіз қозғалыс" ойыны – деп қарастырар болсақ, онда ойынның төл тума болмысын, тарихи дүниетанымдық мәнін өз дәрежесінде аша аламыз ба?

Жоғарыдағы калах ойынында – 2 қазан, 12 отау, 72 құмалақ бар. Ойынның басты мақсаты – қарсыластардың бірінің өз отауларындағы құмалақтары арқылы – 37 құмалақ ұтуы болып табылады. Бір ерекшелігі бұл ойындағы калах деген сөз – қазан деген мағынаны білдіреді. Яғни "калах" немесе "манкала" – ұтып алынған құмалақтар салынатын орынның атауы. Біздегі – қазан немесе көнедегі – орда. 1936 жылғы "Тоғызқұмалақ" кітапшасында С.Аманжолов құмалақтарды ұтып алып жинайтын жерді осы екі атаумен де атаған. Мысалы, "18 отаудың ортасын ала бірімен-бірінің арасы 8 см, жерде 2 үлкен шұңқыр болады, әрқайсысының кеңдігі 8 см, тереңдігі 2 см болады. Бұл шұңқырларды – "Орда" немесе "Қазан" дейді[3].

Енді бір жағдайларда шетелдік бірқатар қозғалыс ойындарының атауы – сол жерлерді мекендеген халықтардың тұрмыстық ерекшеліктеріне байланысты өзгеріске ұшырап отырған. Мысалы, Нигерияда отауларға Ади өсімдігінің дәндерін салып ойнағандықтан, ойынның атауын "Ади" деп атаған. Бұл жері қазақтың тоғызқұмалақ ойынының атына ұқсайды.

Бірақ бабаларымыз тоғызқұмалақты үнемі құмалақпен ойнамаған, ол тек жеке бір ойнаушылардың (қойшылардың) мәжбүрлігінен ғана туындаған. Ал халықтың басқа зиялы өкілдері сүйектен, ағаштан жасалған домалақ заттармен, жемістің дәндерімен ойнаған. Құмалақтың өзімен ойнағанның өзінде оны жүріс жасау кезінде басқаша атаған.

Мәселен, С.Аманжолов: "Айтылған 18 отаудың іштерінде ойын басталмас бұрын тоғыз-тоғыздан құмалақ болады (барлығы – 162), олар жүріс үстінде ат деп аталады", – дейді [3]. Ал Т.Сұлтанбеков: "Тоғызқұмалақ ойынында атпен

байланысты екі атау бар. Бұл атаулардың кіру себебі – тоғызқұмалақ ойынының қазақтың өмірімен іштей біте қайнасып жатқандығын дәлелдейді. "Ат" деп ойынның барысында жүрілетін құмалақтарды айтады. Мәселен, бір отауда сегіз құмалақ жатыр делік. Оның арты, яғни соңғы құмалақтың түсетін жері – әлгі отаудан солдан оңға қарай санағанда сегізінші отауда жатыр. Сонда ойыншы: сегізінші отауға менің құмалағым жетіп тұр деудің орнына "атым жетіп тұр" немесе ойынның ретіне қарай "сенің белбасарыңа жететін менде ат жоқ", "сенің атың менің "байыма" жығылып жатыр немесе "байға" жетем десең ат жина деп сөйлейді. Ерте кезде қазақ халқы алыс жолдарға сапар шеккенде қосағына ат алып жүретін болған немесе айшылық сапарға шығарла әрбір бекет сайын ат ауыстырып мінетін болған. Тоғызқұмалақ ойынында да осыған ұқсас жайлар кездеседі. Мәселен, бір отауда жиналған "байды" "шауып алу" үшін, ойыншыға кәдімгідей-ақ ат жинау керек. Ол аттарды "байға" жеткенше әрбір отауға бір-бірден тастап отырасыз (бекетке қалдырған тәрізді). Сонда соңғы атыңыз байға жетіп, "бай" алым болса, сіз "олжаға" қарық болып қалған болар едіңіз"[2.189], – дейді.

Түркілік дүниетанымда "Орда" сөзі – мемлекет ұғымымен шектес қарастырылады. Мәселен, Алтын орда, Ақ Орда, Көк Орда және т.б. тарихта қалған мемлекеттердің атауы. Сонымен қатар Орданың отан сөзімен мағыналас қарастырылатын кездері де ұшырасады. Мемлекетті президент басқаратыны секілді Ордаға билікті қаған жүргізген. Қағанға бағынған әрбір үй әскер үшін ат (адам) беруге міндетті болған. Бейбітшілік кездерінде отбасыларында болған жауынгерлер жаугершілік замандарда Ордаға жиналған. Яғни орда – халықты біріктіретін,

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

әскердің басын қосатын орын болған және жинақтаушылық қызмет атқарған. Сондықтан болар, тоғызқұмалақ ойынында "қазан" сөзімен қатар, "орда" сөзі де заманалар бойы ұмытылмай қолданылып келген және жинақтаушылық қызметіне сай ойынның атауы ретінде де кейбір ауыз әдебиеті үлгілерінде көрініс тапқан.

Мәселен, ойынның көнедегі атауы "Манас" дастанында кездеседі. Жырдың 1978 жылғы бірінші кітабының Сағынбай Оразбекұлының нұсқасындағы 296 бетте батыр Манастың осы ойынды ойнайтыны туралы мәлімет бар.

"Баштаптыр Манас Ордону,

Ордо деген оюнду

Бизге мирас калғаны

Тоғыздап коргоол салғаны

Бу Манастан калғаны", – делінген[4]. Ал екінші кітаптың

308 бетінде Алманбет батыр Шу бойына Манасты іздеп келгенде, батырдың қырық шатыр тігіп, алаңсыз Ордо ойнап жатқанының үстінен түседі. Қырғызша – Ордо, қазақша – Орда екенін ескерер болсақ, онда ойымыздың дұрыстығына көз жеткізуге болады.

Сондықтан болар тақта басында ойналатын ұлттық ақыл-ой өнерін "тоғызқұмалақ – шексіз қозғалыс ойыны" дегеннен гөрі, "Орда – ат жинау немесе қор жинау ойыны" – деп қарастырған орынды. Яғни шексіз қозғалыстың өзі белгілі бір заңдылыққа бағынуы тиіс. Ал заңдылық (түрлі қозғалыстарға ақыл-ой арқылы ықпал етіп, белгілі бір мекенге орналастыру) ойын ережесінен шығады және ойынның мақсатына сай келіп, нақтылы мәнін таныта алуы тиіс.

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

ОЙЫН ЕРЕЖЕЛЕРІ ЖӘНЕ ТАНЫМДЫҚ МӘНІ

1. Ойынның 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 сексен бір құмалақ тиесілі. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды. Кейде бастаушы үшін – ақ жағы, қостаушы үшін қара жағы деген тіркестерді де қолданамыз.

Тақтаның жазу үлгісіндегі жалпы құрылысы төмендегідей:

			Қостаушы қазаны					
9	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9
			Бастаушы қазаны					

Берілген диаграммаларда бастаушының отаулары мен ондағы құмалақтар мөлшері үнемі төменгі жағында орналасады.

1. Жүріс жасау ерекшеліктері

Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

1. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен бар құмалақтарды қолға алып, біреуін орнына қалдырып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде құмалақтар өз

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, ондағы құмалақтарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады. Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп, тақ қылса немесе өз отауымызға түссе, құмалақ ұтып алынбайды. Мәселен, жоғарыдағы тактадағы алғашқы жағдайда бастаушы N7 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының N6 отауына барып түседі және ондағы 9 құмалақ соңғы құмалақпен 10 болып, ұтып алынады және қазанға салынады. Сол кезде тактада төмендегідей жағдай қалыптасады.

				-				
9	9	9	-	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	9	1	10	10
				10				

2. Отаудагы жалгыз кумалак көрүш отауға жүргөндө орны
бос калады.

3. Жүріс жасаған кезде отауларға құмалақ салмай немесе 2-3 құмалақ бөліп алып жүруге болмайды.

II. Тұздық алу ережесі

Тоғызқұмалақ ойынында құмалактан басқа ойында бір рет қарсыластың отауын ұтып алуға да болады. Оны ежелде – “тұзды үй”, қазіргі тілде – тұздық деп атайды.

4. Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек. Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалакпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады. Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалак, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады. Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – Х. Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық.

				-				
-	10	10	1	11	11	11	11	11
10	10	10	10	10	10	2	11	1
				12				

Осы жағдайда қостаушы ойыншы N7 отаудағы 10 құмалағын тарату арқылы, соңғы құмалағын бастаушының N7 отауына түсіріп, ондағы 2 құмалақты үшеу етіп, осы құмалақтарды ұтумен қатар, осы отауға тұздық жариялайды. Сонда төмендегі жағдай қалыптасады.

				3				
1	11	1	1	11	11	11	11	11
11	11	11	11	11	11	X	11	1
				12				

Ендігі кезде бүкіл ойын барысында N 7 отау -
қостаушының меншігіне айналады.

5. Тұздық ойында бір рет алынады және №9 отаудан ешқашан алынбайды.

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

6. Тұздық аттас отаулардан алынбайды. Мысалы, жоғарыдағы диаграммадағы жағдайда қостаушы ойыншы N7 отаудан тұздық алды, енді бастаушы ойыншы ойын барысында бұл отаудан тұздық алуға қақысы жоқ.

III. "Атсырау" ережесі

Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы құмалақ таусыла бастайды. Әр құмалақ ұтып алынған сайын немесе тұздыққа түскен сайын қарсыластардың жүріс мөлшері кеми береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірінің отауларында жүріс жасай алмайтын жағдай да кездеседі.

7. Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп аталады.

8. Атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады. Мысалы:

				78					
1	1	1	X	1	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	X	-	4	
				76					

Осы тактадағы жағдайда жүріс бастаушыдан. Ол N9 отаудағы 4 құмалағын таратады. Өз кезегінде қостаушы N1 отауға түскен 1 құмалақты жүреді. Бастаушы N9 отаудағы жалғыз құмалақты 1 отауға салады. Қостаушы кез келген

отаудағы құмалақпен, мәселен, 1 отаудағы 1 құмалақпен жүріс жасайды. Сонда төмендегіше жағдай туындайды:

					78				
1	1	1	X	1	-	1	3	-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	
					76				

Енді қостаушы отауларындағы 8 құмалақты қазанына салып, ойынның есебін жүргізеді. Есеп 76-86. Қостаушы ұтты.

9. Егер "атсырау" жағдайында қосымша жүріс жүрілген кезде, құмалақтар амалсыздан қарсыластың отауларының біріне түсіп, жүріс беретін болса, ойын әрі қарай жалғаса береді. Сонымен қатар ойыншы ойын барысында 82 құмалақ жинаса да, нәтиженің дәлдігі үшін ойынды соңына дейін ойнауы тиіс.

Ойын ережелерінің танымдық мәні

Әрине, бұл ережелер бірден қалыптаса қойған жоқ. Уақыт талқысына ұшырап, өзгеріске түсті. Кейде шарттылыққа (N9 отаудан тұздық алмау) да ұрынды, кейде кейбір ережелерді (мәселен, қоздату) алып тастауға да тура келді. Бірақ ойынның қазіргі нұсқасының қалыптасуына да көп уақыт кетті және республикалық деңгейде мойындалып, негізгі ережеге айналды. Сонымен қатар жоғарыда айтылған ережелердің әрқайсысын қабылдаудың өзіне қаншама ғасырлар кетсе де әлі күнге дейін осы ережелердің танымдық мәні арнайы қарастырылмай отыр. Көне түркілік дүниетаным, салт-дәстүр, әдет-ғұрыппен байланысты жақтары жеткілікті дәрежеде сөз етілген жоқ.

Қазан төңкерісіне дейінгі кезеңде ойын ережелері ұрпақтан-ұрпаққа ауызша жеткендіктен, жазбаша түрдегі мұрагерліктер қалмаса, XX ғасырдың басынан еліміз тәуелсіздік алғанға дейінгі кезеңде жазылған еңбектерде тоғызқұмалақ қойшылар ойыны ретінде қарастырылып, ойын ережелері мал шаруашылығына қатысты ұғымдардың аясында ғана көрсетілді. Ал мал шаруашылығының өзі көшпенді өркениеттің бір бөлшегі екенін білгенімізбен, "қойшылар ойыны" деген догматикалық қағида ұлттық өнерімізді жаңаша бағытта қарастыруға мүмкіндік бермеді. Мүмкіндік болғанымен қасаң сана бұдан басқа тұжырымдардың болуын жоққа шығарды.

Ал тоғызқұмалақты көне түркілік дүниетаныммен бірлікте қарастыру еліміз тәуелсіздікке шыққаннан кейінгі жылдары ғана көрініс табуда [5.481-482].

Ойын ережелерінің танымдық мәнін жеке талдап көрсетуге де, жалпы қозғалыс ойындарының ережелерімен салыстырып қарастыруға да болады. Бұл екі бағыт та тиімді болғандықтан, алдымен шетелдік қозғалыс ойындарына тоқталайық. Мәселен, египеттік калах, арабтық манкала ойындарында жүріс жасау үшін орнына құмалақ қалдырмай, отаудағы барлық құмалақ солдан оңға қарай бір-бірлеп таратылады. Екіншіден, құмалақ ұту үшін ойыншы өз жағындағы бос тұрған отауға құмалақ түсірсе жеткілікті. Сонымен қатар ойын барысында ойыншының бірі атсырауға ұшыраса, қосымша жүріс жасалмай ойын бірден тоқтатылып, нәтижелері есептеледі.

Бұдан не байқалады? Тоғызқұмалақ ойынының калах, манкала ойындарымен ұқсастығы бағыты, атсырау ережесінде

болғанымен, айырмашылықтары өте көп. Ең бастысы шетелдік ойындарда тұздық ережесі кездеспейді. Ал осы ойындардың шығу тегі бір болғанның өзінде, оның ережелеріндегі ерекшеліктер қайдан шықты? Әрине, бұл алдағы зерттеулердің еншісінде, бірақ осы ерекшеліктердің өзінен тоғызқұмалақ ойынының даралығын және көнелігін байқауға болады.

I. Бағыт мәселесі

Тоғызқұмалақ ойынындағы жүріс жасау бағыты дәстүрлі дүниетанымдық негіздерден туындаған. Мәселен, Қ.Сапарбеков: "Қазақ атқа мінгенде үзеңгіге сол аяғын салып, оң аяғын ердің оң жағына асырып түсіреді. Былайша айтқанда оң жағына бағыт ұстайды. Сол секілді тоғызқұмалақшылар да құмалағын жүріс кезінде оң жағындағы отауларға салып отырады. Бұл жерде кейбір халықтар оң жақты басқаша түрде ескереді. Мысалы, орыстар аттың оң жағынан мінеді, сиырдың оң жағынан сауады. Дәл осы жерде еске ұстарлық нәрсе сол – қазақ тоғызқұмалақ жүрісін өз бағытына үйлестірген" – дейді[6]. Ұлттық ойындарды зерттеуші Б.Төтенаев ойындағы жүріс бағыты туралы: "... батыстың дәстүріне, яғни сағат тілінің бағытына қарсы жүріледі" – дейді[7.110].

II. Отауға бір құмалақ қалдыру

Шетелдік басқа қозғалыс ойындарынан ұлттық ойынның тағы бір ерекшелігі – жүріс жасағанда отауға бір құмалақ қалдыру. Бұл ереже түркі халықтарының дәстүрлі ұғымындағы "қара шаңырақты" сақтап қалу сеніміне байланысты шыққан

болуы керек. Ата-ана әрқашан кенже ұлды немесе сүйікті ұлдарының бірін қолына қалдырып, үрім-бұтағы жұрттың орнын жоғалтпай қара шаңырақтың иесі болып отырған.

III. Жұптың табысты болуы

Тоғызқұмалақ ойынындағы ұтып алынатын құмалақтар санының жұп болып келуі – дәстүрлі дүниетаным аясында қызықты болжамдар жасауға негіздейді. Көне түркілік дәстүрлі ұғымда бабаларымыз аспанды – әке, жерді – ана деп санаған. Немесе Нұх пайғамбардың кемесінен түскен жан-жануарлардың жұп-жұбымен түсіп, тіршіліктің әрі қарай жалғасуына баспалдақ болғаны белгілі. Сонымен қатар ғалым Қ.Сартқожаұлы "Екі негіз" ұғымы туралы қызықты пікір айтады: "Екі негіз ұғымы байырғы түркілердің әлемді түсіну философиясы. Көне түркілер пайымында әлем – аталық пен аналықтан тұрады. Аталықтың көктегі символы – күн, аналықтікі – ай, жердегі символы – тау, аналықтың символы – су"[8.31] және "Түркілер "екі негіздік" дүниетанымды ұстана отырып, түркі әлемінің барлық бітім-болмысын осы жұптық жүйеге негіздейді. Түркілердің мемлекеттік жүйесіндегі төлес пен тардуш (сол және оң қанат); басқару жүйесіндегі явгу мен шад; қоғамдағы иерархия; моральдық нормадағы бод пен ұмай, музыкадағы қос ішек, әдебиеттегі (поэзиядағы) қос ұйқас (ежелгі түркі өлеңі қос жолдан құрылған); сурет өнеріндегі аталық және аналық символдар; ауызекі сөйлеу жүйесі және графика жүйесіндегі дыбыстың сингармонизмі мен консонантизмі т.с.с."[7.32]. Бұған тоғызқұмалақ ойынындағы "жұп" мәселесін қосуға да болады. Әрине, "екі негіз" ұғымы әлі

де тереңдей зерттеуді қажетсінеді, бірақ жұптасып өмір сүрудің өзі табиғи түрдегі – табысқа жетудің жолы екенін бабаларымыз ерте кездерден пайымдаған. Мәселен, тек қана "бас екеу болмай, мал екеу болмайды" деген қанатты сөздің өзі осы дәстүрлі дүниетанымнан алыс кетпейді. Ал қалах және оған ұқсас ойындарда табысты жүріс үшін жалғыз құмалақ жеткілікті. Ал түркілік дүниетанымда "жалғыздың үні шықпас", "жалғыздық құдайға ғана жарасқан" деп жалғыздық мәселесіне оң шырай танытпаған.

IV. Тұздық алу ережесі

Тоғызқұмалақтан басқа ойындарда кездеспейтін қызықты ерекшеліктердің бірі – тұздық ережесі. Мәселен, қалахта тұздықтың орнын қазан атқарады. Осы ойындағы арнайы тұздықтың болмауы, әр өткен сайын өз қазаныңа бір құмалақ салып отыру да – ойынның тез бітуіне де әсер етеді. Ал тоғызқұмалақты тұздықсыз елестету қиын. Ойын да көбінесе тұздықтар тартысуына құрылады. Сонда тұздық ережесі қалай пайда болды?

Түркі халықтары діни сенімінде ерте кезден Тәңірге табынған және оның ризашылығы үшін құрбандықтар берген. Құрбандықтар жаратушы иеге, Ұмай анаға, аруақтар әлеміне ризашылықпен шалынып отырған. Олар осы киелі күштердің жебеп, қолдап жүретіндеріне сенген. Міне, ұлттық ойындағы тұздық алынған отауға жүріс жасаған сайын бір құмалақтың салынып отыруы (сапарға шығу алдында Тәңірге құрбандық шалу) – осы құрбандық беру ғұрпын елестетеді.

V. Тұздықтың ойында бір рет алынуы

Тұздық ойында бір-ақ рет алынады. Шахматта 8 жаяу әскердің сегізі де уәзірге айнала алса, ұлттық ойында ондай мүмкіншілік жоқ. Бұл ереженің қалай шыққаны туралы мәліметтер жоқтың қасы. Сонда да болса осы ерекшелік арқылы құрбандық шалу салтына катысты ойларымызды тереңдете аламыз.

Ежелгі сақтар болсын, ғұндар болсын құрбандыққа ақ боз ат шалатын болған және осы арқылы жолымыз оңғарылады деп сенген. Ал құрбандыққа шалынған аттың бұл дүниемен қоштасып, аруақтар әлеміне баратыны белгілі. "Халықтар арасында жалпы жаратылысты тігінен алғанда Жоғарғы әлем – Тәңірлер әлемі, Ортаңғы әлем – Адамзат әлемі, Төменгі әлем – аруақтар әлемі деп үшке бөлген"[9.5]. Сондықтан болса керек, тоғызқұмалақ ойынында тұздық – отауда 3 құмалақ болған жағдайда ғана алынады. "Тұздық" деген сөздің негізгі мағынасы да – "тұзды үй" дегенді білдіреді, яғни "тұз-дәмі таусылатын орын". Ал аруақтар мекен ететін орын бір ғана – аруақтар әлемі.

VI. Маңдайдан және аттас отаулардан тұздықтың алынбауы

Шахмат және дойбы ойындарында тек сегізінші шаршыда ғана уәзірге шығуға болады немесе би алуға мүмкіндік беріледі. Тоғызқұмалақта тұздықты кез келген отаудан алуға болады. Яғни бұл мәселеде көшпелілік пен еріктілік сипаты бар. Тек N 9 отаудан алуға болмайды, бірақ бұл кейіннен шыққан ереже. Бұл өзгеріс қай кезеңде болғаны белгісіз. Түркілік кезеңде ме, әлде

қазақ хандығы дәуірінде ме? Қазақы дүниетанымда маңдайың ашық болсын деген ұғым бар. Міне, осы түсінік – тоғызқұмалақтағы N 9 отаудан тұздық алмау ережесіне жақын келеді. Көнедегі тәжірибелі ойыншылар – маңдайдан тұздық алу, ойында ұтылумен пара-пар деп есептеген. Ал аттас отаулардан тұздық алмау сыры – ойынның даралығын, құндылығын арттырудан туындаса керек.

VII. Атсырау ережесі және соңғы жүріске мүмкіндік беру

Атсырау ережесі – халқымыздың адамның өмірден өтуіне байланысты "дәм-тұзы" таусылды мағынасына келетін секілді. Өйткені атсыраудың – өзі жүріс сұрау, ат сұрау, күш сұрау. Күші таусылған, демі таусылған пенде өмірден өтеді. Ондай кезде оның барлық иелігі жарық дүниеде қалып, басқа біреулердің меншігіне өтеді. Оның өзіне тиесілі еш нәрсе қалмайды. Тек осы уақытқа дейін жинаған абыройы (тоғызқұмалақта қазандағы құмалақ мөлшері) ғана қалады. Сондықтан атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы қосымша бір жүріс жасап, барлық отауларындағы құмалақтарды өз қазанына салып алады.

Егер қосымша жүріс жасағанда жүрісі таусылған қарсыластың отауларына құмалақ түссе, ойын жалғаса береді. Шынында бұл да өте қызықты ерекшелік. Қалах пен манкалада жүріс таусылса, ойын тоқтатылады. Ал ұлттық ойында ойыншыға тағы да бір мүмкіндік беріледі. Оның қайтадан тірілуіне, қайтадан күш алуына мүрсат бар. Тоғызқұмалақ тарихында қосымша бір жүріс арқылы ойынның қайтадан

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

жалғасып, атсырап отырған ойыншының қайтадан ұтып кеткен мысалдары көптеп кездеседі.

Әрине, тоғызқұмалақтың танымдық мәселелері бір айтылғандармен шектелмейді. Ұлттық өнердегі негізгі ерекшеліктер тек калах пен манкала ғана емес, дүние жүзінде кездесетін басқа да қозғалыс ойындарының барлық түрлерімен салыстырылып зерттелуі тиіс. Және де ойын ережелерімен қатар, ойындағы түрлі атаулар да арнайы қарастырылуы керек. Мысалы, “қазан”, отау аттарының мағыналық ерекшеліктері және тағы басқалар.

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

ОЙЫНДЫ ЖАЗУ ТӘРТІБІ ЖӘНЕ ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ӘЛПІПЕСІ

1. Жазу тәртібі

Ойынды жазып ойнау тәртібін үйренудің еш қиындығы жоқ. Жазуды меңгеру – ойналған ойындарды есте сақтауға, жүрілген жүрістерді талдауға көп көмектеседі. Шебер ойыншылардың ойындарын талдау арқылы өз шеберлігін арттыруға, жіберілген кемшіліктерді екінші жолы қайталамауға болады. Жарыс барысында қарсыластың алдап кетуінен сақтанып, әр ойынның сырын тереңінен ашуға септігі тиеді. Жазып жүрудің екі түрлі тәртібі бар. Толық жазу және қысқа жазу тәртібі.

Толық жазу үлгісі төмендегі ретпен жүргізіледі:

1. Жүрілетін отаудың нөмері көрсетіледі.
2. Отаудағы құмалақтар саны жазылады.
3. Соңғы құмалақ түскен отаудың нөмері.
4. Ондағы құмалақтар саны.
5. Тұздық алынған жағдайда Х белгісі қойылады.
6. Қос нүкте (:) – табысты жүрісті, сызықша (–) – жай жүрісті бейнелейді.
7. Леп белгісі (!) – күшті жүріс.
8. Сұрақ белгісі (?) – қате жүріс.
9. 2 леп белгісі (!!)
10. 2 сұрақ белгісі (??)
11. Сұрақ және леп белгісінің қатар келуі (!?)

– ойландыратын жүріс.

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Енді осы жазу үлгісін нақтылы мысалмен талдап көрелік. Мысалы, бастаушы ойыншының 1.79:610 жүрісін жасаса, онда 7 – отаудың нөмері, 6 – сол отаудағы құмалақ мөлшері, : – табысты жүріс, 6 – соңғы құмалақ түскен отаудың нөмері, 10 – ондағы құмалақ мөлшері.

Қысқа жазу үлгісінде тек отау нөмірлері ғана көрсетіледі. Мәселен, 1.76

Сонымен қатар турнир нотациясы туралы С.Тілеубаевтың “Тоғызқұмалақ әліппесі” кітабында:

“Турнир нотациясында жүріс басталған және аяқталған (соңғы құмалақ түскен) отау номерлері қосылып, екі таңбалы санмен өрнектеледі. Жүріс кезінде тас (құмалақ) алынып, ол табысты болса, онда жүріс таңбасынан кейін үтір қойып, тағы да қазанға жиналған барлық тас санын (қорды) көрсететін екі таңбалы санды жазамыз, яғни жүріс үтірмен бөлінген төрт таңбалы сан болады. Мысалы, 6 отаудағы тастар жүріліп, қарсыластың 1 отауындағы тастарды ұтып алғанда, өз қазанынан жинаған тастар саны (қоры) 35 болса, онда жүріс 61,35 цифрларымен көрсетіледі.

Егер жүріс кезінде тұздыққа тас (құмалақ) түссе, онда түскен тас санын (1, 2 цифрларын) ғана жүрістен кейін жазып, үтірмен бөліп қояды”, – дейді[9.9].

Осы айтқандарды С.Тілеубаевтың “Тоғызқұмалақ әліппесі” кітабындағы мысалмен түсіндірейік. Мәселен, Имаев Н. (Қырғызстан) – Момбеков Б. (Қазақстан) ойынында қырғыз қорғанысының негізгі жүрістері жасалды. Осы ойынның 10 жүрісінің жазу тәртібін С.Тілеубаев нұсқасы бойынша көрсетелік. Сонда:

1. 76, 10 98

~ 26 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

2. 66 87, 4
3. 12, 22 76, 8
4. 78 78
5. 58, 26 92, 22
6. 36X 15X
7. 94, 2 92.
8. 16 49, 29
9. 86, 2 13, 1
10. 79 82

Осы жүрістерден кейін тақта басында төмендегіше жағдай қалыптасады.

				30					
4	1	5	X	17	2	17	6	1	
4	7	6	19	X	5	1	2	2	
				33					

Енді осы жүрістердің кейбірін жазу тәртібі бойынша талдап көрейік. Мәселен, 1.76,10 жүрісі. Бұл жағдайда 7 – жүріс жасалған отаудың нөмері, 6 – соңғы құмалақ түскен отаудың нөмері, ал үтірден кейінгі 10 – ұтып алынған құмалақ саны болуымен қатар, қазандағы құмалақ мөлшерін де көрсетеді. 6. 36X жүрісіндегі X – тұздық белгісі болуымен қатар, бастаушы ойыншының №6 отаудан тұздық алғанын білдіреді. 7. 94, 2 және 9. 86, 2 жүрістеріндегі үтірден кейінгі 2 – тұздыққа түскен құмалақтардың мөлшерін білдіреді.

Әрине, С.Тілеубаев ұсынған бұл жазу тәртібінің тиімді жақтары болуымен қатар, кемшілік тұстары да жетерлік. Мәселен, осы ойындағы 7, 9 жүрістердегі үтірден кейінгі – 2

~ 27 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

саны тұздыққа түскен құмалақ мөлшерін білдіргенімен, қарсыластардың тұздығының қайсысына тиесілі екенін нақтылы анықтай алмаймыз. Сондықтан осы ерекшеліктерді ескере отырып, ойынды жазу тәртібінің жаңа бір түрін ұсынамыз.

Бұл жазу тәртібінің ерекшелігі – әр жүрістен кейін ұтып алынған құмалақтар мөлшері қазандағы құмалақтар мөлшеріне қосылып, жалпы саны жазылады. Сонымен қатар қарсыластардың тұздығына түскен құмалақтар да бірден қазандағы құмалақтар мөлшеріне қосылып жазылып, үнемі көрсетіліп отырылады және құмалақтар кімге тиесілі екені арнайы таңбалар арқылы бірден белгілі болады. Ол үшін ойыншы өзінің тұздығына түскен құмалақты – кішкене х-пен, ал қарсыласының тұздығына түскен құмалақ үшін жүріс жасалған отаулар арасына – дефис белгісін қояды. Сонымен қатар, жай және табысты жүрістен басқа, ойынның табиғатына жақын жүрістің ерекше түрі – тұздықты жүріс шығады. Енді осыны Н.Имакеев және Б.Момбеков ойынының алғашқы 10 жүрісімен түсіндіріп көрсетейік.

1. 76 (10)	98
2. 66	87 (4)
3. 12 (22)	76 (8)
4. 78	78
5. 58 (26)	92 (22)
6. 36X (29)	1-5X (25)
7. 94x (31)	92
8. 1-6	4-9x (29)
9. 8-6x (33)	13 (30)
10. 79	82

Мақсат Шотаев Серік Ақназаров

Ойынды жазу тәртібін ұсынған С.Тілеубаевтың нұсқасына біздің ұсынып отырған үлгіміз 6 жүріске дейін ұқсас болғанымен, ары қарай ерекшелене бастайды. Мәселен, 9. 8-6x (33) жүрісінде 8 саны – жүріс жасалған отаудың реттік нөмірі, дефис – қарсылас ойыншының тұздығына түскен құмалақты, 6 саны – соңғы құмалақ түскен отаудың реттік нөмірі, ал х – құмалақтың өз тұздығына түскенін білдіреді. Жакша ішіндегі 33 – құмалақтардың қазандағы мөлшерін білдіреді. Кейде байлық таратылғанда бірден 2-3 құмалақ тұздыққа түсуі мүмкін. Мұндай кезде құмалақтардың мөлшері қазандағы құмалақ мөлшеріне қосылып жазылады.

II. Тоғызқұмалақ әліппесі

Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұтып алу тәсілі – тоғызқұмалақ әліппесі деп аталады. Өйткені шағын сипаттағы комбинация жасауға осы мөлшердегі құмалақ керек. Оның 2 қалыпты жағдайы бар.

I. N 8 отауда 3 құмалақ, N 9 отауда 2 құмалақ.

1. 81	--
2. 92	23
3. 89	34
4. 91	13
5. 91 (2)	

II. N 8 отауда 4 құмалақ, N 9 отауда 1 құмалақ.

1. 91	--
2. 82	23
3. 89	34
4. 91	13

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

5. 91 (2)

Бұл тәсіл көп жағдайларда ойыншы атсырауға ұшыраған кезде қолданылады. Мысалы,

				72					
2	2	1	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	1	2	2	—
				80					

Осы тақтадағы жағдайда қарсыластар құмалақтарын N 9 отауға жинаса, бастаушының 4 жүрісі, қостаушының да 4 жүрісі бар. Егер бастаушы осыны ескермей, N9 отауға құмалақтарын жинаса, атсырауға ұшырап ұтылып қалады.

1. 89 89
2. 89 89
3. 78 78
4. 89 89
5. 93 12
6. 91 12. Ұтыс қара жағында 72-90.

Сондықтан бұл жағдайда ақ жағы 5 құмалақтан 2 құмалақ алу тәсілін пайдаланып, ұтысқа ие болады. Ол үшін 1. 78 жүрісін жүріп, жоғарыдағы бірінші жағдайға келтіреді. Сонда есеп 82-80 болады.

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ОТАУЛАРЫНЫҢ АТТАРЫ ЖӘНЕ ТҰЗДЫҚ БАҒАЛАУ КӨРСЕТКІШТЕРІ

Адамзаттың ақыл-ойының жемісі болып табылатын әрбір интеллектуалдық ойында — күрделі тартыстық жағдайлар көп туындайды. Бұл сәттерде тақта басында пайда болған әрбір позицияны терең есептеген, мұқият зерделеген ойыншы табысқа жетеді. Әрине, тоғызқұмалақшыға алғашқы жүрістен бастап, ойынның мақсаты мен мәні, ондағы негізгі күштер мен оларды бағалау құндылықтарын қалай меңгергені әсер етеді. Сондықтан ойынды қандай теориялық негіздерге сүйеніп ойнау керектігі туралы ақпарат алудың маңызы зор.

Бірқатар зияткерлік ойындарда негізгі құндылықтар мен оларды бағалау сатылары туралы толық ақпараттармен қарулануға мүмкін болса, кейбір ойындарда мұндай ақпаратқа ие болу шартты түрде жүзеге асады. Мысалы, шахмат ойынындағы фигуралар, олардың ара салмағы, орналасу реті, бағалау көрсеткіштері толығымен зерттеліп, нақтылы талданған. Немесе жапонның госы мен орыстың дойбысында да тақта басындағы құпиялық толық сақталмайды. Мәселен, дойбыда тақтаның сегізінші қатарында ғана биге шығу мүмкіншілігі ойыншыларға бірдей.

Ал калах, манкала ойындарында тұздықтың болмауы және оның қызметін жартылай қазан атқаруы да жұмбақ емес. Сіздің әрбір шарды калах-қазанға тұрақты түрде салып отыратыныңыз алдын ала белгілі. Ақпараттық құпиялылық сақталмайды.

Тоғызқұмалақ ойынында тұздық ережесінің барлығы және оның көшпелі сипаты ойынның тартысты болуымен қатар,

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

негізгі күштердің құпия сақталуына да әсер етеді. Сіз қарсыласыңыздың қай отаудан тұздық алатынын ойын басталған сәттерде алдын ала бағамдай алмайсыз. Өйткені кейде тұздық алуды сіз жоспарлағаныңызбен, кейде қарсыластың өзі ұсынады. Ойын бағытын таңдау да – отаулардағы құмалақтардың орналасу ретіне, тұздықтардың ара салмағына байланысты. Сондықтан тоғызқұмалақ ойынындағы ең негізгі мәнге ие құндылық – тұздық. Олардың атқаратын қызметін жетік меңгеру – ойын барысында туындайтын түрлі сәттерді дұрыс аңғаруға әсер етеді. Өйткені әрбір жүрістен кейін тақтадағы құмалақтардың отаулардағы орналасу реті өзгеріске ұшырап отырады.

Тоғызқұмалақ ойынында 18 отау бар. Бұл отаулар екі жаққа тоғыз-тоғыздан бөлінген. Ойыншының бірінің тоғыз отауына берілген атау екінші жақтың да отауларының аты болып табылады. Қалах ойынында отауларға реттік нөмірлеу қойылса, ұлттық ойындағы отау аттары ұзақ жылдар ойнаған шебер ойыншылардың тәжірибесіне сүйеніп қойылған. Әрбір отау атын ойлап тапқан ойыншының аты белгісіз болғанымен, бабаларымыздың бұл қойған аттарынан ойынды терең меңгергені байқалады.

Тоғызқұмалақ ойынындағы отау аттары қазіргі кезде төмендегіше аталады:

№ 9 отау – мандай

№ 8 отау – көкмойын

№ 7 отау – қандықақпан

№ 6 отау – белбасар

№ 5 отау – бел

№ 4 отау – атсыратар

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

№ 3 отау – атөтпес

№ 2 отау – тектұрмас

№ 1 отау – арт.

Бұл атаулар тоғызқұмалақ ойынынан хабарсыз жандар үшін ешқандай мәнге ие емес, ал шебер ойыншылар үшін түрлі жорамалдар жасауға негіздейді.

Көрнекті түрколог С.Аманжолов отау атаулары және олардың ойын барысындағы қызметі туралы:

"1. Солдан оңға қарай 1-отауды "Құйрық" я "Арт" дейді. Себебі, ондағы құмалақтар көпке дейін өзгермей, түгел қалып отырады.

2-отауды – "Тектұрмас" дейді. Себебі жүріс көбінесе осы отаудан басталады.

3-отауды "Атөтпес" дейді. Оның себебі, қарсы жақтың аты бұған түспей кете алмайды.

4-отауды "Жаман үй" дейді. Себебі қарсы жақтың адамы бұл жерден үнемі жеп отырады.

5-отауды "Бел" дейді. Бұл екі орталық аса қауіпті емес.

6-отауды "Сары дала" дейді. Себебі бұл жүріске де, "тұздық" алуға да ыңғайлы жер.

7-отауды "Қосан жылаған" дейді. Оның себебі – бұрынғы заманда Қосан деген ойыншыны тағы бір ойыншы дәл осы 7-отауда әлденеше рет "тұздыққа" отырғызыпты, соған ыза болып жылапты-мыс.

8-отауды "Көкмойын" дейді. Себебі мұнда да көптен-көп "тұздық" алынатын көрінеді және бұл жерге көп құмалақ жиналып қала береді.

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

9-отауды "Аққасқа" дейді. Себебі, бұл шұңқырда құмалақ көп жатады. Ойыншы бұл отаудан өз құмалағын шығарса-ақ, қарсы жактың отауына түседі, бірден оған аттап түсу ойыншыға пайдалы болмайды. Өзін жауып кетіп барып жүрсе, әрине, тиімді болады"[3], – дейді.

Ал Т.Сұлтанбеков болса: "Отау аттары кездейсоқ қойылмаған. Мәселен, ойынның алды және арты болады. **Алды тоғызыншы отау – Маңдай, Арты – бірінші отау, екінші отаудың Тектұрмас** аталуының себебі – онда құмалақ көп жатпайды. Бұл отау – қарсы жактың шабуыл объектісінің бірі. Оған көбінесе "тұздық" жасалу қаупі туып отырады (тұздық дегеніміз – отау беру, яғни сол отаудан айырылып қалу). **Үшінші отау – Ат өтпес.** Бұлай аталу себебі бұл отаудан – ат, яғни құмалақ ешқашан айырылмайды. **Төртінші отау – Атсыратар** (жүрістің, құмалақтың таусылуы). Бұл отаудың атсыратар болып аталуының себебі – ойын аяғы осы отаудан басталғанда, құмалақ тез таусылады. Сол сияқты ойын басында осы алғашқы үш отаудан ойын бастаған ойыншы да жүрісі тарылып, тез атсырауға түседі. **Бесінші отау – Бел.** Нағыз орта болғандықтан, бел деп аталады. **Алтыншы отау – Белбасар.** Белбасар аталуының себебі – ойын басында бұл отаудың құмалағы қарсы жактың беліне дәл жетіп жатады. **Жетінші отау – Қандықақпан.** Көбінесе есептен жаңылдыратын қауіпті отау. Бұл отаудың "тұздығы" позицияда үлкен осалдық тудырады. **Сегізінші отау – Көкмойын.** Қандықақпаннан кейінгі осал жер. Бұдан да "тұздық" беру аса қауіпті. Кейбір ойыншылар бұл отауды алқым деп атайды. **Тоғызыншы отау – Маңдай.** Бұл отаудың өзіндік қасиеті басқа отаулардан ерекше, яғни бұдан "тұздық" алынбайды"– дейді[2.186]. Шынында бұл

тұжырымдар ойынның өзіндік заңдылықтарынан алынып отыр. Бірақ ойындағы отау аттарын басқаша қарастыратындар да кездеседі. Мәселен, кентаулық шебер Т.Құдияров тоғызқұмалақты әскери ойынға жатқызып, осы отаулардың орналасу ретіне өзгеше көзқарас ұстанады. Яғни ойындағы 9 отау – белгілі бір мемлекеттің, көшпенділер үшін қағанаттың құрылымы. Мәселен,

N 1 отау – жаяу әскер. Бұл отаудағы құмалақ бірден жойылып отырады.

N 2 отау – шекара. Бұл отаудағы құмалақ үнемі шабуылға ұшырайды.

N 3 отау – қорған. Бұл отаудан аттап өту үшін қосымша күштер /құмалақтар/ керек. Алдындағы қос отауда құмалақ бір-бірінен жатса, қорғаннан аттай алмайды.

N 4 отау – штаб. Артқы және алдыңғы шепті байланыстырады.

N 5 отау – уәзір орны.

N 6 отау – мұрагер (ханзада) орны.

N 7 отау – ханның сарайы.

N 8 отау – қор-қазына. Барлық дүние-мүлік, байлық осы орында сақталады.

N 9 отау – халық мекендейтін орын. Бұл отаудан тұздық алынбайды.

Әрине, бұл тұжырымның да жаны бар шығар, оны дәлелдеу уақыт еншісінде. Бірақ бір нәрсе айқын. Ойын – көшпенді өмір салтының негізінде шыққан және әскери ойынның көріністері де бар.

Ал енді тұздық күштерінің ара салмағы қандай? Тұздық күштерін бағалау қандай тәртіппен жүргізіледі?

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Негізінен алғанда тұздықты бағалау оның атқаратын қызметіне байланысты жүзеге асады:

1. Тоғызқұмалақ ойынының басты мақсаты – құмалақ көп ұту болғандықтан, тұздық күшін бағалаудың бірінші сатысы – тұздық алынған отауға түскен құмалақ мөлшеріне байланысты анықталады.

2. Бағалаудың келесі сатысы – алынған тұздық жүрісті қаншалықты қысқартатынына байланысты.

3. Үшінші сатыда қарсылас отауларындағы құмалақ ыңғайлы орналасып, құмалақ ұтуына кедергі жасайтын тұздық күші бағалануы тиіс.

Енді осы қағида сатылары бойынша тұздық күштерінің ара салмағын анықтайық:

1. Ең күшті тұздықтар – N 5, N 6, N 7 отауларынан алынған тұздықтар болып есептелінеді. Өйткені бұл отаудағы тұздықтарға құмалақ көп түседі, жүрісті көп қысқартады және қарсыласқа құмалақ ұтуына мүмкіндік бермейді. Ал бұл тұздықтардың іштей өзара салмағы хан, мұрагер және уәзірдің хандыққа ие болу таласын елестетеді. Ханда – билік, мұрагерде – болашақ, уәзірде – айла бар. Әрине, бұл шартты түрдегі салыстыру, бірақ көптеген шебер ойыншылар көп жағдайларда N 6 отаудағы тұздыққа басымдық береді.

2. Одан кейінгі орындарда N 3 және N 4 отаудан алынған тұздықтар басым мәнге ие. Бұлар жүрісті көп қысқарта алғанымен, құмалақ мөлшерін аз ұтып алатындықтан кейінгі орында тұр.

3. Келесі кезекте N 2 және N 8 отауларынан алынған тұздық. Бұларға құмалақ көп түскенімен, қарсылас жүрісін қысқартуға пайдасы аз.

4. N1 отаудағы тұздыққа көбінесе тек өз отауларындағы құмалақтар ғана түседі.

Міне, тұздық күштерінің ара салмағын да зерделедік. Бірақ бұл бағалау сатылары ойын барысында өзгеріске де ұшырап отыруы мүмкін. Күшті отаудан тұздық алып, қамсыз ойнаған талай шебер ойыншылар ұтылуға мәжбүр болған сәттер де баршылық. Сондықтан қай отаудағы тұздыққа не болсаңыз да барынша есептеп ойнау керек.

ОЙЫН БАСТАМАЛАРЫ

Тоғызқұмалақ бастамалары – зерттеушілерінен үлкен қажыр-қайрат талап ететін, аз зерделенген, күрмеуі мол күрделі сала. Бастама нұсқаларының көп болуы, оның сан алуан тармақтарға бөлінуі, құмалақтардың ара салмағын анықтаудағы дерексіздік – бұл саладағы ізденістерге қиындық туғызғанымен Ә.Ақшораев[11, 12], С.Тілеубаев[9], Е.Қазбеков[13] секілді ағаларымыздың кітаптарында тыңға түрен салынып, біршама зерттеулер жасалды. Бірақ соған қарамастан бастама мәселесі үнемі назарда ұстап отыруды қажетсінеді. Жүйелі теориялық еңбектер жазуды міндеттейді және бұл бір-екі зерттеушінің көлемді еңбектерімен бітпейді.

Бастама туралы алғаш сөз қозғағандардың бірі – Т.Сұлтанбеков еді. "Тоғызқұмалақ ойынының тоғыз бастамасы бар. Яғни тоғыз отаудың кез келгенінен бастап жүруге болады. Бірақ ойыншылар тәжірибесінде артқы отау мен маңдай отауынан жүру сирек кездеседі. Өйткені артқы отаудан жүру тізгінді бірден беріп қоятын осал және өріссіз жүріс. Жүрістің маңдай отауынан сирек жасалу себебі, өткенде айтқанымыздай, бұл отаудан тұздық алынбайтындығынан болар деген де ойлар бар", – дейді[2.194].

Тоғызқұмалақ теориясын жазған Ә.Ақшораев ағамыз: "Сондықтан да ойыншының алдында ойынды қалай бастау керек деген сұрақ туатыны да заңды. Бұл сұрақтың да жауабы өз қолыңда. Егер шабуылдауды ұнататын болсаң, шабуыл жасауға дайындайтын ойын басын (дебют) таңдап алуыңа болады. Тіпті бірнеше құмалақтарды "құрбан" етіп тудыратын ойын басын таңда. Ал егер ойынды "бейбіт" бастап, бірте-бірте өрістетуді

қаласаң, ол да өз қолыңда. Сонымен ойынды бастаудағы әр түрлі нұсқалардың бірін ғана таңдап алу, өзіңнің отауларыңдағы құмалақтарыңды тез және тиімді түрде өрістетіте білу үшін, олардың арасындағы байланысын жақсарту арқылы қарсыласыңның дәл осындай мақсатына кедергі жасау үшін, яғни ойынды өрістетуде табысқа бастайтын позицияны құрып ала білу үшін қажет", – дейді[12.83-84].

С.Тілеубаев "Тоғызқұмалақ әліппесі" кітабында тоғызқұмалақ ойынының бастама қағидалары туралы: "Ойынның барысы жақсы болуы үшін бастамада қателеспей, мына пайдалы кеңестерді орындаған жөн:

1. Алғашқы жүрістерді алдыңғы шептің отауларынан жүріп, ортаңғы әсіресе, артқы шеп отауларының күшін сақтауға тырысу.

2. Жалғыз тас жатқан отауларға және қатарынан орналасқан бірнеше "бай" (тасы көп) отауларға сақ болу (байланып қалмау).

3. "Орға" (жалғыз тасы бар отаудың алдындағы отау бос болса осылай аталады) және бірнеше жалғыз тасты отауларға (құтылмас тұздық болмас үшін) сақ болу.

4. Тұздық алу немесе "бай" ұту қауіптерін төндіріп, қорға тасты аз-аздан болса да жинай беру.

5. Тұздық алмасқанда неғұрлым күштісін (5 отауға жақын) алып, қарсыласқа нашарлауын беру.

6. Нашарлау тұздық ауысқанда бір-екі "байды" артық алу.

7. Тұздық орнына 30-40 тасты артық алу.

8. Тұздық алмасқаннан кейін "байларды" орнымен тарату.

9. Жалпы жағдайдың тиімділігін пайдалану үшін позицияны ұтымды пайдалану.

10. Келешек атсырауды немесе тасты көп алып, тез 82-ге жеткізуді ойлау”, – дейді.[9.15-16].

Бұл бастама қағидалары сол кезеңнің тоғызқұмалақ ойыны туралы түсінігі десе де болады. Бұл жерде айтылған кеңестер сол кезеңдердегі ойындардың көрсеткіші болғандықтан, жүйелі зерттеуді қажетсінеді және қазіргі кезде тек кеңес ретінде қалатыны сөзсіз.

Тоғызқұмалақ ойынының үш кезеңі бар екені белгілі: ойынның басы, ортасы және соңы. Әрине, бұл кезеңдер бір-бірімен тығыз байланысты. Өйткені алғашқы жүрістің өзі – тақта басында қалыптасатын кейінгі жағдайлардың себебі.

Тоғызқұмалақ ойынында ойыншының басты мақсаты – 82 құмалақ жинау болғандықтан, оның негізгі екі бағыты бар.

1. Комбинациялық ойындар.
2. Позициялық ойындар.

Бұл екі бағыттың өзіндік ерекшеліктері де бар және түрлі әдіс-тәсілдерді қамтиды.

Комбинациялық ойындардың өзі екіге бөлінеді.

1.1. Тұздықты құрбандыққа шалып, ойын соңына дейін тұздық алмай, 82 құмалақ ұту тәсілі. Тектұрмас, атөтпес бастамаларындағы түрлі ойындар.

1.2. Күшті отаудан тұздықты құрбандыққа шалып, "Арт" немесе "Тектұрмас" отауларының бірінен тұздық алып, құмалақ жинау әдісі. Оған қандықақпан бастамаларындағы түрлі нұсқалар, Құдияров гамбиті мысал болады.

Позициялық ойындардың негізгі бағдарын атсырау жағдайынан бөлек қарастыру қиын және негізгі екі сипаты бар.

2.1 Тұздыксыз позициялық ойындар.

2.2 Тұздықтар тартысына құрылған позициялық ойындар. Бұл көбінесе ара салмағы теңдес тұздықтар тартысына құрылады.

Әрине, 82 құмалақ бірден жиналмайды. Бұл үшін ойыншы бұған дейін ойнап жинаған бай тәжірибесін пайдалана отырып, қарсыласының осал тұсын табуға ұмтылады.

Бүгінгі тоғызқұмалақ ойынының бастамаларында жүрістер жан-жақты талқыланып, мұқият есептеледі. Ойын басталар алдында ойыншы алдына арнайы бағыт-бағдар қойып, соған сәйкес өз ойын жүзеге асырады.

Тоғызқұмалақ ойынының бастамалары ішінде ең көп таралғаны Қандықақпан бастамасы. Себебі "Қандықақпан отауынан басталған ойын екі жақ үшін де күшті және күтпеген түрлі, шахмат тілімен айтқанда, комбинациялық мүмкіншіліктерге толы шиеленіскен ойын", – дейді Ә.Ақшораев[12.85]. Сондықтан кітапта бұл бастама ойындарына көптеу орын берілген. Әрине, қазіргі кезде тек бұл бастама ғана емес, басқа да бастамалардың мүмкіншіліктері де жан-жақты қарастырылуда. Ал бұл бастамалардың барлығын бір еңбекте таратып жазу мүмкін емес, сондықтан бастамаларды мысалдармен беруді жөн көрдік. Ал бастамалардың нұсқалары, өрістеу, таралу жүрістері туралы мәліметтерді Ә.Ақшораевтың "Тоғызқұмалақ даналығы" кітабынан оқуға болады.

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

1. Қандықақпан бастамасы

1. Позициялық ойын. Арт-Атсыратар тұздықтарының тартысы.

1. Құрманқұлов Н. (Алматы) – Шотай М.
"Жас Алаш" газетінің жүлдесі үшін жарыс, Шымкент.

2000 ж.

1. 76 (10)	76 (10)
2. 99	12
3. 78	57
4. 91 (12)	71
5. 67	94
6. 67	36
7. 81	49
8. 18 (30)	93 (26)
9. 73 (34)	91X?! (29)
10. 94X (37)	72x (48)

1	1	1	7	5	X	1	17	5
X	-	-	15	15	3	1	4	1

11. 82 (55)	91x (49)
12. 68	78
13. 89	89
14. 78	63x (50)
15. 23	1-6
16. 92 (58)	91x (51)

~ 42 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

17. 49 (61)	13
18. 81 (63)	81x (52)
19. 78	89
20. 67	78

2	1	1	3	7	X	4	2	-
X	-	2	1	16	1	2	2	3

21. 34	91x (53)
22. 89	91x (54)
23. 89	52x (55)
24. 78	91x (56)
25. 89	69
26. 95x (66)	12
27. 78	91x (57)
28. 5-2x (67)	82 (59)
29. 24	71x (60)
30. 23	89

4	1	1	2	1	X	6	5	1
X	-	3	3	1	2	1	2	2

31. 35	12
32. 34	89
33. 48	

~ 43 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАК

Бастаушы ойыншының жүрісі аз болғандықтан, атсырап ұтылып қалды.

2. Позициялық ойын. Белбасар-Қаныққақпан тұздықтарының тартысы.

Қошқаров К. (Қызылорда) Шотай М. (Түркістан)
Орта Азия және Қазақстан фестивалі, Шымкент, 1998.

1. 76 (10) 98
2. 99 (12) 77X (3)
3. 91 (24) 89x (4)
4. 1-3 (36) 56 (19)
5. 2-6X (39) 2-5 (36)
6. 92 (42) 13
7. 91 (44) 23
8. 83x (45) 5-8
9. 91x (48) 83 (54)
10. 89 23

54									
6	1	5	X	1	14	6	-	-	
5	4	-	16	-	1	X	-	1	
48									

11. 4-1x(49) 12(55)
12. 45 23
13. 6-7 96 (58)
14. 1-7 3-1 (61)
15. 5-8 (50) 91 (62)
16. 12 74

~ 44 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

17. 89 82
18. 12 23
19. 89 4-1x (63)
20. 12 (51) 34

63									
4	2	2	X	4	2	1	-	1	
1	12	4	4	2	3	X	1	5	
51									

21. 6-8 12 (64)
22. 56 23
23. 89 93
24. 4-7 89 (65)
25. 3-7 91 (66)
26. 13 91 (68)
27. 6-9 78 (69)
28. 89 89
29. 2-6x(52) 5-9 (70)
30. 89 (53) 89

70									
3	1	2	X	1	3	3	1	1	
-	1	3	3	4	2	X	1	10	
53									

31. 23 12
32. 89 78
33. 5-8 4-6(71)

~ 45 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

34. 6-8(54)	35 (72)
35. 89	5-7
36. 56 (55)	45
37. 46	23
38. 89	89
39. 6-8	78 (73)
40. 36	89

73								
5	1	1	X	2	1	2	1	—
—	—	1	2	2	2	X	1	13
55								

Есеп 0-1 Қара жағының жүрісі көп болғандықтан қостаушы ұтылады.

3. Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны.

Темірбаев Ғ. (Кентау) – Ақтаев С. (Павлодар)

ҚР жекелей біріншілігі, шілде, Павлодар, 2004 ж.

1. 76 (10)	76 (10)
2. 99	91
3. 67	23 (22)
4. 56X (13)	1-4 (34)
5. 14 (14)	3-8 (48)
6. 27x (22)	34
7. 46	83
8. 45	34
9. 45	89
10. 53 (24)	15

~ 46 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

48								
6	—	—	X	17	20	1	8	1
3	2	5	—	1	7	9	3	7
24								

11. 81 (26)	2-9
12. 56 (27)	34
13. 97x (30)	34
14. 91 (32)	23
15. 89	23
16. 23	89
17. 13	5-5
18. 91 (35)	98 (50)
19. 32 (37)	12
20. 67x (40)	91 (54)

54								
—	1	—	X	3	26	5	2	1
—	4	1	3	3	1	13	2	3
40								

21. 57	89
22. 46	4-2 (60)
23. 12 (42)	45
24. 57?	Орнына 34! жақсы.
24. ...	3-8
25. 34 (42)	52 (62)
26. 12 (44)	93 (64)
27. 12	82 (68)

~ 47 ~

ТАҢҒАЖАЙЫП ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

28. 12 71 (70)
29. 93 (46) 92 (72)
30. 12 13

				72					
1	2	1	X	1	2	1	5	1	
-	1	-	3	1	5	16	3	1	
				46					

31. 61 2-6
32. 82 (49) Қостаушы жағы қарсыласын
алдымен атсыратып, 7 отаудағы байлығын таратқызады және
82 құмалақ ұтып алады.
Есеп: 80-82

4. Позициялық ойын. Арт-Атсыратар тұздықтарының тартысы.

Шотай М. – Мағзумов М. (Өскемен)
ҚР жекелей біріншілігі, 2004 ж., шілде. Қостанай.

1. 76 (10) 98
2. 78 55
3. 56 (12) 12 (12)
4. 67 (24) 92
5. 67 91 (24)
6. 34 (38) 89 (40)
7. 85 59
8. 12 45
9. 89 38
10. 12 27 (48)

~ 48 ~

Мақсат Шотаев

Серік Ақназаров

				48					
5	5	4	6	4	2	2	1	4	
2	7	5	16	6	4	-	1	2	
				38					

11. 12 83 (54)
12. 12 23
13. 69 58
14. 78 56
15. 67 45
16. 78 14
17. 92 (40) 12
18. 82 (42) 12
19. 89 56
20. 92 (44) 12

				54					
6	2	5	9	-	2	4	1	1	
1	10	-	16	6	-	-	-	1	
				44					

21. 51 (46) 45
22. 78 36
23. 67 56
24. 89 45
25. 92 (48) 12
26. 89 56
27. 41 23
28. 12 96 (56)

~ 49 ~