

Мақсат Шотаев

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ
ЕСЕПТЕРІ МЕН ЭТЮДТЕРІ



Дәурлә
жүзін көрсеткен

М. Шотаев

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЕСЕПТЕРІ МЕН ЭТЮДТЕРІ

Астана
2014

УДК 794
ББК 75.727
Ш81 •

Пікір жазған: Н.Мамиев. Тоғызқұмалақтан Қазақстан Республикасының Еңбек сіңірген жаттықтырушысы, педагогика ғылымының кандидаты

Жауапты редактор: Б. Нысанбек

Ш81 Шотаев М. Тоғызқұмалақ есептері мен этюдтері./ Жауапты ред. Б.Нысанбек - Астана қ.: «ЖасылОрда» ЖШС баспаханасы, 2014. -104 бет.

ISBN 978-601-7185-78-1

Ұсынылып отырған кітапта тоғызқұмалақ шығармашылығы қарастырылады. Автор есеп пен этюд жанрының өзіндік ерекшеліктерін нақтылы мысалдармен көрсетіп, тоғызқұмалақ теориясының негізін қалаған Ә.Ақшораев еңбектерінің құнды тұстарына тоқталады. Кітап тоғызқұмалақты жаңадан үйренушілерге, шеберлігін арттырғысы келген шұғылданушыларға, көпшілік қауымға арналады.

УДК 794
ББК 75.727

ISBN 978-601-7185-78-1

© Шотаев М., 2014

Алғысөз

Тоғызқұмалақ теориясы мен шығармашылығының негізін қалаған Әбілда Ақшораевтың құрметіне арнаймын.

Автор

Халықтың қайнар ойларынан нәр алып, өскелең ұрпақтың игілігіне жараған, адамзаттың ақыл-ой қабілеттерін дамытуға негізделген рухани құндылықтардың бірі – зияткерлік ойындар. Оның – жеке тұлғаның шығармашылық қасиеттерін дамытып, өзін-өзі қалыптастыруында маңызы зор. Шахмат, тоғызқұмалақ, дойбы және го секілді ойындар – тек қана спорт, өнер, ғылым ғана емес, олар жасөспірімдерді тәрбиелеудің маңызды құралы.

Қазіргі кездері дүние жүзінде зияткерлік ойындарды мектеп бағдарламасына енгізудің бай тәжірибесі қалыптасып келе жатыр. Мәселен, тоғызқұмалақ ойыны Қазақстан Республикасындағы қазақ-түрік лицейлерінің мектеп бағдарламасында орын алған. Жыл сайын тоғызқұмалақпен шұғылданушы жастардың ішінде мектепті алтын белгімен бітірушілердің саны да артып келе жатыр.

Алғаш рет шахматты мектептегі оқу бағдарламасына енгізу тәжірибесі 2000 жылдардың басында Қалмыкияда орын алды. 10 жылдан кейінгі нәтижені сараптаған ғалымдар, бұл елде қылмыстың азайғанын, оқу үлгерімінің бір жарым есе жоғарылағанын, Ресей Федерациясында бірыңғай мемлекеттік емтихандарды тапсыру кезінде ең жоғары бал жинайтын осы республиканың оқушылары болғандығына таң қалған. Венесуэлада екі мектептің оқушыларының үлгерімін тексергенде, шахмат оқу бағдарламасына енгізілген оқу орнында жасөспірімдердің барлық сабақтар бойынша көрсеткіші жоғары болған. Жапония мектептерінде го ойынын ойнайтын бүлдіршіндердің табиғи қабілеттері жақсы ашылатыны делелденген. Сондай-ақ бұл ойын жас өскіннің оң және сол жак ми бөлігін қатар дамытады екен.

Жалпы алғанда зияткерлік ойындар жас ұрпақтың есте сақтау қабілетін арттырып, логикалық және түйсіктік ойлау жүйесін дамытып, оның сабырлылығы мен алдына мақсат қою қасиеттерін

арттырады. Қиын және анық емес жағдайларда шешім қабылдап, оған жауап беруге үйретеді. Зияткерлік ойындарда сана-сезімнен басқа, тұлғаның шығармашылық қасиеттері де қатар дамиды. Ол үшін арнайы есептер мен этюдтер пайдаланылады.

Заманалар сынынан өтіп, халықтың рухани сұранысын қанағаттандыра алған зияткерлік ойындар шығармашылығы негізінен есеп және этюд жанры ретінде екіге бөлінеді. Бірақ, барлық ойындарда бұл жанрлар кездесе бермейді. Ережелері дәуір талабына жауап берген түрлерінде ғана мұндай ерекшеліктер байқалады. Әсіресе, шахмат, го, тоғызқұмалақ және дойбы ойындарының композициясы сан алуан.

Тоғызқұмалақ ойыны бүгінгі күні елімізде өрлеу, өркендеу дәуірін басынан кешіріп отырғанымен, ұлттық ойынның қыр-сыры толықтай ашылған жоқ. Ұлттық мұраның жас ұрпақтың рухани деңгейі мен ойлау жүйесін дамытудағы орны әлі зерделенбей отыр. Ежелгі көшпенділердің тоғызқұмалақты қандай мақсаттар үшін ойлап тапқаны, оның алғашқы қызметтік мәні де айқындалған жоқ. Сондықтан алдағы уақытта ұлттық ойынның беймәлім қырларын, әсіресе, ұсак заттарды ұстағанда, оның ми қозғалысына әсерін тоғызқұмалақ ойыны арқылы зерттеу жүргізу – уақыт еншісінде.

Француз тілінен аударғанда «этиюд» - зерттеу деген мағынаны білдіреді. Яғни зияткерлік ойындарда этюдті шешу дегеніміз – ізденудің жолы, шығармашылық қабілеттерді дамытудың таптырмас көзі. Әрбір ойынның ережесі әртүрлі болғандықтан, онда кездесетін есеп пен этюдтің құрылымы мен ерекшеліктері де бір-біріне ұқсамайды. Сондай-ақ этюд жанры алдына қойған мақсаты мен мағынасына қарай барлық ойындарда көрініс тауып отырса, есеп жанры барлық зияткерлік ойындарда көрініс таппаған. Мәселен, дойбытанушы Б.Городецкий тек орыс дойбысында ғана есеп композициясының ұшырасатынын «Книга о шашках» кітабында айтады[1].

Зияткерлік ойындарда этюд жанры мақсатына қарай бір-біріне ұқсас келеді және жеңіске немесе тең ойынға қол жеткізетін жасанды позицияларды атайды. Керісінше, әр зияткерлік ойындарда есеп шығармашылығының ережелері түрліше айқындалған. Шахмат ойынында есеп деп – нақтылы жүріс мөлшерінде патшаға мат қою арналған туындыны айтса, орыс дойбысында - дойбыны қамауға алуға арналған ойын соңындағы жасанды позицияны, го ойынында тактадағы тастарды құтқаруға немесе жоюға арналған композиция түрлерін айтады.

Зияткерлік ойындардың шығармашылығында этюд жанры әрқашан есеп жанрынан ауқымы жағынан да, құрылымы жағынан да күрделі болып келеді. Бұл жағдайда этюдті стратегияға, есепті - тактикаға тенеуге тура келеді. Алғашында жалпылық басым болса, есепте нақтылық басым.

Тоғызқұмалақ ойыны да зияткерлік ойындардың күрделі түрі ретінде мұндай композициялық ерекшеліктерден кенде болмаса да, әлі күнге дейін тек этюд жанры ғана дамып отыр. Сондықтан ұлттық ойынның бай қырларын ескере отырып, еңбегімізде алғаш рет есеп жанрына өз алдына енші беріп шығаруды жөн көрдік.

Тоғызқұмалақ ойынындағы шеберлікті арттырудың жолы – есеп немесе этюдтерді шешу. Этюд шешу – жеке тұлғаның ақыл-ойын шыңдаудың тамаша үлгілерінің бірі. Әр күні есептерді жүйелі шешу арқылы ойынды түсінуімізбен қатар, өзімізге деген сеніміміз артып, жана күш-қуатқа ие боламыз. Жанадан үйренушілер алдымен шағын санды құмалақтарды ұтуға арналған есептерді шешкені дұрыс. Есептерді шешкенде жауабына қарамаған жөн. Шешіміңіздің дұрыстығына көз жеткізгеннен кейін ғана кітаптағы жауаппен салыстыру қажет.

I бөлім.

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЕРЕЖЕЛЕРІ ТУРАЛЫ

БІРЕР СӨЗ

Әр халықтың ұлттық ойындарының қалыптасуы мен дамуы сол ұлттың өзіндік дамуымен тығыз байланысты. Өйткені қандай да болмасын ойынның негізінде жергілікті дәстүр, салт көріністері болатыны сөзсіз. Түркі халықтарының Еуразияның ұшан қиыр далаларында Батыс пен Шығыстың түрлі мәдени-рухани игіліктерімен сусындай отырып, олардан тыс өзгеше жаңа ұлттық дүниелерді қалдырды. Тоғызқұмалақ ойынының ережелерін зерделегенде де бұл ерекшеліктер айқын көрінеді.

Дүние жүзіндегі зияткерлік ойындарды зерттеген Д.Мюррей олардың түрлік ерекшеліктерін 5 топқа бөліп қарастырады: шахмат, дойбы, нард, го және мангала тектес ойындар[2]. Қалған ойындардың барлығы да ұқсастығы мен ерекшеліктері жағынан осы топтарға енгізілген. Бұл жіктеме бойынша шахмат – үнді, го – қытай, нард – парсы, дойбы – грек, ал мангала – африка және Тұран мәдениетіне тиесілі. Бір ерекшелігі го типтес ойындардан басқа зияткерлік ойындардың барлығы түркі тілдес халықтарда кездеседі.

Тоғызқұмалақ ойындары – жоғарыдағы зияткерлік ойындардың ішінде ең көп тарағаны және түркі халықтарының көпшілігінде кездеседі. Тоғызқұмалақ секілді ойындар ерте кездерден әр түрлі пішінде Орта Азия және Қазақстаннан бастап, Индия, Кариб аралдары, Египет, Шри Ланка, Солтүстік Африкаға дейінгі аралықтағы жерлерде таралған. Мұндай ойындар – «Калах», «Мангала», «Овари», «Бао», «Жонглак», «Габата», «Енкешуй», «Вари» және тағы басқа атаулармен көптеген елдерге белгілі болған. Еуропа ғалымдары бұл ойындарға әлемдік зерттеулерде «мангала» деген ат берген. «Мангала» арап тілінен аударғанда “жылжыту”, “қозғау” деген мағынаны білдіреді. Манкала тектес ойындар бейнеленген такта суреттері египет саркофагтарында, ескі керуен жолдарындағы жартастарда да кездеседі. Бұл ойындарды біріктіріп тұрған ортақ нәрселер бар болғанымен, олар құрылысы, мазмұны және ережелері, қолданылатын тактикалық тәсілдері жағынан ерекшеленеді.

Манкала ойындарының шығу тегімен қатар, оның қай уақытта, қандай тарихи үрдістерге сәйкес дамығаны да әлі толық анықталмаған. Бірақ ғалымдар ойынның жасын Неолит кезеңімен байланыстырады. Өйткені табылған археологиялық деректер, ойын

ережелеріндегі табулар мен символикалар осы аралықты көрсетеді. Неолит дәуірінде ауыл шаруашылығы мен мал шаруашылығы қоса дамыды. Адамзат өзінің қажеттілігіне сәйкес, осы кезеңде ормандарды құртып, орнына егіс егуге ыңғайлы жерлерді дайындады. Айналага деген жаңа көзқарастар, жаңа қоғамдық тәртіп, санадағы құбылыстар, әлемге деген жаңа түсінік, дене қозғалысынан бөлек ойды дамытатын ойын түрлерінің де дүниеге келуіне әсер етті.

М.Танекеев бұл туралы: “Эти игры могли бы появиться только в таком обществе, в такой среде, где эстетический идеал имел в своем содержании не только требования к физическому развитию, но и к умственным качествам и способностям. С дальнейшими и более усложнившимися требованиями к этим качествам совершенствовались и сами игры” – дей келе, олардың жасөспірімнің дене тәрбиесіндегі маңызына тоқталған [3].

Неолит дәуіріне тиісті мангала ойындары Африкадан, Батыс Ираннан, Кениядан табылған. Олар негізінен екі қатарлы, және әр қатарда 6 отадан, барлығы 12 отау орналасқан. Бұл такталар қыш ыдыстарда және тастарда бейнеленген.

Түркі халықтарының ішінде мангала ойыны Қазақстанда – тоғызқұмалақ, қоздату, бестемше, Қырғызстанда – тоғуз коргоол, уймтуды, Түркияда – түрік мангаласы, ұйғыр халқында – чакелек, азербайжанда – мәрәкөштү, ғығымәтәк деген аттармен танылған. Бұл ойындар жалпы алғанда түркі халықтарындағы тоғызқұмалақ ойындарының даму кезеңдерімен қатар, қалыптасу ерекшеліктерін де көрсете алады. Сондай-ақ аталған халықтардағы ойын максаты бір-біріне сәйкес келгенімен, ережелері мен терминдік атауларында айырмашылықтар көп. Бұл ұқсастықтар мен айырмашылықтарды қарастыру алдағы зерттеулердің еншісінде.

Тоғызқұмалақ ойынының ережелері де алғашқы кезде бірізді болған жоқ. Ұлттық ойынды зерттеген ғалымдардың еңбектерінде бұл ерекшеліктер нақты көрініс тапқан. Тоғызқұмалақ туралы зерттеулер XIX ғасырда шетелдік этнографтар тарапынан жүргізілді. Бірақ олар тек қана ойынның атауы мен ережелеріне ғана тоқталып, олардың кездесетін өңірлерін айтумен ғана шектелді.

XIX ғасырда өмір сүрген орыс географы және этнографы А.Н.Краснов Жетісу қырғыздарының (қазақтар) тұрмыс-тіршілігін зерттеген кезінде олардың тоғызқұмалақ ойнағанына да назар аударады және оны көшпенділердің ойыны деп есептейді: «Тоғызқұмалақ очень остроумная игра, заставляющая киргиз

ломать голову не менее, чем у нас в шахматы. В перевод на русский тогуз кумалак значит девять катышков баранего помята – название прямо показывающее, что это изобретение принадлежит исключительно кочевникам» [4, 15]. Ғалым алғаш рет тоғызқумалак туралы мәлімет беруімен қатар, жүріс жасау, тұздық алу және атсырау ерекшеліктеріне қысқаша тоқталады.

Маңғышлақ өңіріндегі қазақтар мен түркімендердің өмір-тұрмысын зерттеген неміс ғалымы Рихард Карутц өзінің еңбегінде тоғызқумалақтың ережесіне қысқаша мағлұмат береді [5, 76]. Қазақ халқының мәдениеті мен тұрмысын зерттеген Б.А.Куфтин олардың қиын әрі күрделі ойын тоғызқумалақ ойнағанын өзінің еңбегінде тілге тиек етеді және ол ойынның төркінін Солтүстік Африкадан дейді [6, 3].

Ресей зерттеушілерінің ішінде алғаш рет тоғызқумалақ туралы толымды жазылған еңбектің авторы этнограф Н.Пантусов еді. Оның «Киргизская игра тоғызкумалак» атты мақаласы 1906 жылы Қазан қаласында жарыққа шықты [7].

Қазақ ғалымдарының ішінде тоғызқумалақ туралы алғаш еңбек жазған түркітанушы Сәрсен Аманжолов. Ғалымның «Тоғызқумалақ» атты кітабы 1936 жылы Алматы қаласында қазақ және орыс тілдерінде жарық көреді. С.Аманжолов еңбегінде ойынның маңызы мен ережелеріне тоқталады. Тоғызқумалақтың танымы мен терминологиясын қысқаша баяндайды. Ол отау аттарын нақтылы талдап, әрқайсысына түсінік береді.

Сәрсен Аманжолов жазған ойын ережелері бүгінгі ережелерден бірқатар айырмашылығы бар. Сондықтан ғалымның еңбегіндегі өзгешеліктерді қысқаша тұжырымдауды жөн көреміз:

1. «Қарсы жақтың бір отауындағы бар құмалағын алып жүру шарты: жүріс жүрген адам соңғы құмалағын қарсы жақтың отауына салғанда, ондағы құмалақ саны 4, 6, 8, 10 болса, қарсы жақтың құмалағы жүріс үстінде бір отауда төрттен төмен болса, жұп болғанмен алуға болмайды.

2. Ойыншының өз жүрісінде өз құмалағы өзінің отауының бірінің санын 4-ке жеткізіп кетсе, ол төрт құмалақты «қойым коздады» деп өзі алып қояды.

3. «Тұздый» тек 1, 9 отауында жсалмайды, басқаларының қайсысында болу есеп емес, әйтеуір бір ғана отауда жасалады [8].

Қазіргі тоғызқумалақ ережелерінде қарсылас отауларында соңғы құмалақ жұп болып түссе, ұтыс боп есептелінеді, екіншіден, «қойым коздады» ережесі жоқ. Үшіншіден, қазіргі ережелерде тұздықты тек «мандай» отауынан ғана алмайды. С.Аманжоловтың

«Тоғызқумалақ» кітабында отау аттарында да бүгінгі күнгі қалыптасқан ұғымдардан бірқатар айырмашылықтар бар.

Сәрсен Аманжоловтың кітабында тоғызқумалақтың тағы бір түрі бар деп көрсетілгенімен, ол туралы ғалым тоқталмайды. 1943 жылы «Тоғызқумалақ» деген кітап жазған М.Балақаев ойын ережелеріне қысқаша тоқталып, ойынның терминологиясы мен отау аттарына тоқталады [9]. «Тоғызқумалақтың» кей жерлерде шопан деп атайтынын баяндайды. Жалпы алғанда С.Аманжолов пен М.Балақаевтың ойын ережелері мен отау аттары туралы танымында өзгешелік жоқ десе де болады.

1948 жылы Алматы қаласында тоғызқумалақтан алғаш республикалық біріншілік ұйымдастырылғанда оған 4 спортшы қатысады. Бірақ әр ойыншының тоғызқумалақ ойынын түсінудегі танымы әр түрлі болды. Оған себеп ұлттық ойынның республика өңірлеріндегі ережелерінің түрлі ұғынылуында болды. Алғашқы біріншіліктің жеңімпазы болып жамбылдық Шорман Әтегенов танылды. Осы жарыс кезінде ойыншылар арасындағы түсініспеушіліктерді жою үшін және ойын ережелерін бір ізге келтіру үшін тоғызқумалақ жанашырлары қазақтың біртуар ұлдары М.Әуезов, Қ.Қуанышбаев және Ш.Ибраевты шақырып, жиналыс өткізеді. Жиын барысында мамандар мен қайраткерлер ортақ шешімге келіп, тоғызқумалақ ережелерін республика бойынша бір ізге түсіріп, жүйелеп береді.

Тоғызқумалақтың бүгінгі күнгі ережелері 1949 жылдан бастап қолданысқа енгізілді. Гуннер мен Рахымқұловтың «Қазақтың ұлттық ойындары» кітабы орыс тілінде осы жылы жарыққа шығып, тоғызқумалақтың ережелері республика бойынша жүйеленіп берілді [10]. Осы еңбекте тоғызқумалақтың ерекше нұсқасының бірі – коздату туралы да айтылған. Бұл ойында жүріс жасағанда орнына құмалақ қалдырмай, келесі отаудан бастап таратады. Егер соңғы құмалақ өз жағындағы отаулардың біріне түсіп, онда 4 құмалақ болса, онда ол ойыншы «қойым коздады» – деп, сол құмалақтарды ұтып алуға хұқы бар. Бұл ойын туралы мәліметтер өте аз.

1957 жылы М.Рахымқұлов Алматы қаласында «Тоғызқумалақ» туралы жеке кітабын жариялайды [11]. Бұл еңбекте тоғызқумалақ ережелері нақтылы мысалдармен көрсетіліп, жарыс өткізу жүйелері де беріледі.

Тоғызқумалақ негіздері туралы алғаш сөз қозғаған – Талап Сұлтанбеков болды. Оның 1967 жылы Алматы қаласында жарыққа шыққан «Шахмат. Дойбы. Тоғызқумалақ» кітабында бірінші рет

тоғызқұмалақ ұғымдары, бастамалары, тұздық күштері сөз болды[12]. Бұл кітаптың шығуы республика өңірлерінде тоғызқұмалақтың дамуымен қатар, шахмат пен дойбының да бұқаралық сипатының артуына септігін тигізді.

Осы жылдары ресейлік этнографтардың ішінде тоғызқұмалақты зерттеген Асия Попова болды. Ол Монғолияның шығысындағы Баянөлгейдегі казак ауылдарын аралап, Қазақстанға беймәлім Унеетугулаах, есенкоргоол және тоғызқұмалақ ойындары туралы материалдарды жинақтады. Еңбек кейін Францияда жарияланды. Ғалым аталған ойындардың барлығын қазақтардың мұрасы деп есептеген. Сонымен қатар зерттеуші тоғызқұмалақты Ауғанстанда да ойналады деп, ойынның таралу аймағын кеңейтіп көрсетеді[13].

1979 жылы Әбілда Ақшораев 11 500 данамен «Тоғызқұмалақ» кітабын қазақ тілінде Алматы қаласында жариялайды[14]. Еңбекте тоғызқұмалақ теориясы: ойын бастамалары, ойын ортасы және ойын соңының ерекшеліктері, жүріс дәлдігі мен санын есептеудің жолдары тұңғыш рет сөз болады. Алғаш рет автор тоғызқұмалақ композициясы, оның ішінде этюд жанры туралы мәліметтерді нақтылы мысалдармен келтіреді. Бұл кітаптың шығуы тоғызқұмалақтың бай мүмкіншіліктерін, өнер ретіндегі көріністерін бүкіл КСРО-ға паш етті.

Жоғарыдағы сараптамалардан Н.Пантусов, С.Аманжолов еңбектеріндегі ережелер мен қоздату ойынына қарағанда 1949 жылы ортақ қаулы негізінде қабылданған классикалық ережелердің өміршеңдігімен қатар, композиция жасауда артық жақтарының мол екені көрініп тұр. Яғни ойындағы кейбір ережелер шығармашылық туынды жасауда кедергі келтіретінін С.Аманжолов келтірген нұсқа мен қоздату ойынынан байқаймыз.

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЕРЕЖЕЛЕРІ

Тоғызқұмалақ ойыны арнайы тактада екі адам арасында ойналады. Ойын тактасы – 2 қазан, 18 отау, 162 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, тоғыз отауға тоғыз-тоғыздан салынған сексен бір құмалақ тиесілі. Тактаның 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					

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. 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 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 және т.б.), 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 калыптасады.

				–					
9	9	9	–	10	10	10	10	10	
9	9	9	9	9	9	1	10	10	
				10					

2. Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос калады.

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

II. Тұздық алу ережесі

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

1. Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына (мандайдан басқа) таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек. Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады. Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады. Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – X. 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 N 7 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.

2. Тұздық ойында бір рет алынады және N9 отаудан ешқашан алынбайды.

3. 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.

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

2. 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.

3. 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.

ОЙЫНДЫ ЖАЗЫП ОЙНАУ 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 карсыластың алдап кетуінен сақтанып, әр ойынның сырын тереңінен ашуға септігі тиеді.

Тоғызқұмалақ ойынын жазудың әріптік түрі XX ғасырдың 50-жылдары енгізілді. Тоғызқұмалақ тақтасының әр отауы әріппен белгіленіп, олардың әрқайсысы солдан оңға қарай алфавитпен а, б, в, г, д, е, ж, з, и түрінде жазылды. Бұл жаңалықты алғаш енгізген техника ғылымдарының кандидаты Ш.Ибраев болатын. Сол кезеңге дейін республикаға белгілі ойыншылардың бірде-біреуінің жазылып алынған партиясының қалмауы ойынның дамуына кедергі келтіріп келді. Алғашқы әріптік үлгіде жазылған партия Т.Сұлтанбековтың 1967 жылы шығарылған «Шахмат. Дойбы. Тоғызқұмалақ» кітабында берілді[12].

1975 жылы тоғызқұмалақты халық арасында кеңінен насихаттау мақсатында әріптік жазу жүйесі сандық жүйемен алмастырылды. Бұл жаңалықтың авторы – Серікбай Тілеубаев болды[15]. Енді отаудың нөмірлері 1-ден 9-ға дейінгі санмен белгіленді. Сандық белгілеудің арқасында тоғызқұмалақ қарқынды дами бастады. Ендігі кезекте бір мезгілде сеанс өткізуге, шапшаң ойындар ұйымдастыруға мүмкіндік жасалды. Сондай-ақ тоғызқұмалақ ойынында жүріс дәлдігі мен жүріс санын есептеудің математикалық заңдылықтары пайда болды.

Жазып жүрудің екі түрлі тәртібі бар. Толық жазу және қысқа жазу тәртібі.

Толық жазу үлгісі төмендегі ретпен жүргізіледі:

1. Жүрілетін отаудың нөмірі көрсетіледі.
2. Отаудағы құмалақтар саны жазылады.
3. Соңғы құмалақ түскен отаудың нөмірі.
4. Ондағы құмалақтар саны.
5. Тұздық алынған жағдайда X 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 (??) – өте қате жүріс.

11. Сұрақ және леп белгісінің қатар келуі (!?) – ойландыратын жүріс.

Енді осы жазу үлгісін нақтылы мысалмен талдап көрелік. Мысалы, бастаушы ойыншының 1.79:610 жүрісін жасаса, онда 7 – отаудың нөмірі, 6 – сол отаудағы құмалақ мөлшері, : – табысты жүріс, 6 – соңғы құмалақ түскен отаудың нөмірі, 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 тұздық 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, Имакеев Н. (Қырғызстан) – Момбеков Б. (Қазақстан) ойынында қырғыз қорғанысының негізгі жүрістері жасалды. Осы ойынның 10 жүрісінің жазу тәртібін С.Тілеубаев нұскасы бойынша көрсетелік. Сонда:

1. 76, 10	98
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 такта 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.

ЖҮРІС ДӘЛДІГІ

Тоғызқұмалақ ойынында отауларда орналасқан құмалақтардың саны маңызды рөл атқарады. Өйткені жүрістің дәлдігі мен саны құмалақтардың мөлшеріне байланысты өзгеріп отырады. Жанадан үйренушілер отаудағы құмалақ санының жүрістің жай және табысты болып аяқталуына әсерін білуі үшін көп шұғылдануы керек. Ойынды жақсы меңгеруге бұл айтылғандар тікелей қатысты болғандықтан жаттықтырушы жүріс дәлдігіне арналған жаттығулар өткізуі тиіс. Жүріс дәлдігі деп – алғашқы отаудағы құмалақтарды таратқан кезде соңғы құмалақтың түскен жерін айтамыз.

Тоғызқұмалақ ойынын үйрену барысында жүріс дәлдігін білу өте маңызды. Құмалақтарды таратқан кезде соңғы құмалақ қай отауға баратынын білу және тез анықтау ойынды тезірек меңгеруге септігін тигізеді. Жүріс дәлдігін анықтаудың Ә.Ақшораев, С.Тілеубаев жасаған математикалық және логикалық есептеу жолдары бар. Оның ішінде ілгері және кейінді есептеу, түйін сандар арқылы анықтау жолдары назар аударарлық.

Төмендегі жағдайда жүріс бастаушылан

				24				
1	19	8	X	1	2	5	4	-
-	2	6	12	X	3	2	37	10
				26				

Бастаушы өз отауларындағы 2, 6, 3 құмалақтардың қай отауға баратынын тез анықтағанымен, 10, 12 және 37 құмалақтың қай жерге түсетінін табу үшін біраз ойлануы керек. Шебер ойыншылар үшін бұл қиындық тудырмайды.

Тоғызқұмалақ ойынындағы түйін сандар дегеніміз – дәлдігі өз орнына немесе қарсыластың аттас отауына барып түсетін құмалақтар саны. Түйін сандарға 10, 19, 28, 37 және тағы басқа сандар жатады. Мәселен, бастаушының №9 отаудағы 10 құмалағы, қостаушының №9 отауына барып түседі. Ал қостаушының №8 отаудағы 19 құмалағы таратылса, өз орнына келіп түседі. Яғни бастаушының 10 құмалағы жарты айналым жасаса, қостаушының 19 құмалағы таратылған кезінде, бір айналым жасап, өз орнына келеді екен. Ал бастаушының 37 құмалағы 2 айналым жасап, таратылған отауға келіп түседі.

Енді осы түйін сандарды пайдаланып, бастаушының №4 отауындағы 12 құмалақтың қай отауға баратынын анықтау үшін,

ілгері есептеуді пайдаланамыз. Яғни № 4 отаудағы 10 құмалақ қарсыластың № 4 отауына түссе, қалған 2 құмалақ 2 отау жылжып, № 6 отауға түседі екен. Сонда № 4 отаудағы 12 құмалақ қостаушының № 6 отауына барады екен. Қостаушының № 7 отаудағы 8 құмалағы қай жерге баратынын анықтау үшін, кері есептеуді пайдаланамыз. Яғни № 7 отауда 10 құмалақ болса, ол қарсыластың № 7 отауына баратынын ескерсек, 2 отау кері есептегенде, қостаушының 8 құмалағы бастаушының №5 отауға баратынын көреміз. Жаңадан үйренушілерге алғашында жүріс дәлдігін табу қиын болғанымен, уақыт өте келе тактадағы жағдайларға көз үйреніп, қаталеспей есептейтін болады.

«Жүріс дәлдігі немесе қысқаша айтқанда дәлдік (атжетер) деп, отаудың ішіндегі тастардың (құмалақтың) санына байланысты соңғы тастың дәл қай отауға түсетінін алдын-ала анықтауды айтамыз. Құмалақтың қай отауға түсетінін білу – ойын барысын тез аңғаруға, шабуылдау немесе қорғану, құмалақ ұту тәсілдерін тез білуге көмектеседі. Бұл айтылғаннан қорытындылайтынымыз – дәлдікті анықтау үшін, алғаш жақын түйін санның қайда жатқанын такта бетінде біліп, қалғанын көзбен тапқан өте ыңғайлы екендігі» - дейді Серікбай Тілеубаев[15].

Ал Ә.Ақшораев бұл туралы: «Тоғызқұмалақ ойынының бір ерекшелігі, әрі басқа ойындардан артықшылығы әр отаудың нөмері мен оның ішінде жатқан құмалақтар саны сол отаудың шабуыл мүмкіншілігін, яғни соңғы құмалақтың дәл қай нөмерлі отауға барып түсетіндігін көрсете алатындығында» - дейді[14].

Жазып ойнау тәртібі бойынша әр отауға нөмір берілетіндіктен, сол арқылы отаулардағы құмалақтардың жүріс дәлдігін нақты білуге болады.

ЖҮРІС САНЫ

Тоғызқұмалақ ойыны есеп ойыны болғандықтан, отаулардағы құмалақтарды мақсатсыз жүре беруге болмайды. Оларды тарату мен тиімді пайдаланудың өзіндік заңдылықтары бар. Ойынды үйрену барысында жүрістің санын есептей білу маңызды орын атқарады. Отаудағы құмалақтар саны, сол арқылы қанша жүріс бар екенін білу – ойыншыны ұтылудан сақтандырады.

Төмендегі тактадағы жағдайға назар аударайық:

				72					
1	2	2	X	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	2	2	1	
				80					

Жүріс бастаушыдан және оның №7, 8 және 9 отауларында барлығы 5 құмалақ бар. Қостаушы ойыншының тактадағы жағдайы да осыған ұқсас.

Бастаушы ойынды өз пайдасына шешуі үшін отаудағы құмалақтардың жүріс санын есептеу керек. Ойын соңында тұздық № 1 отауда болмаған жағдайда, құмалақтардың жүріс санын есептегенде, он жақ отаулардан жүру арқылы № 9 отауға жинау керек. Жоғарыдағы тактадағы жағдайды байыппен қарасак, бастаушы он жақ отаулардан бастап, әр құмалағын жеке-жеке № 9 отауға жинаған кезде, онда 6 жүріс бар екені байқалады. Қостаушы ойыншы да осы әрекеттерді жасаса, онда да 6 жүріс болады. Яғни жазу үлгісінде:

1.	89	89
2.	89	89
3.	78	78
4.	78	78
5.	89	89
6.	89	89

Сонда тактада төмендегі жағдай қалыптасады:

				72					
5	-	-	X	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	-	-	-	5
				80					

Бастаушы ойыншыға енді № 9 отаудағы 5 құмалағын таратудан басқа амалы жоқ. Ол атсырау жағдайына бірінші түсіп, жеңіліп қалады. Сондықтан бастаушы ойыншы жеңіске жету үшін, 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілін білуі керек. Ол үшін не істеу керек?

Бастаушы өзіндегі жүріс санын есептеп, аз болғанын білгеннен кейін, құмалақ ұту тәсіліне көшу керек.

Ол үшін төмендегі жүрістерді жасауы керек:

1. 89 89
2. 78 89
3. 78 78
4. 81 89
5. 92 23
6. 89 34
7. 91 13
8. 91 (82)

Жүріс есептеуде жалғыз құмалақ негізге алынады. Егер отауда екі құмалақ болса, ондар барлық жүрістің санын табу үшін бір құмалақтың санын екіге көбейту керек.

Төмендегі тактадағы жағдайға назар аударайық:

				76				
1	2	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	2	-	-	-	1
				80				

Бастаушының № 5 отаудағы 2 құмалағы канша жүріс беретінін білу үшін № 9 отаудан № 5 отауды аламыз. Шыққан санды 2-ге көбейтеміз. Бастаушының 8 жүрісі бар екен. Сонда №9 - №5 x 2 = 8. Осы ереже бойынша қостаушының 2 жүрісі бар екенін көреміз. № 9 - № 8 x 2 = 2

Төмендегі тактадағы жағдайға назар аударайық:

				74				
2	2	2	2	-	-	-	-	X
-	-	-	-	-	1	1	2	2
				74				

Тактадағы жағдайда бастаушы ойыншы № 9 отауға құмалақтарын жинаса 7 жүріс, ал қостаушыда 12 жүріс болады. Сондықтан бұл жерде № 1 отаудағы тұздықты пайдаланып, жүрісті көбейтуге болады. Ол үшін он жак отаулардан бастап бір құмалақтан жүріп, тұздыққа сала береміз. Сонда тұздыққа салынған құмалақ 1 жүріске көбейіп отырады және қазанға да салынады. Осылай жүретін болсақ, бастаушыда 13 жүріс, қостаушыда 12 жүріс болады да, ақ жағы жеңіске жетеді.

Тоғызқұмалақ ойынында тактадағы отауларда құмалақтар 1 немесе 2 болып орналасса, олардың жүріс санын есептеу қиындық туғызбайды. Ал 3 немесе одан да көп болса, онда оларды есептеу уақыт алатыны сөзсіз. Ресми біріншіліктерде уақытқа ойнаған кезде, ойын соңында 3-тен 9-ға дейінгі аралықтағы құмалақтардың жүріс санын тез есептеу үшін Ә.Ақшораев келтірген кестені пайдалануға болады.

Кесте

Отауда жатқан құмалақтар саны	Қарғу саны	Көбейтінді	Алатын сан	Барлық жүрістердің саны
1	X	1X	-	1X
2	»	2X	-	2X
3	»	3X	2	3X-2
4	»	4X	5	4X-5
5	»	5X	9	5X-9
6	»	6X	14	6X-14
7	»	7X	20	7X-20
8	»	8X	27	8X-27
9	»	9X	35	9X-35

Ә.Ақшораев: «Отауда жатқан үш құмалақтың барлық жүрістердің санын табу үшін, сол жүріс жүретін отау мен құмалақтарды жинайтын отаудың ара қашықтығындағы қарғу санын отаудағы құмалақтар санына (бұл жерде үшке) көбейтіп, сол көбейтіндіден 2 (екі) санын алсақ болғаны. Мысалы, 4-отауда жатқан үш құмалақ 9-отаудың арасына бес рет қарғып жетеді.

			3						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

Демек, 4-отаудағы үш құмалақ (№9 -№5х3)-2=13 он үш жүріс береді» [16].

Әбілда Ақшораев келтірген кесте арқылы ойын соңындағы жүріс санын тез табуға болады. Ол үшін тұрақты отаудағы құмалақ санын қарғу санына көбейткен соң одан алатын тұрақты санды тез табу. Бұл заңдылықтар кестеде жақсы берілген. Яғни 3 құмалақ үшін – тұрақты алу саны – 2 болса, 4 үшін – 5, 5 үшін – 9 болып кете береді.

Мысалы, төмендегі диаграммада бастаушының № 1 отаудағы 9 құмалағы мен қостаушының № 2 отаудағы 8 құмалағы қанша жүріс беретінін Ә.Ақшораев кестесін пайдаланып, тауып көрейік.

				72				
-	-	-	-	-	-	-	8	-
9	-	-	-	-	-	-	-	1
				72				

Яғни (№9-№1х9)-35 = 37. Осы жүрістерді таркатып талдасак.

1. № 9 - № 1 = 8 (№ 9 отаудан № 1 отаудың санын аламыз)

2. $8 \times 9 = 72$ (Алынған санды отаудағы құмалақ санына көбейтеміз.)

3. $72-35 = 37$ (Шыққан саннан қарғу санын аламыз)

Сонда бастаушының № 1 отаудағы 9 құмалағы 37 жүріс береді.

Қостаушының № 2 отаудағы 8 құмалағын осы тәсілмен есептеп көрейік.

4. № 9- № 2 = 7

5. $7 \times 8 = 56$

6. $56 - 27 = 29$ Бастаушының № 2 отаудағы 8 құмалағы 29 жүріс береді.

Жүріс санын есептегенде қателеспей, мұқият есептеу керек. Мүмкін болатын барлық жағдайларды тереңірек қарап, құмалақтардың орналасу ретіне қарай, жүріс сандарын салыстырып тиісті шешімді қабылдау керек.

Төмендегі позицияда жүріс қостаушыдан. Бұл жағдайда оның ұтысқа жетуіне болады. Ол үшін жүріс санын және құмалақтардың орналасу ретін дұрыс бағамдап, тиімді шешім қабылдауы керек.

				76				
1	-	-	-	-	X	3	2	-
X	-	-	1	1	1	1	2	2
				73				

1. 23!! Қостаушы 35 немесе 91 жүрісін жүрсе ұтылады.

2. 89 23

3. 89 3×7

Бастаушы қалған 4 құмалағын № 9 отауға жинаса 14 жүріс, қостаушы № 1 отаудағы тұздыққа салып отырса 14 жүріс болады. Яғни ақ жағы бірінші болып атсырау жағдайына түсіп ұтылады. Егер қостаушы № 4 отаудағы тұздықтан 5 құмалақ болып қарғымаса, онда жүрісі азайып, ұтылып қалар еді.

- Максатқа жету жүрістері:

1. 93-21 21-31
2. 94-21 12-22
3. 81-93 71-81
4. 93:23X тен ойын

Тоғызқұмалақ есептерінің негіздері мен қалыптасу кезеңдерін толықтай білу үшін Серікбай Тілеубаев пен А.Чылымовтың да еңбектерін де айта өткен жөн. С.Тілеубаев «Тоғызқұмалақ әліппесі» кітабында комбинация жасаудың жолдарына тоқталса[15], А.Чылымов «Тоғуз коргоол» кітабында «жасап жемей» туралы айтып өткен.

2 ҚҰМАЛАҚ ҰТЫП АЛУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

Тактикалық тәсілдердің ішіндегі ең күрделісі және маңыздысы комбинация жасау болып табылады. Комбинация дегеніміз - көздеген максатқа жылдам жеткізетін бірнеше ойлы жүрістердің нәтижесі. Оның алғы шарттары ретінде:

1. Бірнеше құмалақтардың бірге қимылдауын;
2. Бірнеше жүрістердің қатарынан жасалуын;
3. Шабуылдау тәсілдерінің болуын;
4. Нақтылы максат көздейтіндігін айтуға болады.

Комбинацияның шағын және көп құмалақтар ұтуға, тұздық ұтып алуға арналған түрлері бар. Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілін – тоғызқұмалақ әліппесі деп аталады. Өйткені шағын сипаттағы комбинация жасауға осы мөлшердегі құмалақ керек. Оның негізгі сипаттарын қарастырсақ, төмендегі жүрістер жасалады:

1. Дайындық жүрісі
2. Байлау жүрісі
3. Бекіту жүрісі
4. Шабуылдауға дайындық жүрісі
5. Шабуылдау жүрісі
6. Құмалақ ұту жүрісі

Мәселен, төмендегі диаграммала жүріс бастаушыдан және ұту үшін 2 құмалақ қажет. Бұл ретте ақ жағы комбинация жасауы тиіс.

1 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

					72				
2	1	1	1	X	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	1	2	2	
					80				

1. 78 67
2. 81 78
3. 92 23
4. 89 34
5. 91 13
6. 91 (82)

Янни бастаушының жүрістерін жазбаша сараласак:

- 1. Дайындық жүрісі - 78
- 2. Байлау жүрісі - 81
- 3. Бекіту жүрісі - 92
- 4. Шабуылдауға дайындық жүрісі - 89
- 5. Шабуылдау жүрісі - 91
- 6. Құмалақ ұту жүрісі - 91

Төмендегі диаграммадағы жағдайды да осы ретпен талдап көрсек.

2 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				72					
2	2	1	-	-	X	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	1	3	1	-
				80					

- 1. 78 89
- 2. 91 89
- 3. 82 23
- 4. 89 34
- 5. 91 13
- 6. 91 (82)

5 Құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілі көп жағдайларда ойыншы атсырауға ұшыраған кезде қолданылады. Мысалы,

3 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				72					
2	2	1	-	X	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1	2	2	-
				80					

Осы тактадағы 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. 94 12
- 6. 91 12. Ұтыс кара жағында 0-1 (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 1-0 (82-80) болады.

Ойыншының тұздығы жоқ кезде, 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту қиындық келтірмейді. Мысалы:

4 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				72					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1	3	1	-
				80					

- 1. 78 89
- 2. 82 12
- 3. 89 23
- 4. 92 (82) 12 Немесе

5 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				71					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4	x	2	-
				80					

- 1. 71 89
- 2. 92 12
- 3. 91 (82) 23

6 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				71					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	5	x	1	-
				80					

- 1. 91 89
- 2. 72 12
- 3. 91 (82) 23

Егер ойыншының тұздығы орталық отаулардың бірінде болып, қарсыластың тұздығы көкмойын отауында болса, комбинация жасау үшін 7 құмалақ керек. **7 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.**

				70					
2	2	1	-	X	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	5	x	2	
				80					

1. 91 89
2. 91 (82) 89

8 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

Төмендегі есепте бастаушы 2 құмалақ ұту үшін сақ ойнауы керек.

				71					
2	2	1	-	X	-	-	1	-	
-	-	-	-	-	X	1	2	2	
				80					

1. 78 89
2. 91!! 12
3. 81 12
4. 89 24
5. 92 (82) 12

3 ҚҰМАЛАҚ ҰТЫП АЛУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

Ұлттық ойындағы тұздық ережесі тоғызқұмалақ тектес басқа ойындарда кездеспейді. Бұл зияткерлік мұрамыздың қайталанбас болмысын көрсетуімен қатар, ойынның өте қызықты өтуіне әсер етеді. Тоғызқұмалақ ойынында тұздықтың болуына байланысты ойын соны 35 түрлі жағдайда өрбиді. Ойын барысында тұздық берудің немесе құрбандыққа шалудың өзіндік ерекшеліктері бар. Егер ойын барысында тұздық беру үлкен жоспардың бір бөлшегі ретінде материалдық немесе позициялық белсенділікке ие болу үшін жасалса, ойын соңында мәжбүрліктен туындайды. Қандай жағдайларда тұздықты ерікті түрде беруге болады.

Төмендегі есепке назар аударсақ.

9 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				74					
2	-	1	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	1	3	3	
				78					

Бастаушының 78 құмалағы бар, ол 7 құмалақтан комбинация жасап, ұтысқа ойнауға әрекет жасайды. Осы жағдайда қостаушы қалай ойнау керек?

1. 78 78
2. 92 23!!
3. 82 12
4. 89

Бастаушы тұздық алу қауіп төндірді.

Қостаушы 12 жүрісін жасауға болмайды, себебі 4 құмалақ ұтылады

4. .. Сол үшін 89 жүрісін жасап, тұздық беруі тиімді.

5. 92x(81) Осы жағдайда бастаушы тұздық алып, тең ойынға көл жеткізеді.

Егер қарсылас ойыншы тұздық алу қауіпін төндіргенде, құмалақты көп ұтылатын жағдай болса, онда тұздық берген тиімді. Тоғызқұмалақ ойынында 7 құмалақтан 3 құмалақ ұту әдісін – тұздықты ерікті түрде беру деп аталады.

10 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				71					
2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1	6	x	-	-	2
				78					

Жоғарыдағы есепке назар аударсақ, бастаушының отауында 78 құмалағы бар.

Тең ойынға жету үшін не істеу керек?

1. 56 78
2. 63 23
3. 89 12
4. 93x (81) 12. Есеп 81-81 тең ойын

Ойыншы өзінің алға қойған мақсатын жүзеге асыру үшін ойын барысында белсенді жүрістер жасап, шабуылдау тәсілдерін қолдану керек. Шабуылдау дегеніміз – қарсылас отауларындағы құмалақтарды не тұздықты ұтып алу қаупін төндіру. Осы тәсіл арқылы қарсыластың құмалағын ұтып алуға, тұздық алуға, жүріс санын азайтуға немесе оның алға қойған мақсатын жүзеге асырмауға болады.

Шабуыл жасау – комбинация жасаудың маңызды бір бөлігі болып табылады.

Төмендегі есепке назар аударайық: Жүріс бастаушыдан.

11 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				80					
1	2	2	-	-	-	X	1	-	-
-	-	-	-	-	-	2	2	1	-
				79					

Бастаушының қазанында 79 құмалақ бар және ұтысқа жету үшін 3 құмалақ керек. Ол үшін ақ жағы № 2 отаудағы 1 құмалаққа шабуылды дұрыс ұйымдастыру керек.

1.78! Егер бастаушы 89?? жүрісін жасаса, тең ойын болар еді.

1. ... 89
2. 78 23. Бастаушының тұздығына бір құмалақ түсті.
3. 91 89
4. 82 78
5. 89 12

6. 91 (82) 78 Бұл есептен қарсыластың жалғыз құмалағы бар отауына шабуылды дұрыс жасау арқылы, мақсатқа жету тәсілін көрдік.

12 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				71					
2	2	2	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	2	2	3	-
				78					

1. 78 89
2. 78 89
3. 92 23
4. 82 12
5. 89 34 Егер 5. 89 23 ??
6. 92 x (81) 78 онда, 6. 92 (80) 12
7. 91 78 Тең ойын 7. 91 (82) бастаушы ұтады.

13 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				72					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	3	3	1	-
				78					

1. 79 89
2. 78 78
3. 83 23
4. 89 12
5. 93 x (81) 12
6. 91 12 Есеп: 81-81 тең ойын

14 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				70					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	6	x	1	2	-
				78					

1. 89 89
2. 92 23
3. 62 12
4. 89 78
5. 92 x (81) 89
6. 91 34 Есеп: 81-81 тең ойын

15 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				70					
2	2	1	-	-	-	-	1	-	
-	-	-	-	-	6	x	1	1	
				78					

1. 89 23
2. 62 23
3. 89 12
4. 93 x (81) 89
5. 91 78 Есеп: 81-81 тең ойын

4 ҚҰМАЛАҚ ҰТЫП АЛУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

Тоғызқұмалақ ойынында 4 құмалақ ұту үшін негізінен, 8 құмалақ жеткілікті. Бірақ олардың орналасу реті комбинация жасауға сай болу керек. Төмендегі есеп 4 құмалақ ұтуға арналған комбинациялардың қалыпты жағдайы.

16 есеп. Бастаушы 4 құмалақ ұтады.

				68					
2	2	2	2	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	X	2	3	1	2	
				78					

1. 67 89
2. 67 89
3. 91 12
4. 72 (80) 12
5. 78 23
6. 81 34
7. 92 12
8. 91 (82) 23

Егер ойыншылардың бірі комбинация жасауға әрекет жасаса, ал қарсыласының тұздығы №6, №7 және №8 отаулардың бірінде болса, онда 8 құмалақ 4 құмалақ ұтуға жетпейді. Мәселен: төмендегі есепте тек 10 құмалақ арқылы ғана, 4 құмалақ ұтуға болады.

17 есеп. Бастаушы 4 құмалақ ұтады.

				67					
3	2	2	2	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	2	4	X	2	2	
				78					

1. 56 89
2. 56 89
3. 91 12
4. 62 (80) 12
5. 81 23
6. 92 12
7. 91 (82) 23

18 есеп. Жүріс бастаушыдан. Қостаушы 4 құмалақ ұтады.

				78					
3	1	3	1	-	-	-	-	X	
1	-	1	1	x	-	2	2	-	
				69					

- | | |
|--------|---------|
| 1. 89 | 92 |
| 2. 89 | 79 |
| 3. 91 | 67 |
| 4. 91 | 78 |
| 5. 78 | 78 |
| 6. 78 | 91 |
| 7. 13 | 82 (80) |
| 8. 89 | 89 |
| 9. 89 | 91 |
| 10. 13 | 91 (82) |

19 есеп. Бастаушы 4 құмалақ ұтады.

				68					
1	2	2	1	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	6	X	1	2	1	
				78					

- | | |
|------------|----|
| 1. 78 | 89 |
| 2. 51 | 89 |
| 3. 91 (80) | 78 |
| 4. 91 | 67 |
| 5. 82 | 12 |
| 6. 91 (82) | 23 |

20 есеп. Бастаушы 4 құмалақ ұтады.

				68					
2	2	2	2	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	x	2	2	2	2	
				78					

- | | |
|-------|----|
| 1. 89 | 89 |
| 2. 78 | 78 |
| 3. 67 | 67 |
| 4. 78 | 89 |
| 5. 78 | 89 |

- | | |
|-------------|----|
| 6. 92 | 23 |
| 7. 82 | 12 |
| 8. 89 | 23 |
| 9. 92(80) | 12 |
| 10. 91 (82) | 34 |

21 есеп. Бастаушы 4 құмалақ ұтады.

				67					
1	2	2	2	-	-	-	-	-	
-	-		1	2	4	X	2	1	
				78					

- | | |
|-------------|----|
| 1. 89 | 89 |
| 2. 56 | 89 |
| 3. 56 | 78 |
| 4. 45 | 78 |
| 5. 91 | 12 |
| 6. 56 | 67 |
| 7. 89 | 67 |
| 8. 63 | 23 |
| 9. 92 (80) | 12 |
| 10. 91 (82) | |

22 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы 4 құмалақ ұтады

				70					
1	-	-	-	X	2	1	1	-	
-	-	-	-	1	X	1	2	5	
				78					

Егер

- | | |
|------------|----------|
| 1. 78 | 45! |
| 2. 94 (81) | 12 |
| 3. 81 | 12 |
| 4. 89 | 34! |
| 5. 56 | 34! (71) |
| 6. 92 | 12 |
| 7. 91 | 12 |

Онда тең ойын болады.

Сол үшін

1. 56! 45 (71)
2. 94 (81) 12
3. 89 24
4. 89 23
5. 78 амал жоқ 36 жүріліп, бір құмалақ қазанға түседі
6. 89 (82) ақ жағы 82 құмалақ жинады.

Ал

1. 56! 23 (71)
2. 78 45
3. 94 (81) 12
4. 81 12
5. 89 24
6. 92 (83) 12
7. 91 ақ жағы жеңіске жетеді.

5 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

Отауларда құмалақ саны көп болған сайын, олардан комбинация жасау арқылы құмалақ ұтудың мүмкіндігі көбейеді. 5 құмалақ ұту үшін тақтада тұздық болу керек немесе тұздыққа ие болу керек. Төмендегі есепте қостаушы мұқият ойнамаса ұтылып қалады.

23 есеп. Бастаушы 5 құмалақ ұтады.

				66					
1	1	-	-	4	-	-	-	-	
-	-	-	-	6	6	X	-	2	
				76					

1. 91 12
2. 91 23
3. 51 (78) 34
4. 89 45
5. 63 23
6. 89 12
7. 93x (81)

24 есеп. Бастаушы 5 құмалақ ұтады.

Төмендегі есептерде бастаушы тұздық алу қаупін төндіре отырып, 5 құмалақ ұтады.

				68					
2	2	2	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	2	6	x	-	2	2	
				76					

1. 45 89
2. 45 89
3. 53 23
4. 78 12
5. 82 (78) 12
6. 93 (81) 12
7. 89 78
8. 56 78
9. 91 12
10. 91 12 тең ойын

25 есеп. Бастаушы 5 құмалақ ұтады.

				63					
2	2	2	3	2	-	-	-	-	
-	-	-	2	3	2	3	x	2	
				76					

- | | |
|-------------|------|
| 1. 57 | 89 |
| 2. 56 | 89 |
| 3. 45 | 78 |
| 4. 45 | 78 |
| 5. 56 | 89 |
| 6. 56 | 89 |
| 7. 91 | 68 |
| 8. 62 | 12!! |
| 9. 72 X(79) | 12 |
| 10. 92 (81) | 89 |

Немесе

- | | |
|--------------|-----------------------------|
| 7. 62 | 23!! (Егер 68, онда ұтылыс) |
| 8. 92 | 23 |
| 9. 91 X(79) | 34 |
| 10. 72 (80) | 23 |
| 11. 91x (81) | 34 тең ойын |

26 есеп. Бастаушы 5 құмалақ ұтады.

Бұл есепте костаушы қарсыласының № 2 отауындағы 2 құмалағына байлау қоймаса, жеңіліп қалады.

				59					
2	2	2	-	-	-	-	-	-	
-	1	X	-	-	-	-	1	19	
				76					

- | | |
|------------|----|
| 1. 89 | 78 |
| 2. 91 (78) | 78 |
| 3. 89 | 23 |
| 4. 78 | 34 |
| 5. 67 | 45 |
| 6. 56 | 56 |
| 7. 45 | 67 |
| 8. 78 | 78 |
| 9. 67 | 34 |
| 10. 56 | 45 |

				60					
3	6	1	1	2	1	-	-	-	
1	2	X	-	-	1	1	2	3	
				78					

- | | |
|--------------|-------------------------|
| 11. 67 | 67 |
| 12. 78 | 78 |
| 13. 78 | 56 |
| 14. 92 | 23 |
| 15. 82 | 12 |
| 16. 89 | 34 |
| 17. 92X (81) | 78 |
| 18. 12 | 92 (64) |
| 19. 12 | 67 |
| 20. 91 | 78 Есеп: 81-81 тең ойын |

ӨЗ БЕТІНШЕ ШЕШУГЕ АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

2 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

27 есеп. 1. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				68					
1	2	-	2	X	1	-	-	-	
-	-	-	1	5	X	-	-	2	
				80					

28 есеп. 2. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				71					
2	2	1	-	-	-	X	2		
-	-	-	-	X	-	-	2	2	
				80					

29 есеп. 3. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				69					
2	1	2	-	-	X	1	-	-	
-	-	-	-	1	4	X	-	2	
				80					

30 есеп. 4. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				68					
1	-	1	1	-	X	1	2	-	
-	-	-	-	X	-	1	2	5	
				80					

31 есеп. 5. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				72					
1	2	1	X	-	-	-	2	-	
-	-	-	-	X	1	4	X	1	
				78					

3 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

32 есеп. 1. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				70					
1	2	1	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	1	7	X	-	-	2	
				78					

33 есеп. 2. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				71					
2	2	2	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	X	-	2	3	2	
				78					

34 есеп. 3. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				69					
2	1	1	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	4	5	X	2	
				78					

35 есеп. 4. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				72					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	4	2	1	
				78					

36 есеп. 5. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				61					
2	X	2	2	2	-	-	-	-	
-	-	-	-	2	3	X	-	9	
				79					

4 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

37 есеп. 1. Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				68				
2	2	2	2	x	-	-	-	-
-	-	-	x	-	2	2	3	1
				78				

38 есеп. 2. Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				71				
1	1	-	-	1	x	2	1	-
-	-	-	-	-	x	3	3	1
				78				

39 есеп. 3. Жүріс бастаушыдан. Қостаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				76				
2	2	-	X	7	-	-	-	-
-	-	-	-	-	2	-	-	1
				72				

40 есеп. 4. Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				68				
1	-	-	-	3	2	-	-	-
-	-	-	2	2	2	3	X	1
				78				

41 есеп. 5. Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				70				
1	-	-	-	X	2	1	1	-
-	-	-	-	1	X	1	2	5
				78				

5 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР

42 есеп. 1. Бастаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				70				
2	2	2	-	-	-	-	-	-
X	-	-	-	-	-	4	4	2
				76				

43 есеп. 2. Жүріс қостаушыдан. Қостаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				76				
2	2	3	2	-	-	-	-	-
-	-	X	-	-	2	2	2	1
				70				

44 есеп. 3. Бастаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				70				
2	2	2	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	1	5	2	2
				76				

45 есеп. 4. Бастаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				68				
2	-	2	1	-	-	-	-	-
-	-	-	-	2	4	4	X	3
				76				

46 есеп. 5. Бастаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				67				
2	2	2	2	-	-	X	-	-
-	-	-	2	5	X	-	2	2
				76				

ІІІ БӨЛІМ ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЭТЮДТЕРІ

Тоғызқұмалақ этюдтері – ойын соңында туындайтын, женуді немесе тең ойнауды міндеттейтін қызық та, күрделі шығармашылық сала. Ә.Ақшораев бұл туралы: "Демек, этюдтерді құрудың және оны шеше білудің өз алдына жеке заңдылығы бар, әр этюдтер ойынды табысты аяқтауға машықтандыру болып табылады", – дейді[14]. Шынында этюдтер шебер ойыншылардың тәжірибелерінен алынады және ойын соңын дұрыс аяқтауға әсер етеді. Мысалы, жарыс барысында қарсыластардың бірі уақыттан қысылып, тез-тез жүріс жасауға мәжбүр болады. Ал осы кезде тақтадағы жағдайына сәйкес келетін этюдтің шешімін білетін ойыншы ұтысқа баратын жолды жаңылмай табары анық.

Тоғызқұмалақ этюдтеріне арналған жеке еңбектер жоқтың қасы. Ал бұл уақытқа дейін жарық көрген этюдтердің өзін санамалап көрсетуге болады. Бұл бағытта марқұм Ә.Ақшораевтың еңбегін атап өткен ләзім. Оның «Тоғызқұмалақ» кітабында 6 есеп және 2 этюд берілген. Ақшораев этюдтерін тақырыптық жағынан:

- 1) Байлау қою арқылы жеңіске жетуге арналған (№3);
 - 2) Жүріс санын көбейту арқылы тең ойынға қол жеткізуге арналған этюд (№8) - деп екіге бөлуге болады.
- «Танғажайып тоғызқұмалақ» кітабында 5 есеп және 4 этюд берілген[17]. Бұл еңбектегі этюдтерді тақырыптық жағынан төмендегіше жүйелеуге болады:

- 1) Байлау арқылы қарсыластың жүрісін қысқартуға арналған этюд (№8)
- 2) Байлау қою арқылы жеңіске жетуге арналған этюдтер (№6 и №7);
- 3) Қарсыластың комбинациясын болдырмауға арналған этюд (№5).

2006 жылы жарық көрген «Тұздықтар тартысы» кітабындағы 6 этюд тақырыптық жағынан бай, келтірген тактикалық тәсілдерімен де ерекшеленеді[18]. Оларды қолданылған тактикалық тәсілдеріне қарай:

- 1) Жүрісті қысқарту арқылы жеңіске жетуге арналған (№3)
- 2) Байлау қою арқылы жеңіске жетуге арналған (№8, №9);
- 3) Қарсыластың комбинациясын болдырмауға арналған (№2).
- 4) Қарсыластың құмалақ санын азайту арқылы жеңіске жетуге арналған (№6)

5) Қарсыластың жүріс санын азайту арқылы жеңіске жетуге арналған (№7) этюдтер – деп жүйеленеді.

Осы этюдтерді жүйелеп, зерделей қарағанда, тоғызқұмалақ композицияларының алуан түрлі тактикалық тәсілдермен ерекшеленетінін көруге болады. Байлау қою мен қарсыластың комбинация құруына кедергі келтіретін әдістердің молайғанын, этюдті құру мен шешудің күрделене түскендігі де байқалады. Бұл этюдтерді шешу арқылы тоғызқұмалақ үйренушілер ойын соңында көздерін алуан түрлі жүрістерді тез есептеп, тәжірибесі молаятыны сезеді.

БАЙЛАУ ҚОЮҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР

Тоғызқұмалақ ойынындағы байлау қою дегеніміз – қарсылас отауларындағы құмалақтардың қозғалыс белсенділігін шектеу, кеңістікті бақылауға алу. Осы тәсіл арқылы қарсыластың құмалақ санын азайтуға немесе жүріс санын қысқартуға, комбинация жасауына кедергі келтіруге болады. Сонымен қатар, маңызды отауларға бақылау орнату арқылы керекті құмалақтарды немесе тұздық ұтуға болады. Байлау ойынның барлық сатыларында кездеседі. Ә.Ақшораев: «Байлау қойып ойнау әдісін дұрыс қолдану, отаудағы құмалақтарға стратегиялық күш беріп, позициялық үстемдік әпереді» - дейді[14].

1. Байлау арқылы қарсыластың комбинациясын болдырмауға арналған этюд.

1.1. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				80					
1	X	2	2	1	-	-	-	-	
-	2	5	-	-	-	-	-	-	6
				63					

Қостаушы жағының 80 құмалағы бар. Қалған отауларындағы 6 құмалақтан 2 құмалақ ұтып алуға болады. Ол үшін 7 отауға 5 құмалақ жинап, 9 отаудағы 1 құмалақты жүру керек.

Ал бастаушы ойыншының бұл комбинацияны болдырмайтын амалы бар ма? Егер 9 отауға 8 құмалақ жинап, 7 отаудағы 5 құмалақты ұтсақ не болады.

Мәселен,

1. 23 67
2. 23 67
3. 39 56
4. 89 67

5. 97? (69) 12 Бастаушы ойыншының жүрісі азайып қалды. Бірақ ақ жағының ұтатын жүрісі бар сияқты.

Ол үшін күту жүрісін жасап, қостаушының №9 отаудағы 1 құмалағын қарсылас отауына салғанын пайдалану керек. Сонда:

5. 78! 91
6. 97!(69) 12

7. 12 Екі ойыншыда да 21 жүрістен бар. Жүріс қостаушыда болғандықтан, ол атсырап ұтылып қалады. Ұтыс бастаушыда.

1.2. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				80					
1	-	2		-	-	-	2	X	
-	2	8	-	-	-	-	1	1	
				65					

Қостаушы ойыншының қазанында 80 құмалақ бар және ұтысқа жету үшін 2 құмалақ керек. Егер жүріс қара жағында болса, ол оңай жеңіске жетеді.

Жүріс бастаушыда болғандықтан, ол қарсыласының ойын жүзеге асырмауы керек. Ақ жағы № 2 отаудағы 2 құмалақтың бірін ұтып алуы үшін осы отауға байлау қоюы керек.

1. 23! 78
2. 91 (66) 78
3. 89 89
4. 91 (67) 89

Қостаушы байлаудан құтылу үшін, бастаушының № 2 отаудағы құмалағына шабуыл жасады.

5. 23 23
6. 33 (70) 23

Қостаушы өзінің №2 отаудағы 2 құмалағын сақтап қалғанымен, тақтадағы жағдайда атсырауға ұшырап, жеңілуге мәжбүр болады. Бұл мысалдан қарсыластың маңызды отауына байлау қою арқылы, оның комбинация жасауына кедергі келтіру тәсілін көрдік.

2. Байлау арқылы қарсыластың жүрісін қысқартуға арналған этюд.

Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				76					
2	1	-	-	-	2	X	-	-	
-	-	-	-	X	2	1	1	4	
				73					

Бастаушының 9, қостаушының 11 жүрісі бар. Бірақ ақ жағы байлау қою арқылы қарсыластың жүрісін қысқарта алады.

1. 89 89
2. 78 45
3. 94 (76) 12
4. 89 56
5. 87 67

Бастаушыда 5 жүріс, қостаушыда 4 жүріс қалды. Ақ жағы жеңіске жетті.

3. Байлау кою аркылы жеңіске жетуге арналган этюд;
3.1. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				63					
4	2	2	-	-	x	1	-	-	
-	-	-	-	1	x	2	2	10	
				77					

1. 56	34
2. 78	78
3. 81	12
4. 89	23
5. 78	78
6. 89	34
7. 93(80)	12
8. 34	23
9. 45	23
10. 23	78
11. 34	67
12. 12	78
13. 23	56
14. 34	67
15. 45	78
16. 45	35
17. 57	56
18. 78	67
19. 89	78
20. 56	34 Бастаушы 82-80 есебімен жеңіске ие болды.

3.2. Жүріс және ұтыс бастаушыдан

				71					
1	2	2	2	2	-	-	X	-	
-	1	X	-	2	2	2	3	2	
				70					

Бірден

1. 91	жүрсе, онда 12
2. 81 (71)	12
3. 89 (72)	89
4. 92 (73)	12. Тең ойын

Сондықтан

1. 81	89
2. 89	89
3. 23	78 (71)
4. 78	78
5. 78	89
6. 89	89
7. 89	67
8. 67	67
9. 67	78
10. 78	78
11. 78	89
12. 89	89
13. 89	56
14. 56	56
15. 56	67
16. 67	67
17. 67	78
18. 78	78
19. 78	89
20. 89	89
21. 89	12
22. 99 (82)	12
23. 91 (83)	34 Бастаушы жеңіске жетті.

6 этюд-диаграмма. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				67					
0	-	1	2	X	3	-	-	-	
-	-	-	1	3	X	2	2	5	
				70					

6 этюд-диаграмма

1. 89	78
2. 78	89
3. 89	67
4. 89	78
5. 78	89
6. 89	67
7. 5-71	78 (68) Егер бастаушы 7. 4-5 жүрісін жүрсе, онда ұтылып қалады.
8. 78	4-6
9. 89 (71)	67
10. 45	78
11. 5-6	89 (69)
12. 9-98(82)	

ЖҮРІС ҚЫСҚАРТУҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР

Тоғызқұмалақта бір жүріс немесе бір құмалақ ойын тағдырын шешетіндіктен, ойын барысының басынан соңына дейін әр кезде жүріс дәлдігі мен санын біліп отыру қажет. Қарсыластың отауларында жүріс көп кезінде, тактадағы жағдайға байланысты оның жүрістер санын қысқарту арқылы ұтуға да болады. Жиі кездесетін тәсілдер ретінде төмендегілерді атауға болады.

1. Мандай отауындағы құмалақтарды пайдалану арқылы қысқарту
2. Тұздыққа шабуыл жасау арқылы қысқарту
3. Байлау қою арқылы қысқарту
4. Байлықты таратып құмалақ ұту арқылы қысқарту.
5. Құмалақтарға шабуылдау арқылы қысқарту

1. Мандай отауындағы құмалақтарды пайдалану арқылы қысқарту

Этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан

				73					
1	-	-	-	X	1	2	2		
-	-	-	X	1	2	2	1	3	
				74					

Тактадағы жағдайға назар аударайық. Жүріс бастаушыдан. Екі ойыншыда да 15 жүрістен бар. Сондықтан бастаушы қарсыластының жүрістерін қысқарту жолдарын қарастыру керек. Ол үшін не істеу керек?

Бастаушы мандай отауындағы құмалақтарын пайдалануы керек.

1. 89 34
2. 93(76) 12 Бастаушы соңғы жүрісі арқылы қарсыластың № 3 отауындағы 1 құмалағын екеу етіп, ұтып алып, орнына 2 құмалақ берді. Бірақ ол құмалақтың бірі № 5 отаудағы тұздыққа түсетіндіктен, ол жүріс бермейді.

Нәтижесінде бастаушыда 14 жүріс, қостаушыда 13 жүріс қалды. Ақ жағы жеңіске жетті.

2. Тұздыққа шабуыл жасау арқылы қысқарту

Этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				74					
2	-	-	-	-	2	2	-	-	
-	-	-	2	-	2	2	1	3	
				72					

Осы тактадағы жағдайда жүріс қостаушыдан болса, онда №4 отаудағы құмалақтың бірін жүріп, жеңіске жетер еді. Өйткені онда 21 жүріс, ақ жағында да 21 жүріс болып, бірінші кезекте қарсыластың атырар еді.

Жүріс бастаушыдан болғандықтан, ол қарсыластың № 3 отауындағы 2 құмалағына шабуыл жасап, тұздық алу қаупін төндіре отырып, 2 жүрісін қысқартуға мәжбүрлейді.

1. 89 34
2. 78 46

Ендігі кезекте бастаушыда 19 жүріс, қостаушыда 18 жүріс қалады. Бастаушы жеңіске жетеді.

3. Байлау қою арқылы қысқарту

Этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				71					
2	-	-	-	-	2	2	x	1	
-	-	-	2	2	2	2	x	3	
				73					

Тактадағы жағдайды мұқият сараласак, бастаушы жүріске ойнап, №4 отауға жүрісін ұзарту үшін құмалақтарын салып, 1. 92 жүрісін жүрсе, онда 20 жүріс, қостаушыда 22 жүріс болады. Ал егер құмалақтарын жинақтап, № 2 отауға салатын болса, онда бастаушы барлығы 80 құмалақ жинап, ұтылып қалады. Сол үшін 1. 67!! Бастаушы өзінің 1 жүрісін қысқартты. Қостаушы № 3 отауындағы құмалағы байланып қалмауы үшін, 34 жүрісін жүріп, 2 жүрісін қысқартты.

1. 67!! 34
2. 79 34

Қостаушы № 3 отауындағы құмалағын бергісі келмей, тағы 3 жүрісін қысқартты. Енді тактадағы жағдайға қарасақ, бастаушы №8 отауға құмалақтарын салып отырса 17 жүріс, қостаушыда барлығы 16 жүріс бар.

				72					
2	-	-	-	-	4	-	x	1	
-	-	-	2	2	1	1	x	4	
				73					

3.	67	47
4.	56	78
5.	56	89
6.	45	67
7.	45	78
8.	78	89
9.	67	45
10.	56	56
11.	78	67
12.	78	78
13.	67	89
14.	67	56
15.	78	67
16.	56	78
17.	67	89
18.	78	12
19.	78	95
20.	12	91
21.	12	Бастаушы 84-78 есебімен жеңіске жетті.

4. Байлықты таратып, құмалақ ұту арқылы қысқарту.
Этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				66					
5	1	1	1	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	1	1	20	
				66					

1. 91(68)

Бастаушы №9 отауға құмалақтарын жинаса 3 жүріс, ал қостаушыда 6 жүріс бар. Сол үшін ол №9 отаудағы бай отауын, яғни 20 құмалағын тартып, қарсыласының №1 отауынан 2 құмалақ ұтып алады.

Төмендегі диаграммаға назар аударайық

				66					
6	2	2	2	1	1	1	1	-	
1	1	1	1	1	1	2	2	2	
				68					

Осы жағдайда бастаушыда 38 жүріс, қостаушыда 34 жүріс болады. Бастаушы жеңіске жетеді.

8. Құмалақтарға шабуылдау арқылы жүріс қысқартуға арналған этюд.

Жүріс және ұтыс бастаушыдан

				69					
3	1	-	-	-	-	6	1	X	
-	2	2	X	-	1	2	2	2	
				71					

Егер осы кезде,

1.	23?? жүрілсе,	онда 38!
2.	23	89
3.	36	23 (70)
4.	91 (72)	45
5.	89	34
6.	78	34
7.	67	67
8.	56	89

				70					
5	-	2	-	2	2	-	-	X	
-	-	1	X	-	2	2	2	2	
				72					

Жоғарыдағы жағдайда 8 жүрістен кейін ақ жағында 21 жүріс, қара жағында 22 жүріс бар. Бастаушы 80 құмалақ жинап, ұтылып қалады.

Сондықтан

				69					
3	1	-	-	-	-	6	1	X	
-	2	2	X	-	1	2	2	2	
				71					

Қостаушының жүрісін қысқарту үшін бірден төмендегі жүрістер қабылдануы тиіс:

1.	89!	23
2.	89!	39 қара жағы бастаушының №3 отауына байлау қойып, жағдайды шиеленістіріп жіберді.

3. 93 (74)	23
4. 78	34
5. 67	56
6. 89	45
7. 78	45
8. 78	67
9. 91 (75)	56
10. 91 (76)	

				69				
4	2	2	2	1	-	-	-	X
-	2	2	X	-	-	2	2	-
				76				

Қара жағында екі жол тұр. Егер 10. ... 89 жүрісі жасалса, онда қостаушы атсырап ұтылып қалады. Амал жоқ 10. ... 78

11. 89	67
12. 89	56
13. 91 (77)	78
14. 91 (78)	67
15. 34 [23??]	78 (70)
16. 23	67
17. 34! [23??]	83 (73)
18. 23 [12??]	78
19. 23	89
20. 12	78
21. 23	89
22. 35	89 (74)
23. 56	97 (75)

ак жағы атсыратып ұтады.

Өз жүрісін қысқарту арқылы жеңіске жетуге арналған этюд.
Этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

Тактадағы жағдайда бастаушы қарсыласының тең ойынға қол жеткізуін болдырмау үшін, өз жүрісін керегінше қысқартады.

				71				
3	2	1	X	-	-	-	-	-
-	-	-	2	4	X	-	-	1
				78				

Егер	
1. 58 онда	78! (79)
2. 78	92
3. 12	81
4. 12	89
5. 24	92 (81)
6. 12	тең ойын

Сондықтан

1. 45 күту жүрісін жасау керек!	89
2. 59	89 (79)
3. 45	78
4. 78	89
5. 89	95
6. 12	қара жағы ұтылады.

Егер	
1. 45	78
2. 45!	92
3. 12	81
4. 12	89
5. 24	92 (80)
6. 12	қара жағы ұтылады.

ҚУМАЛАҚ САНЫН АЗАЙТУҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР

Қарсылас ойыншыда 80 құмалақ бар. Комбинация жасауға құмалақтары жеткілікті, бірақ оған кедергі келтіретін тосын жүрістер болады.

Этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				80					
—	—	—	4	1	X	—	—	—	—
—	—	—	1	5	1	1	2	5	
				62					

Тактадағы жағдайда жүріс қостаушыдан болса, онда 1...

69 жүрісінен кейін, 56 жүрісін жасап, 5 құмалақтан 2 құмалақ ұтып, жеңіске жетеді. Сондықтан бастаушы қарсыластың жоспарын кедергі жасауы тиіс?

Ол үшін не істеу керек?

Мәселен, егер

1. 89 онда, 69 жүрісінен кейін

2. 95 (65) жүрсе, онда 12

3. 89 23

4. 59 23 Қостаушы 3 құмалақтың бірін

тұздықтан өткізіп, 5 құмалақтан 2 құмалақ ұта алады.

Яғни,

5. 89 35

6. 78 (66) 56 қостаушы ұтысқа ие болады.

Сондықтан бастаушы қарсыластың № 5 отауындағы 1 құмалақты ұтуымен қатар, өз тұздығынан да, құмалақ өтуіне мүмкіндік бермеу керек.

Сондықтан бірден,

1. 59!! 69

2. 95 (65) 12

3. 78 23

4. 78 (82??) 89 Қостаушы тұздықтан 1 құмалақты

өткізе алмайтындықтан, ендігі кезекте № 9 отауға жүрістен ұту үшін құмалақтарын жинайды.

5. 67 78

6. 67 67

7. 56 78

8. 45 89

9. 56 89

				80					
4	—	—	—	—	X	2	1	—	—
—	—	—	—	—	2	2	5	1	
				65					

Тактада төмендегі жағдай калыптасты.

10. 67! 34 Егер 10. 67! 23

11. 79 (60) 23 11. 83 (69) 12

12. 67 34 12. 89

13. 78 (67) 34

14. 78 (68) 93

15. 12 91

16. 12 Бастаушы жеңіске жетеді

Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				74					
—	—	5	3	X	1	—	—	—	—
—	X	—	2	2	4	2	4	6	
				59					

Егер жүріс қара жағынан болса, онда 1. 72 (75) жүрісінен кейін ойын тең аяқталады. Сол үшін ақ жағы қалай болғанда да, бұл жоспардың іске асуына кедергі жасауы керек.

1. 69!! қара жағы 68 жүрісін жүрсе, тез ұтылып қалады.

Сол үшін 1. ... 72 (75)

2. 96 (64) 12

3. 12 23 (76)

4. 79 ақ жағы қостаушының №4 отауына байлау қойды.

4. ... 89

5. 67 78

6. 56 89

7. 56 92 (77)

8. 12 34 (78)

9. 84 (68) 34

10. 78 34

				78					
1	—	—	—	X	2	—	2	1	
—	X	—	2	—	2	1	2	3	
				68					

11. 78	23
12. 81(70)	23
13. 89	34
14. 67	34
15. 67	47

кара жағы атсырап, барлығы 80 құмалақ жинап, ұтылып қалады.

БАЙ ОТАУ АРҚЫЛЫ ЖҮРІС КӨБЕЙТУГЕ АРНАЛҒАН ЭТЮД

Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				68				
1	2	1	X	2	1	-	-	-
-	-	-	1	2	2	X	-	14
				68				

Бастаушыда 9 жүріс, қостаушыда 9 жүріс бар.

Бастаушы бай отауын тиімді тарату керек. Ол үшін № 9 отауға құмалақтарды тиімді орналастыру керек.

1. 56	45
2. 45	57
3. 68	89
4. 89	78
5. 56	89
6. 56	78
7. 68	89
8. 89	89
9. 67	56
10. 96	Бастаушыда 20, қостаушыда 20.

Жүріс қостаушыда және ұтылады.

ТЕҢ ОЙЫНҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР

Жүріс бастаушыдан. Тең ойын

				78				
2	1	5	-	-	-	-	X	-
-	-	2	1	1	1	5	X	8
				58				

Егер бірден

1. 97 (65)	12
2. 56 (66)	34
3. 45	56
4. 34	45
5. 34	45
6. 45	67
7. 72 (67)	12 (79)
8. 67 (68)	67
9. 56	56
10. 45	56

				79				
2	1	2	2	-	-	-	X	-
-	-	-	-	2	2	2	X	2
				68				

11. 78	78 (80)
12. 67	67
13. 56	89

Ақ жағының жүрісі көп болмағанымен, барлық құмалағы қостаушының қазанына түсіп, ұтылып қалады.

Сондықтан ақ жағы 1. 67! жүрісін жүруі тиіс.

1. 67!	91
2. 97 (65)	91 (80)
3. 73 (68)	45 (81)
4. 56	67
5. 45	56
6. 34	89
7. 67	78
8. 56	67

9. 45	56
10. 34	89
11. 67	78
12. 56	67
13. 45	89
14. 67	78
15. 56	89
16. 67	12
17. 91 (71)	93
18. 12	91
Тең ойын	
Егер	
1. 67!	91
2. 97 (65)	34
3. 12	12
4. 56 (66)	45
5. 67	56
6. 74 (69)	12 (79)
7. 45 (70)	67
8. 34	34
9. 56	45
10. 45	56

				79				
2	1	1	2	1	-	-	X	-
-	1	1	-	1	1	1	X	2
				70				

11. 34	78
12. 23	67
13. 67	67
14. 56	56
15. 45	89
16. 34	78
17. 56	67
18. 45	89
19. 67	78
20. 56	

				79				
3	2	1	-	-	-	-	X	-
-	-	-	-	-	2	3	X	2
				70				

Қара жағының екі түрлі жүрісі бар. Егер

20. ...	78
Онда 21. 67	92
22. 12	81
23. 12	89
24. 24	92 (81)
Ал 20. ...	89
Онда	
21. 79	78 (80)
22. 67	89
23. 67	89
24. 79	95 (81) Тең ойын.

Жүріс бастаушыдан. Тең ойын.

Тактадағы жағдайда бастаушының тең ойынға жетуінің екі түрлі жолы бар. Алғашқысы қарапайым болса, кейінгісі күрделірек боп келеді.

				63				
2	2	2	-	-	x	1	-	-
-	-	-	-	1	x	2	2	10
				77				

I жолы. Бастаушы құмалақтарын ыңғайлы орналастырып, комбинация арқылы 4 құмалақ ұтады.

1. 56	34
2. 78	78
3. 99 (80)	12
4. 81	23
5. 91 (82)	23

II жолы. Бастаушы қарсылас отауларындағы құмалақтарды ыңғайлы орналастыру арқылы, мақсатына жетеді. Бұл жерде екі нышаны да өте сәк ойнамаса, ұтылып қалуы мүмкін.

1. 56	34
2. 78	78

3. 81 12

4. 89 23

5. 78 78

6. 89 34

7. 93 12

8. 23! 23 Егер осы жерде бастаушы 8. 12??

жүрсе, ұтылады.

3. 34!

маңызды.

4. 12 78

5. 45 67

				66				
4	2	1	-	1	x	2	1	-
1	2	-	-	1	x	-	-	1
				80				

12. 23 93!! (68) Қостаушы қарсыластың жүрісін көбейтіп тұрғандай боп көрінгенімен, тек осы жүріс арқылы ғана ойынға қол жеткізе алады.

13. 23 89

14. 23 89

15. 34 78

16. 34 56

17. 45 67

18. 45 78

19. 57 23

20. 78 35

				69				
3	2	-	-	1	x	1	-	-
2	-	-	-	1	x	-	1	1
				81				

21. 89 56

22. 12 92 (71)

23. 12 91 (73)

24. 23 89

25. 34 89

26. 45 67

27. 56 78

28. 56 89 Тең ойын

Жүріс бастаушыдан. Тең ойын

				67				
8	2	2	1	-	-	-	X	2
-	-	-	1	X	1	1	1	10
				66				

1. 67 12

2. 78 (67) 12

3. 45 (68) 78 (68)

4. 89 67

5. 78 78

6. 89 78

7. 89 83

8. 34 [12??]

89 кара жағы бастаушының №9 отауына шабуыл жасады. Егер бұл құмалақтар берілетін болса, онда ақ жағы ұтылып қалады. Сол үшін амал жоқ

9. 93 (69) 12

10. 23 (70) 78

11. 34

67 кара жағы №1 отауға байлау қоймақшы.

				68				
11	2	1	-	1	1	1	X	-
2	1	1	2	X	-	-	-	1
				70				

12. 121 56

13. 23 67

14. 34 45

15. 12 56

16. 23 34

17. 34 45

18. 23 56

19. 47 89 (69)

20. 34 78

21. 34 89

22. 78 78

23. 67 67

24. 78 67

				69				
13	2	2	-	-	-	-	X	-
-	-	-	3	X	-	-	2	1
				70				

25.89	89
26.91	12
27.89 (71)	89
28.46	78 (70)
29.67	78
30.78	89
31.89	89

					70				
17	-	-	-	-	-	-	-	X	-
-	-	-	1	X	-	-	-	-	3
					71				

Ақ жағының алдында екі түрлі тандау тұр

31.92 (72)	12
32.91 (73)	12
33.45 (74)	97 (72)
34.12 (75)	12
35.34	56
36.23	45
37.23	67
38.34	34
39.34	45
40.47	78 (73) тең ойын.
Егер	
31.45	97 (72)
32.93 (75)	91 (74)
33.34	78
34.23	67
35.34	56
36.46	45 (75)
37.78	56
38.67	78
39.67	67
40.89	67
41.91	13

42.91 (78) Ақ жағы ұтылып қалады. Сол үшін қалай ойынып жатқанын, №3 отауына байлау қоймай, тең ойынға қанағат қыла бермеу керек.

IV БӨЛІМ

ӨБІЛАДА АҚШОРАЕВ – ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ШЫҒАРМАШЫЛЫҒЫНЫҢ НЕГІЗІН ҚАЛАУШЫ

Өбілада Ақшораев – тоғызқұмалақтың республика өңірлерінде танымал, өркендеуіне өлшеусіз үлес қосқан, ойын теориясын алғаш жүйелеуші қайраткер тұлға, көптеген кітаптардың авторы. Оның бұқаралық сипатын арттыру үшін, «өнерпаз» тактасымен аттар, пластмасса тактаны жарыққа шығарып, оны халық арасына кеңінен насихаттаушы. Ә.Ақшораев – тоғызқұмалақтың қордаланған мәселелерін шешуде жаңашыл идеялар ұсына білген, өз заманының тұлғасы.

Тоғызқұмалақтың тарихында ерекше орын алатын тұлғаның бірік белестерін, ұлттық ойынға келу жолдарын білу үшін қайраткердің өз қолымен жазған өмірбаянына назар аударсақ:



«Төл құжатым бойынша туған күнім желтоқсан айы 1935 жыл Арыс ауданы Оңтүстік Қазақстан облысы деп жазылыпты. Дұрыстығы менің кіндік қаным тамған жер – Оңтүстік Қазақстан облысының қазіргі Отырар ауданындағы Шілік ауылында осыдан 66 жыл бұрын қауын піскенде тамыз айының бас кезінде болса керек.

1954 жылы Арыс қаласындағы С.Қожанов атындағы онжылдық мектепті күміс медалмен бітірген соң, Мәскеудегі түсті металдар және алтын институтына оқиын, оны бітірген соң, 1960 жылдың мамыр айынан бастап Қаратау өңірінде Жанатас каларындағы бұрынғы бүкілодақтық «исторхнмпроект» институтының бақылаушы өкілі болып, институтке шыққанша жұмыс істедім. Менің мамандығым – инженер-металлург.

Шындығын айту керек, мен тоғызқұмалақ ойынын 39 жасқа дейін білмейтінмін, атын естігенім болмаса, қалай ойнайтынын білгенім жоқ. Бірақ, атақты Мұқановтың, Мұхтар Әуезовтың «Абай жолы» романын оқып, көз алдыма елестетуге тырысқаным болды. Бірақ, ұмытыла бастаған ұлттық ойынымызды ойнаған қырғыз ойыншының Талас аумағында тұратын Қыдырбек Әбдірахманов атты

карияның әңгімесінен кейін, осы өнерге деген ынта-ықыласым артып кетті.

Кейін зерттеп жүріп білгенім, төл ойынымыз тоғызқұмалақ ойымызбен тағдырлас екен. Кеңес Өкіметінің қылшылдаған қызығушылығымен кезінде тоғызқұмалақ ойынын «құмар ойыны» деп санағандықтан айналмай қалыпты. Тек, ұлттық тәрбие алғандар азamatтардың аркасында 1943 жылы Халық Комиссариатының арнайы қаулысынан кейін, араға 25 жыл салып, қолымызға қайта тиіпті бұл ойын. Десек те, 1975 жылдарға дейін бұл ойынға жете бермегендіктен, тоғызқұмалағымыз қанатын кенге жая алмай кейбір көнекөз қарияларымыздың ермек қылар ойыны қатарында қалып қойыпты.

Менің тоғызқұмалаққа деген қызығушылығым осындай зерттеулерден басталған еді. Сәті түсіп көріп және үйреніп алғаным бері бітпейтін күнделікті тұрмыс тіршіліктен, негізгі қызметтен тыс бос уақытымды арнап келемін. Қысқасын айтқанда сүйіспеншілігімді айналысатын хоббиім.

1975-1985 жылдар арасында өзім көптеген жарыстар ұйымдастырып, ол жарыстарда ойнап, Қазақстанның 6 дүркін жеңімпазы атандым. Ұлттық ойынымыз тоғызқұмалақтан «Қазақ елінің спорт шебері», «Еліміздің еңбек сіңірген жаттықтырушысы» деген мәртебелі атақтарым бар.

1979 жылы «Қазақстан» баспасынан «Тоғызқұмалақ» атты кітап шығарып, ұлттық ойынымыздың қыр-сырын оқырмандарға таныстырсам, 1980 жылы «Мектеп» баспасынан ойынның «кодексты» мен классификациясы» туралы, 1983 жылы «Жалын» баспасынан орыс тілінде тоғызқұмалақ кітаптарым жарық көрсе, 1979 жылы Жамбыл қаласындағы Өнерпаз фабрикасынан жаңа үлгідегі ойын тақтасын шығарттым. Қысқаша айтқанда, жаңа өмір талабына орай тоғызқұмалақ ойынына көптеген жаңалықтар енгізіп, жарыстар ұйымдастырып, насихаттағандығымнан болар, кезінде ұмытып бара жатқан ойынымыздың қайтадан бас көтеруге мәңгілік творчестволық еңбектерім үлкен себепкер болды деп ойлаймын.

1997 жылы зейнетке шықтым деп, шалқайып жата беруге болмады еді. Бірақ бұл кездері өзім бастаған істі одан әрі жалғастырып жандандырып алып кететін жастардың көптеп шыға қоймағандығы қарным ашып, ең болмаса соларға жол көрсетіп, айғайшы бола деген оймен ары бері шапқылап жүрмін.

2000-шы жылы Астана қаласында өткен Ақбидай аяулы шаруашылық қызметкерлерінің республикалық спартакиадасының жеңімпазы болып оралдым. Сол үшін Жамбыл

облысының әкімі С.Үмбетов арнайы құрмет грамотасымен марапаттады. Өткен жылы Қостанай облысында өткен Қазақстан халықтарының І-ші спартакиадасында «Жеңімпаздар дайындағаны» үшін берілген алтын медальға ие болдым. Бұл күнде зейнеткер болсам да спорттан қол үзіп қалған емеспін. Қаламыздағы А. Байтұрсынұнов атындағы мектеп-гимназияда тоғызқұмалақ үйірмесін жүргіземін.

Егемендік алғаннан бері біраз жерге хат жазғанмен, бірде-бір кітабымды көптеп шығара алмадым. 19 жыл болды, соның ішінде туыстарымның де 10 жылдық тойын тойлап тастады. Мына заман заманында өз қаражатынмен кітап шығару оңайға түспейді екен. Өңтеуір өзім тірнектеп жинаған ақшамен, туған туыстарым, туған жекжаттарым берген қарыз ақшаға өткен жылы ТАРГУ-дың қолдауымен мына төмендегі еңбектерімді кітап және кітапша етіп жарыққа шығардым:

1. Тоғызқұмалақ даналығы. 226 б. таралымы – 200 дана. 2001 ж.

2. Молодость древней игры – Тоғызқұмалақ. 192 б. Таралымы- 50 дана.

3. 60 сабақтық тоғызқұмалақ ойының оқулығы – 144 б. Таралымы – 50 дана.

4. 60 уроков игры тоғызқұмалақ. 128 б. Таралымы 50 дана.

Бір қолбайлау болып жүрген нәрсе құрал жабдықтар мәселесі еді.

Оны да оңтайлы шештім. Тоғызқұмалақ ойының арнаулы жабдығын БМ жекеменшік кәсіпорны шығара бастады. Осы орайда тоғызқұмалақты еліміз бойынша жалпы білім беретін мектептер деңгейіне енгізу бағытында да игі талпыныс жасап жатырмын. Осы үшін Ы.Алтынсарин атындағы қазақ білім Академиясының кеңесшілерімен, оның жолдарын ойластырып жатырмын. Әбілді Жаңабаев, 17 маусым 1976 ж.»

Бір қызығы осы өмірбаян хатқа түскен күн – менің туылған күніммен бір екен. Бұл сәйкестік кездейсоқ емес деп ойлаймын.

Тоғызқұмалақтың тағдырлы тұлғасының өмір жолына үңілсек, еңбектер одағының қазақ халқына жасаған қиянаты көрінеді. Ұлттық мұралар ұмытылып, тіл мен діннен айрылған заманға қарамастан, Ә.Ақшораев ұлттық мұраға деген құлшынысымен еңбектерімен кедергілерді жеңіп, тоғызқұмалақты менгергенін көреміз. Ол қана менгеріп қана қоймай, шеберлігін жетілдіру аркасында Қазақстанның 6 дүркін жеңімпазы болып, сол тәжірибені жас ұрпаққа жеткізгенін байқаймыз.

Ә.АҚШОРАЕВТЫҢ ЕСЕПТЕРІ

Әбілда Ақшораев өзінің еңбектерінде тоғызқұмалақ шығармашылығын есеп және этюд ретінде бөліп қарастырмаса да, комбинация арқылы құмалақ ұтудың жолдарын көрсете білген. Бұл композицияларды меңгеру – тоғызқұмалақ шығармашылығының негіздерін үйрену үшін өте маңызды.

Ә.Ақшораев – «Тоғызқұмалақ» кітабында 8 композициясын этюд деп көрсеткенімен, оларды шығармашылық талаптарына сәйкес жіктегенде, 6 есеп және 2 этюд болып бөлінеді. Автор алғаш рет 1 құмалақтан 10 құмалақ және 12 құмалақтан 8 құмалақ ұту тәсілін көрсетіп, ұлттық ойынның өнер ретіндегі ғажайып қырларын оқырманға жайып салды. Сондай-ақ бұл есептерден тұздық бағдар кезде комбинация жасаудың жолдарын да көруге болады.

1. Ақшораев есебі. Жүріс ақ жағынан. Тең ойын (Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?)

				76					
-	-	-	1	-	-	X	2	-	
X	-	-	-	-	-	4	1	1	
				77					

- | | |
|-------|--------------|
| 1. 71 | 12 |
| 2. 89 | 24 |
| 3. 92 | 12 |
| 4. 78 | 67 |
| 5. 89 | 78 |
| 6. 89 | 23x Тең ойын |

2. Ақшораев есебі. Жүріс ақ жағынан. Ұтыс (Бастаушының 8 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?)

				73					
1	-	-	-	-	2	-	-	-	
	-	-	X	-	3	3	3	3	
				74					

- | | |
|------------|----|
| 1. 68 | 45 |
| 2. 67 | 56 |
| 3. 93 | 67 |
| 4. 82 (76) | 12 |
| 5. 72 (78) | 78 |
| 6. 78 | 12 |
| 7. 92 (80) | 12 |
| 8. 91 (82) | 23 |

Бастаушы 82 құмалақ жинайды.

3. Ақшораев есебі. Жүріс ақ жағынан. Ұтыс (Бастаушының 6 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?)

				66					
2	-	1	-	-	-	7	2	-	
	-	-	-	-	-	3	3	2	
				76					

- | | |
|------------|----|
| 1. 79 | 23 |
| 2. 92 (78) | 78 |
| 3. 82 | 12 |
| 4. 89 | 23 |
| 5. 92 (80) | 12 |
| 6. 91 (82) | |

Ұтыс 82-80 есебімен ақ жағында.

Немесе

- | | |
|------------|------------------------|
| 1. 79 | 23 |
| 2. 92 (78) | 12 |
| 3. 82 (80) | 12 |
| 4. 89 | 23 |
| 5. 78 | 78 |
| 6. 89 | 32 |
| 7. 93 (82) | Бастушы жеңіске жетеді |

4. Акшораев есебі . Жүріс ақ жағынан. Ұтыс
(Бастаушының 10 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?)

				71				
-	-	-	-	1	2	-	-	-
-	-	-	6	X	5	-	3	2
				72				

1. 49
 2. 92
 3. 82
 4. 62X(75)
 5. 92
 6. 91
- 56
23
12
45
12
Ұтыс 83-79 есебімен ақ жағында.

Ә. Акшораевтың жарияланған кітаптары



ТАҒДЫРЛЫ ЕСЕПТЕР

Ә. Акшораевтың «Тоғызқұмалақ» кітабында бірнеше есеп бар [14]. Соның ішінде екеуі назар аудартады. Олар кейіннен шыққан М.Ноғайбаевтың «Тоғызқұмалақ мектеп бағдарламасында» кітабында да кездеседі [15]. Бірақ бұл кітапта этюдтердің шешімі берілмеген. Этюдтер мысал үшін аталмыш кітапқа енгізілген, ал олардың шешімін Ә.Акшораевтың өз кітабынан табуға болады.

Жүріс ақ жағынан. Ұтыс. (Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?)

				72				
-	-	-	-	-	2	2	-	-
-	-	-	1	X	1	3	2	1
				78				

Алғашқы кітапта және М.Ноғайбаев кітабында ұтыс деп көрсетілсе, кейін шыққан «Тоғызқұмалақ мектеп бағдарламасында» кітапта тең ойын делінген. Әрине 7 құмалақты қалыпты айналып 3 құмалақ алынады және осы тұжырымға сәйкес, этюд кітабы да өз шешімін ұсынады.

1. 89
 2. 79
 3. 78
 4. 67
 5. 78
 6. 93
 7. 83
 8. 89
 9. 92X(81)
 10. 91
- 45
34
45
34
56
23
12
67
78
89. Тең ойын.

Кітаптың алғашқы нұсқасындағы шешімде ұтыс төмендегіше берілген [14,181].

1. 89
 2. 79
 3. 78
 4. 67
 5. 78
 6. 93
- 45
34
45
34
56
23

7. 82 12
8. 89! 23
9. 92 (80) 12
10. 91 (82) 23

Әрине, бұл жерде қате екені белгілі. Одан гөрі тең ойынның шешімі шындыққа жақын болатын.

Бірақ тактадағы жағдайға тереңірек назар аударсақ, ақ жағының ұтуына да мүмкіншілік бар секілді. Оған себеп қара жағының 3 отауында орналасқан 2 құмалақ. Сондықтан:

- | | | | |
|------------|----|--------------|----|
| 1. 67 | 34 | Немесе 1. 67 | 45 |
| 2. 71 | 12 | 2. 71 | 12 |
| 3. 78 | 23 | 3. 81! | 23 |
| 4. 82 | 23 | 4. 89 | 35 |
| 5. 89! | 12 | 5. 93(80) | 12 |
| 6. 91(82) | 6. | 91(82) | |
| Егер 5. 89 | 35 | | |
| 6. 93(80) | 12 | | |
| 7. 91(82) | | | |

Жүріс ақ жағынан. Тең ойын.

				68				
-	-	-	2	3	X	-	2	-
X	-	-	-	5	4	1	2	1
				74				

Авторлық идея және шешімі.

- | | | | | |
|--------------|----------|-----------|-------------|----------|
| 1. 59 | 23 | Егер | 8. 82 | 91x (69) |
| 2. 56 | 23 | | 9. 91 | 13 |
| 3. 91 | 12 | | 10. 71(80) | 78 |
| 4. 62 (76) | 67 | | 11. 89 | 89 |
| 5. 91 (78) | 57 | | 12. 78 | 91x (70) |
| 6. 67 | 78 | | 13. 91 | 12 |
| 7. 91 | 89 | | 14. 89 | 2-4 |
| 8. 71(80) | 91x (69) | | 15. 89 (81) | 23 |
| 9. 78 | 78 | Тең ойын. | | |
| 10. 84x (81) | | Тең ойын. | | |

М.Шотаевтың шешімі. Жүріс ақ жағынан. Бастаушының 8 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				68				
-	-	-	2	3	X	-	2	-
X	-	-	-	5	4	1	2	1
				74				

Жоғарыдағы тактадағы жағдайда бастаушының отауларында 13 құмалақ бар. Қалыпты жағдайда тұздық жоқ кезде, 12 құмалақ 8 құмалақ ұтып алынады. Тұздық жоқ кезде мұндай мүмкіншілік бар. Ал егер тұздық 4 отауда болса ше? Сондықтан осы ерекшеліктерді ескере отырып, төмендегіше ұтыс шешімін ұсынамыз.

- | | | | | |
|---------------------------|-----|--------|-------------|-----|
| 1. 69 | 23 | немесе | 1. 69 | 23 |
| 2. 91 | 12 | | 2. 91 | 12 |
| 3. 81 | 67 | | 3. 81 | 12 |
| 4. 91 (76) | 57 | | 4. 59 | 2-4 |
| 5. 59 | 78 | | 5. 92(77) | 12 |
| 6. 56 | 78 | | 6. 89 | 23 |
| 7. 91 | 12 | | 7. 79 | 3-5 |
| 8. 89 | 2-4 | | 8. 89 (78) | 3-4 |
| 9. 79 (77) | 23 | | 9. 89 (79) | 67 |
| 10. 89 | 3-5 | | 10. 78 | 58 |
| 11. 93 (80) | 12 | | 11. 67 | 78 |
| Қалған екі құмалақтан екі | | | 12. 78 | 67 |
| құмалақ алынады. Ұтыс. | | | 13. 67 | 56 |
| | | | 14. 78 | 89 |
| | | | 15. 94x(80) | |

Тағы 2 құмалақ алынады. Ұтыс бастаушыда

Ә. АҚШОРАЕВТЫҢ ЭТИОДТЕРІ

Ә.Ақшораевтың 1979 жылы шыққан «Тоғызқұмалақ» кітабында 2 этиод берілген. Оның алғашқысы негізінен алғанда тұздық алу қаупін төндіре ұтырып, байлау қою арқылы құмалақ ұтуға сай берілген.

1-этиод. Жүріс және ұтыс ақ жағынан

				55				
2	3	2	5	1	-	-	9	-
X	-	2	3	4	8	-	-	2
				66				

- | | |
|------------|----|
| 1. 58 | 56 |
| 2. 56 | 91 |
| 3. 89 | 21 |
| 4. 66 (74) | 34 |
| 5. 93(76) | 91 |
| 6. 89 | 91 |
| 7. 91 (78) | 13 |

Ақ жағы өз отауларында қалған 8 құмалақтан комбинация жасап, 4 құмалақ алады. Ұтыс 82-80 есебімен ақ жағында.

Егер

- | | |
|------------|----|
| 1. ... | 91 |
| 2. 89 | 81 |
| 3. 92 (76) | 12 |
| 4. 65 (78) | 12 |
| 5. 89 | 24 |
| 6. 92 (80) | 12 |

Ақ жағы өз отауларында жатқан 10 құмалақтан комбинация жасап, тағы 6 құмалақ алады да 86-76 есебімен ұтысқа ие болады.

Егер

- | | |
|--------|--------|
| 1. ... | 81 |
| 2. 89 | 21 |
| 3. 65X | 93 |
| 4. 23 | т.с.с. |

Ұтыс 84-78 есебімен ақ жағында.

Автордың 2 этиодінде тұздықтан құмалақтарды жүріс қысқартпай қарғу арқылы тең ойынға қол жеткізуге негізделген.

2 этиод. Жүріс бастаушыдан және тең ойын.

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

- | | |
|-------|---------|
| 1. 45 | 91 |
| 2. 35 | 91 (63) |
| 3. 57 | 89 |
| 4. 45 | 89 |
| 5. 25 | 69 |
| 6. 57 | 92 |
| 7. 12 | 58 |
| 8. 45 | |

Екі жағы да отауларында жатқан құмалақтарын 9-отауға жинауға мәжбүр.

Тең ойын.

Ә.Ақшораевтың этиодтерінен ойыншылар байлау қоюдың ерекшеліктері мен тұздықтан қарғудың тиімді тәсілдерін үйренуіне болады.

ӨЗ БЕТІНШЕ ШЕШУГЕ АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР

1 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				80				
1	1	1	-	-	-	-	2	X
-	10	-	-	-	1	1	2	2
				61				

2 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				80				
1	-	-	X	3	2	-	-	-
-	2	2	1	6	X	-	-	1
				64				

3 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				67				
12	1	1	1	1	-	-	X	-
-	-	-	1	3	X	1	2	10
				62				

4 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				73				
1	-	1	1	-	-	-	2	X
-	-	-	2	1	3	5	X	1
				72				

5 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				74				
15	1	-	-	-	-	-	X	2
-	-	-	-	-	2	1	X	8
				59				

6 этюд. Бастаушының жүрісі және тең ойын.

				60				
6	X	3	1	2	2	-	-	
1	5	X	-	-	1	1	1	2
				75				

7 этюд. Бастаушының жүрісі және ұтыс.

				60				
-	-	10	10	1	2	X	4	1
X	-	-	-	1	1	1	2	3
				66				

СЫНАҚТАМАЛАР

I) Жаңадан үйренушілерге арналған.

1. Бастаушының № 3 отаудағы 30 құмалағы қай отауға барады?

				60				
4	-	-	-	X	1	-	-	-
-	-	30	X	-	-	-	-	2
				65				

Жауабы: а) қарсыластың № 3 отауына б) өзінің № 5 отауына
 с) қарсыластың № 6 отауына д) қарсыластың № 5 отауына

2. Қостаушының № 4 отаудағы 15 құмалағы қай отауға барады?

				70				
4	-	-	1	X	15	-	-	-
-	-	2	X	-	-	-	-	2
				68				

Жауабы: а) қарсыластың № 3 отауына б) өзінің № 8 отауына
 с) қарсыластың № 9 отауына д) қарсыластың № 1 отауына

3. Бастаушының № 1 отаудағы 7 құмалағы қанша жүріс береді?

				70				
5	1	1	1	1	1	1	-	-
7	-	-	-	-	-	-	-	2
				72				

Жауабы: а) 34 б) 36 в) 33 д) 32

4. Қостаушының № 3 отаудағы 6 құмалағы қанша жүріс береді?

				70				
5	-	-	-	-	-	6	-	-
7	-	-	-	-	-	-	-	2
				72				

Жауабы: а) 24 б) 27 в) 20 д) 22

5. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қазанына қанша құмалақ жинайды?

				71				
5	2	2	-	-	-	-	X	-
-	-	-	-	X	-	2	2	2
				76				

Жауабы: а) 80 б) 81 в) 82 д) 79

I) III дәрежелі спортшыларға арналған.

1 есеп. Жүріс бастаушыдан. Төмендегі диаграммада бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				71				
4	2	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	X	-	-	4	1	2
				78				

Жауабы: а) 4 б) 1 в) 2 д) 3

2 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				71				
2	2	2	-	-	-	X	1	-
-	-	-	-	X	-	2	2	1
				79				

Жауабы: а) 1 б) 2 в) 3 д) 4

3 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				71				
2	1	1	-	-	-	-	2	-
-	-	-	-	X	-	1	2	2
				78				

Жауабы: а) 4 б) 2 в) 3 д) 0

4 есеп. Жүріс қостаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				70				
2	2	-	-	-	2	X	1	-
-	-	-	-	X	-	-	2	4
				79				

Жауабы: а) 1 б) 2 в) 3 д) 4

5 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				71				
2	-	-	1	-	-	-	-	-
-	-	-	1	7	X	-	-	2
				78				

Жауабы: а) 1 б) 2 в) 3 д) 4

1) II дәрежелі спортшыларға арналған.

6 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				72					
1	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	1	3	3	1	
				78					

Жауабы: а) 4 б) 5 с) 2 д) 3

7 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				70					
2	-	-	-	2	X	1	1	-	
X	-	-	-	-	2	1	2	2	
				79					

Жауабы: а) 1 б) 2 с) 4 д) 3

8 есеп. Жүріс бастаушыдан. Қостаушы қанша құмалақ ұта алады?

				80					
1	-	2		-	-	-	2	X	
-	2	8	-	-	-	-	1	1	
				65					

Жауабы: а) 1 б) 2 с) 0 д) 3

9 есеп. Жүріс бастаушыдан. Қостаушы қанша құмалақ ұта алады?

				78					
1	4	3	1	-	-	-	-	X	
-	-	2	x	-	-	1	1	2	
				69					

Жауабы: а) 4 б) 2 с) 5 д) 3

10 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				70					
2	2	2	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	x	-	2	4	2	
				78					

Жауабы: а) 5 б) 2 с) 4 д) 3

1) I дәрежелі спортшыларға арналған.

11 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				60					
7	1	1	2	2	2	-	-	-	
1	X	-	-	-	2	3	1	2	
				78					

Жауабы: а) 1 б) 2 с) 3 д) 4

12 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				67					
1	2	2	2	-	-	-	-	-	
-	-		1	2	4	X	2	1	
				78					

Жауабы: а) 1 б) 2 с) 3 д) 4

13 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				64					
8	-	2	1	-	-	-	1	-	
-	x	-	-	-	1	4	3	2	
				76					

Жауабы: а) 4 б) 5 с) 6 д) 3

14 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				66					
1	1	-	-	4	-	-	-	-	
-	-	-	-	6	6	X	-	2	
				76					

Жауабы: а) 4 б) 5 с) 6 д) 3

15 есеп. Жүріс бастаушыдан. Ойынның нәтижесін айтыңыз?

				71					
1	2	2	2	2	-	-	X	-	
-	-	X	-	2	2	2	3	2	
				71					

Жауабы: а) Бастаушы жеңеді
б) Қостаушы жеңеді.
с) Тең ойын

ЕСЕПТЕРДІҢ ЖАУАБЫ

2 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕРДІҢ ЖАУАБЫ

1. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				68					
1	2	-	2	X	-	-	-	-	
-	-	-	1	5	X	-	-	2	
				80					

- | | |
|------------|----|
| 1. 45 | 67 |
| 2. 51 | 67 |
| 3. 92 | 23 |
| 4. 89 | 34 |
| 5. 91 | 13 |
| 6. 91 (82) | |

2. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				71					
2	2	-	-	-	-	X	2		
-	-	-	-	X	-	-	2	2	
				80					

- | | |
|-------|--|
| 1. 91 | 12 |
| 2. 89 | 2x4 |
| 3. 89 | 2x3 |
| 4. 92 | Бастаушы тиімді шабуылдау арқылы қостаушының қарсылас тұздығына 2 құмалақ салуын мәжбүрледі. |

3. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				69					
2	1	2	-	-	X	1	-	-	
-	-	-	-	1	4	X	-	2	
				80					

- | | |
|------------|----|
| 1. 56 | 78 |
| 2. 61 | 89 |
| 3. 92 | 23 |
| 4. 89 | 89 |
| 5. 91 | 13 |
| 6. 91 (82) | |

4. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				68					
1	-	1	1	-	X	1	2	-	
-	-	-	-	X	-	1	2	5	
				80					

- | | |
|-------------|-----|
| 1. 94x (81) | 12 |
| 2. 89 | 78 |
| 3. 78 | 89 |
| 4. 91 | 12 |
| 5. 89 | 2x5 |
| 6. 89 (82) | 23 |
| 7. 92 | 12 |
| 8. 91 | 12 |

5. Бастаушының 2 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				72					
1	2	1	X	-	-	-	2	-	
-	-	-	-	X	1	4	X	1	
				78					

- | | |
|------------|----|
| 1. 91 | 12 |
| 2. 67 | 24 |
| 3. 72 (82) | 12 |
| 4. 78 | 23 |
| 5. 91 | 12 |

3 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕРДІҢ ЖАУАБЫ

1. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				70					
1	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	1	7	X	-	-	-	2
				78					

- 45 89
- 53 23
- 89 12
- 93X (81) 12
- 89 78
- 5x6 89

2. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				71					
2	2	2	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	2	3	2	
				78					

- 78 89
- 78 89
- 83 23
- 89 12
- 93 X (81) 12
- 91 12

3. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				69					
2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	4	5	X	2	
				78					

- 91 12
- 69 78
- 73 34
- 92X (81) 45
- 91 56
- 7x8 67

4. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				72					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4	2	1	
				78					

- 71 12
- 78 23
- 82 23
- 89 12
- 93 x (81) 89
- 91 89 Тең ойын

5. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 3 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				61					
2	X	2	2	2	-	-	-	-	-
-	-	-	-	2	3	X	-	-	9
				79					

Егер ақ жағы №9 отауға байлау қойғысы келіп, 1. 68 жүрісін жүрсен, онда...

- ... 78! (62)
- 56 (80) 67
- 89 56
- 67 67 (63)
- 56 56
- 67 67 (64)
- 67 67 (65)
- 99x (81)

Егер кара жағы

1. ...

Мәселен,

2. 89

3. 56

4. 67

5. 56

6. 67

7. 67

67 (62) жүрсен, онда тіпті ұтылып қалады.

56

67

56 (63)

67

67 (64)

кара жағы атсырап қалады.

Сол үшін

1. 56!

2. 56

3. 98 (80)

4. 61

5. 89

6. 92 (82)

67

67

12

12 (62)

24

4 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕРДІҢ ЖАУАБЫ

1. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз

				68					
2	2	2	2	x	-	-	-	-	
-	-	-	x	-	2	2	3	1	
				78					

- | | |
|------------|----|
| 1. 67 | 89 |
| 2. 67 | 89 |
| 3. 71 | 78 |
| 4. 91 (80) | 78 |
| 5. 91 | 89 |
| 6. 82 | 89 |
| 7. 89 | 67 |
| 8. 91 | 13 |
| 9. 91(82) | 34 |

2. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз

				71					
1	1	-	-	1	x	2	1	-	
-	-	-	-	-	x	3	3	1	
				78					

- | | |
|-------|----|
| 1. 79 | 23 |
| 2. 78 | 35 |

Егер бастаушы бірден 3. 83 жүрсе, онда тең ойын болады. Сондықтан

- | | |
|------------|----|
| 3. 91!! | 34 |
| 4. 91 (82) | 56 |
| 5. 83 | 12 |
| 6. 89 | 23 |
| 7. 91 | 12 |
| 8. 91 | 12 |

12 Бастаушы жеңіске жетті.

3. Жүріс бастаушыдан. Қостаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз

				76					
2	2	-	X	7	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	2	-	-	1	
				72					

- | | | | |
|--------|-----------|--------|---------|
| 1. 67 | 91 немесе | 1. 67 | 91 |
| 2. 67! | 52 | 2. 67 | 91 (78) |
| 3. 12 | 78 | 3. 78 | 89 |
| 4. 23 | 82 (78) | 4. 78 | 89 |
| 5. 34 | 92 | 5. 89 | 91 |
| 6. 13 | 91 (80) | 6. 12! | 52 (80) |

4. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 4 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз

				68					
1	-	-	-	3	2	-	-	-	
-	-	-	2	2	2	3	X	1	
				78					

- | | |
|--------------------|----|
| 1. 56 | 57 |
| 2. 56 | 45 |
| 3. 45 | 56 |
| 4. 45 | 67 |
| 5. 56 | 78 |
| 6. 56 | 45 |
| 7. 62 | 23 |
| 8. 67 | 34 |
| 9. 91(80) | 56 |
| 10. 91 | 67 |
| 11. 72 | 12 |
| 12. 91 (82) немесе | |

- | | |
|-------------------------------------|----|
| 1. 67 | 57 |
| 2. 56 | 45 |
| 3. 45 | 56 |
| 4. 56 | 67 |
| 5. 45 | 78 |
| 6. 56 | 45 |
| 7. 56 | 56 |
| 8. 61 | 12 |
| 9. 72 (80) | 67 |
| 10. 92 | 12 |
| 11. 91 (82) Бастаушы жеңіске жетті. | |

5 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕРДІҢ ЖАУАБЫ

1. Жүріс бастаушыдан және 5 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				72					
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
x	-	-	-	-	-	4	4	2	
				76					

1. 91 12
2. 82 (78) 12
3. 91 12
4. 89 23
5. 71 23
6. 89 12
7. 93 X(81)

2. Жүріс қостаушыдан. Қостаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін көрсетіңіз?

				76					
2	2	3	2	-	-	-	-	-	-
-	-	X	-	-	2	2	2	1	
				70					

1. ... 67
2. 89 91! (67 ??, өте қате)
3. 12 67
4. 23 89
5. 89 91
6. 12 72 (79)
7. 12 89
8. 23 89
9. 78 93 (81)

3. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				72					
2	-	2	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	1	5	2	2	
				76					

1. 67 78
2. 73 23
3. 78 12

4. 82 (78) 12
5. 93 X (81) 12 Есеп: 81-81. Тең ойын

4. Жүріс бастаушыдан. Бастаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				68					
2	-	2	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	2	4	4	X	3	
				76					

1. 56 78
2. 56 78
3. 92 23
4. 62 12
5. 72 X (79) 12
6. 92 (81) 34
7. 91 45 Есеп: 81-81. Тең ойын

5. Бастаушының 5 құмалақ ұтатын жүрістерін табыңыз?

				65					
2	2	2	2	2	-	X	-	-	-
-	-	-	2	5	X	-	2	2	
				76					

1. 91 89
2. 91 (78) 89
3. 89 78
4. 89 78
5. 91 67
6. 91 (80) 67
7. 59 56
8. 45 56
9. 45 89
10. 57 89

				67					
2	-	2	2	-	-	X	-	-	-
-	-	-	-	1	X	2	1	1	
				80					

1. 89 78
2. 78 78
3. 78 67
4. 91 12
5. 89 67
6. 89 23
7. 92 12
8. 91 12 Есеп: 81-81. Тең ойын

ЭТЮДТЕРДІҢ ЖАУАПТАРЫ

1 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				80				
1	1	1	-	-	-	-	2	X
-	10	-	-	-	1	1	2	2
				61				

- | | |
|--------------|----|
| 1. 91!! (62) | 89 |
| 2. 89 | 78 |
| 3. 89 | 89 |
| 4. 78 | 23 |
| 6. 92 (65) | 34 |
| 7. 67 | 45 |
| 8. 78 | 56 |
| 9. 89 | 67 |
| 10. 91 (66) | 78 |
| 11. 89 | 89 |
| 12. 91 (67) | 93 |

12. 12 Бастаушы карсыласына құмалақ бермей, ұтысқа ие болады.

2 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				80				
1	-	-	X	3	2	-	-	-
-	2	2	1	6	X	-	-	1
				64				

- | | |
|-------|----|
| 1. 45 | 45 |
| 2. 23 | 45 |
| 3. 35 | 59 |
| 4. 34 | 78 |
| 5. 45 | 89 |
| 6. 23 | 89 |
| 8. 34 | 56 |
| 9. 45 | 93 |

10. 12 Қостаушы атсырап ұтылады.

3 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				67				
12	1	1	1	1	-	-	X	-
-	-	-	1	3	X	1	2	10
				62				

- | | |
|-------|----|
| 1. 57 | 78 |
| 2. 45 | 67 |
| 3. 56 | 56 |
| 4. 56 | 67 |
| 5. 78 | 78 |
| 6. 81 | 78 |
| 7. 78 | 12 |
| 8. 89 | |

82 Қостаушы атсырап ұтылады.

Жеңіс бастаушыда

4 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				73				
1	-	1	1	-	-	-	2	X
-	-	-	2	1	3	5	X	1
				72				

- | | |
|------------|----|
| 1. 45 | 78 |
| 2. 56 | 67 |
| 3. 56 | 78 |
| 4. 61 (73) | 89 |
| 5. 45 | 89 |
| 6. 56 | 23 |
| 7. 73 (76) | 23 |
| 8. 92 (79) | 34 |
| 9. 67 | 45 |
| 10. 67 | 56 |
| 11. 79 | 67 |
| 12. 91 | 78 |
| 13. 91 | 89 |
| 14. 78 | |

Қостаушы атсырап ұтылады.

Жеңіс бастаушыда

5 этюд. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.

				74				
15	1	-	-	-	-	-	X	2
-	-	-	-	-	2	1	X	8
				59				

1. 67 89
2. 67 96
3. 12!! (71?? ұтылып қалады) 13
4. 71 (63) 67
5. 67 56
6. 56 45
7. 45 34
8. 34 34
9. 23 45
10. 23 78

				76				
1	1	-	1	2	1	-	X	-
-	-	2	1	1	1	2	X	10
				63				

11. 56 67
12. 45 56
13. 34 56
14. 34 45
15. 45 67
16. 78 78
17. 67 89
18. 56 56
19. 45 67
20. 67 78

				77				
2	2	1	1	-	-	-	X	-
-	-	-	-	2	1	3	X	10
				63				

21. 56 67
22. 79 89
23. 67 78
24. 56 89
25. 67 78
26. 79 89
27. 67 89
28. 78 Қостаушы 80 құмалақ жинап, атсырап ұтылады. Бастаушы жеңіске жетеді.

6 этюд. Бастаушының жүрісі және тең ойын.

				60				
6	X	3	1	2	2	2	-	-
1	5	X	-	-	1	1	1	2
				75				

1. 12 56
2. 27 45
3. 45 34
4. 78 79
5. 67 67
6. 56 56
7. 89 45
8. 78 34
9. 67 67
10. 56 56

				61				
7	X	3	2	1	2	-	-	-
-	1	X	-	-	2	2	2	3
				76				

11. 89 79
12. 78 67
13. 67 56
14. 89 67
15. 78 45
16. 67 56
17. 89 79
18. 78 67
19. 89 56
20. 89 56

				61				
9	X	2	2	-	-	-	-	-
-	1	X	-	-	-	1	-	8
				78				

21. 78 78
22. 97 (81) 12

7-этиод. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.
Шешімі Ғ.Темірбаевтікі.

				60					
-	-	10	10	1	2	X	4	1	
X	-	-	-	1	1	1	2	3	
				66					

Бастаушы күту жүрістерін жасаса, тең ойынға қол жеткізеді.

1. 67 45
2. 56 45!! Егер 56??, онда қостаушы ұтылады.
3. 89!! (78??) 25
4. 89 45
5. 78 59
6. 89 89
7. 78 12
8. 89 56
9. 67 91
10. 78 91
11. 89 23
12. 97(81) Тең ойын.

Сондықтан, бұл жағдайда бастаушы жеңіске жету үшін, жүріс көбейту тәсілдерін қолдану керек. Бұл шешімді тапқан тоғызқұмалақтан тұңғыш әлем чемпионы кентаулық Ғалымжан Темірбаев.

				60					
-	-	10	10	1	2	X	4	1	
X	-	-	-	1	1	1	2	3	
				66					

1. 67 45
2. 92 26
3. 89 12
4. 91 (69) 45
5. 89 58
6. 56 56
7. 78 45
8. 78 56
9. 67 89
10. 89 91

Бастаушы атсыратып, жеңіске жетеді.

СЫНАҚТАМАЛАРДЫҢ ЖАУАПТАРЫ

I) Жаңадан үйренушілерге арналған.

- 1 тапсырма д) қарсыластың № 5 отауына
- 2 тапсырма с) қарсыластың № 9 отауына
- 3 тапсырма б) 36
- 4 тапсырма д) 22
- 5 тапсырма с) 82

II) III дәрежелі спортшыларға арналған.

- 1 есеп. с) 2 құмалақ
- 2 есеп. с) 3 құмалақ
- 3 есеп. с) 3 құмалақ
- 4 есеп. б) 2 құмалақ
- 5 есеп. д) 4 құмалақ

III) II дәрежелі спортшыларға арналған.

- 6 есеп. а) 4 құмалақ
- 7 есеп. д) 3 құмалақ
- 8 есеп. с) 0 құмалақ
- 9 есеп. а) 4 құмалақ
- 10 есеп. с) 4 құмалақ

IV) I дәрежелі спортшыларға арналған.

- 11 есеп. б) 2 құмалақ
- 12 есеп. д) 4 құмалақ
- 13 есеп. а) 4 құмалақ
- 14 есеп. б) 5 құмалақ
- 15 есеп. а) бастаушы жеңеді

ҚОРЫТЫНДЫ

Зияткерлік ойындар шығармашылығы — кез-келген жанның өзіндік ойлау жүйесін шыңдап, ақыл-ойын жетілдіріп, ми қызметін дамытағын қайнар көздердің бірі. Басшылық қызметте немесе жауапты салаларда да жеке тұлғаның қабылдаған шешімінің көптеген тағдырларға әсер ететінін ескерсек, сана-сезімі жетілген жандардың көбеюі адамзаттың өркендеуі үшін де, кез-келген қоғам үшін де мәнді құбылыс. Сондықтан ақыл-ой шығармашылығымен айналысу, жас ұрпақты зияткерлік ойындарға баулу кезек күттірмес мәселелердің бірі. Ғасырлар бойы қалыптасқан құндылықтардың бірі — зияткерлік ойындарды зерттеу, таныту, дамыту және өркендету ісі де ешқашан маңызын жоймақ емес.

Шетелдерде тоғызқұмалақ тектес ойындар этноматематика ғылымының негізінде зерттелсе, бізде бұл сала әлі күнге қарастырылмаған. Америка, Азия және Еуропа елдерінің ұлттық математика ерекшеліктерін саралағанда олардағы зияткерлік ойындардың дүниетанымдық қасиеттерімен қатар, шығармашылық жанрларына, қалыптасу, даму тарихына да баса назар аудару керек. Тоғызқұмалақ тектес ойындардың даму үрдістерін тарихи тұрғыдан салыстыра зерттеу арқылы ұлттық ойынның өзіндік қырлары мен этноматематикалық көріністерін жан-жақты ашып көрсетуге болады.

Тоғызқұмалақ шығармашылығы — зияткерлік ойындардың әдіс-тәсілдерге бай, амал-айлаға мол екендігін көрсете алатындықтан, арнайы зерттеуді, талдауды қажетсінеді. Өйткені шығармашылық жанры барлық ойындарда кездесе бермейді. Кейбір тоғызқұмалақ тектес ойындарда этюд және есеп жанры да кездесе беруі мүмкін, бірақ олардың мүмкіндігі шектеулі. Бұл шектеулер — тактаның құрылысына, отаулардың және құмалақтардың санына байланысты орын алады. Мәселен, овари ойынында — 12 отау, 48 шар, калахта 12 отау, 72 шар бар. Бұл ойындарда этюд жанры бай болғанымен, есеп жанрының түрлері мен амал-тәсілдері шарлардың аз болуына байланысты көп болмайды.

Тоғызқұмалақ шығармашылығы деп — ойын соңында тактада кездесетін ұтысқа немесе тең ойынға жеткізетін, болмаса нақтылы құмалақ санын ұтуға арналған авторлық туындыларды айтамыз. Ойын соңы мен шығармашылық жанрдың айырмашылығы көркемдік деңгейімен қатар, құрылымынан да байқалады. Мәселен, «ойын соңы» деген ұғым екі ойыншының жарыс барысындағы тактадағы жағдайына байланысты айтылса, шығармашылық жанр деген түсінік жеке тұлғаның құрастырған есеп не этюд жанрына

байланысты қолданылады. Сондай-ақ шығармашылық жанрдың өзіндік идеясымен қатар, отаулардағы құмалақтардың орналасу ретіне байланысты тақырыптары болады.

Тоғызқұмалақ этюдтері есептерге қарағанда идеяға бай, тақырыптары сан алуан. Егер есептерде нақты құмалақ санын ұтып алуға негізделетіндіктен, көбінесе комбинация жасауға итермелесе, этюдтерде жүріс ұтудан бастап атсырауға дейінгі аралықтағы барлық амалдар кеңінен пайдаланылады. Этюдті шешу жоғары шеберлік деңгейді талап етеді. Этюдтің жауабын тапқан кездегі эстетикалық сезім, адамның рухани жан-дүниесіне әсер етеді.

Қолдарыңыздағы еңбекте алғаш рет тоғызқұмалақ шығармашылығы есеп және этюд жанры ретінде бөлініп берілді. Олардың нақтылы өзіндік ерекшеліктері арнайы мысалдармен көрсетіліп, тақырыптары мен идеялық ұқсастықтары мен айырмашылықтары назарларыңызға ұсынылды. Тоғызқұмалақ ойынының шығармашылық жанрын қалыптастырған Ә.Ақшораевтың еңбегінің құнды тұстарын сараладық.

Қорыта айтқанда, казак халқының әлемдік этноматематикаға қосқан үлесін қарастыру үшін алдағы уақытта мангала ойындары қалыптасқан орталардың өзіндік мәдениеті мен танымын, ұлттық зияткерлік ойындардың ерекшелігін зерттеу керек. Сонда ғана тоғызқұмалақ ойынының ережелерінің әсемдігі, қалыптасу ерекшеліктері, М.Әуезов, Қ.Қуанышбаев бастаған қоғам қайраткерлерінің қоғамдық қызметі мен ойлау жүйесінің ерекшеліктері тек елімізде ғана емес, әлемдік деңгейде бағасын алатын болады.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. Городецкий В. Книга о шашках. М., Физкультура и спорт. 1990.
2. Murray H.J.R A history of board games other than shess. Oxford: Oxford University Press, 1952.
3. Таникеев М. От старта к Олимпиаде. – Алматы, 1983. – С.165.
4. Краснов А.Н. Очерь быта Семиреченских Киргизь. (Известия русского географического общества). Общ. 23 том, 1887.
5. Карутц Р. Среди киргизов и туркменов в Мангышлакь. С-Петербург, Издание А.Ф.Девриене, 1910.
6. Куфтин Б.А. Киргиз-казахи: культура и быт. Москва, Издание ЦМН, 1926.
7. Пантусов Н. "Киргизская игра тогуз кумалак". Известия общества археологии, истории и этнографии при Казанском университете. Четвертый выпуск XXII том 1904 г. 1906, т. XXII, с.252
8. Аманжолов С. Тоғызқұмалақ. – А., 1936. Қазақша және орысша.
9. Балакаев М. Тоғызқұмалақ, Алматы, ҚМБ баспасы, 1943 ж.
10. Гуннер М., Рахимгулов М. Краткий сборник казахских народных-национальных видов спорта. А., НОИ, 1949.
11. М.Рахымқұлов. Тоғызқұмалақ, Алматы, 1957 ж.
12. Сұлтанбеков Т. Шахмат, дойбы, тоғызқұмалақ. А., Қазақстан, 1967.
13. Popova A., Deledicq A. Wari et Solo: Le Jeu de Calcul African. Cedec, Paris (France), 1977.
14. Акшораев Ә. Тоғызқұмалақ. Алматы, Қазақстан, 1979.
15. Тілеубаев С. Тоғызқұмалақ әліппесі. Алматы, Қағанат, 2000
16. Ә.Акшораев. 60 сабақтық тоғызқұмалақ. Тараз, 2001.
17. Шотаев М., Жұмабаев Н., Ақназаров С. Таңғажайып тоғызқұмалақ. Түркістан, ХҚТУ баспасы, 2004 ж.
18. Шотаев М., Абдужаппаров Ы. Тұздықтар тартысы. Түркістан, ХҚТУ баспасы, 2006 ж.

МАЗМҰНЫ

Алғысөз.....	3
I бөлім.	
ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЕРЕЖЕЛЕРІ ТУРАЛЫ БІРЕР СӨЗ	6
ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЕРЕЖЕЛЕРІ	11
ОЙЫНДЫ ЖАЗЫП ОЙНАУ ТӘРТІБІ	14
ЖҮРІС ДӘЛДІГІ	17
ЖҮРІС САНЫ.....	19
II бөлім. ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЕСЕПТЕРІ	
2 ҚҰМАЛАҚ ҰТЫП АЛУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР.....	24
3 ҚҰМАЛАҚ ҰТЫП АЛУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР.....	27
4 ҚҰМАЛАҚ ҰТЫП АЛУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР.....	31
5 ҚҰМАЛАҚ ҰТУҒА АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР.....	35
ӨЗ БЕТІНШЕ ШЕШУГЕ АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР.....	39
ӨЗ БЕТІНШЕ ШЕШУГЕ АРНАЛҒАН ЕСЕПТЕР.....	42
III БӨЛІМ ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ЭТЮДТЕРІ	
БАЙЛАУ ҚОЮҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР.....	46
ЖҮРІС ҚЫСҚАРТУҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР.....	48
ҚҰМАЛАҚ САНЫН АЗАЙТУҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР.....	52
ТЕҢ ОЙЫНҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР.....	58
ТЕҢ ОЙЫНҒА АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР.....	61
IV БӨЛІМ ӘБІЛДА АҚШОРАЕВ ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ШЫҒАРМАШЫЛЫҒЫНЫҢ НЕГІЗІН ҚАЛАУШЫ	
Ә.АҚШОРАЕВТЫҢ ЕСЕПТЕРІ	67
ТАҒДЫРЛЫ ЕСЕПТЕР.....	70
Ә. АҚШОРАЕВТЫҢ ЭТЮДТЕРІ.....	73
Ә. АҚШОРАЕВТЫҢ ЭТЮДТЕРІ.....	76
ӨЗ БЕТІНШЕ ШЕШУГЕ АРНАЛҒАН ЭТЮДТЕР.....	78
СЫНАҚТАМАЛАР.....	80
ЕСЕПТЕРДІҢ ЖАУАБЫ.....	84
ЭТЮДТЕРДІҢ ЖАУАПТАРЫ.....	84
СЫНАҚТАМАЛАРДЫҢ ЖАУАПТАРЫ.....	92
ҚОҒАМДЫҚ ҚОҒАМДЫҚ.....	97
ҚОҒАМДЫҚ ҚОҒАМДЫҚ.....	98
ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР	100