# *Максат Шотаев*

***ОСНОВЫ ИГРЫ ТОГЫЗКУМАЛАК***

**АСТАНА-2017**

Шотаев М. Основы игры тогызкумалак, Республиканский центр «KAZBILIM», Астана: 2017 г. 108 стр.

***Отзыв:*** Б.Тулегенов. Тренер высшей категории по тогызкумалаку, мастер спорта

Ответственный редактор: Б.Нысанбек

*Одним из достояний казахского народа, передающимся из поколения в поколение, является тогызкумалак. В настоящий момент этот вид спорта активно развивается на международном уровне. В данной книге рассказывается об истории формирования, основах и правилах, тактике и стратегии игры в тогызкумалак, а так же на конкретных примерах рассматривается правило «туздык», его функции и возможности.*

*Книга адресована широкой публике, играющей в тогызкумалак и желающей повысить свое мастерство в этой игре, а так же тем, кто интересуется мировоззрением и этнографией казахского народа.*

© Шотаев М., 2017

**ПРЕДИСЛОВИЕ**

Формирование и развитие национальных игр каждого народа напрямую связано с развитием самой нации, потому что в основе любой игры лежат местные традиции и обычаи. Казахский народ, расселившийся по бескрайним евразийским просторам и впитавший в себя различные культурно-духовные ценности Востока и Запада, создал богатое наследие, ставшее достоянием всего человечества.

В настоящий момент в мире пропаганда и популяризация игр, развивающих интеллект, приобрело особое значение, потому что такие качества, как эрудиция и компетентность, во многом закаляются благодаря таким играм. То, что мы называем интеллектуальной игрой, является одним из видов спорта, развивающих творчество нашей мысли и обладающих ярко выраженным терапевтическим характером, не говоря уже о познавательной, воспитательной и образовательной ценности. Такие игры, как тогызкумалак, шашки, шахматы, го не только развивают такие качества подростков, как спокойствие, уравновешенность, хладнокровие, выносливость, терпение, способность к активному, творческому мышлению и быстрым вычислениям, но и формируют обширный интеллект и богатое воображение. Основываясь на этом, каждая развитая страна в настоящее время прилагает значительные усилия для активной пропаганды и популяризации национального наследия и превращение его в достояние всего человечества.

Бытие и традиции народа формируются в соответствии с выбранным им образом жизни. Традиции влияют на характер и поведение, что очень важно в рассмотрении национального мировоззрения. В каждой игре, передаваемой из века в век, от поколения к поколению, изменяются некотрые правила, в результате чего создается ее более развитый вариант. Иногда правила сокращаются либо добавляются новые. Естественно все эти изменения порождены особенностями мировоззрения народа. Вместе с этим изменения правил игры в другой культурной среде может привести к формированию нового вида игры. К примеру, существует более 300 видов игр, похожих на шахматы и шашки, тогда как игр типа тогызкумалак насчитывается более 400 видов.

На международном уровне игры, подобные тогызкумалак, называются «манкала», что в переводе с арабского означат «перемещать, двигать». Не смотря на то, что они довольно часто встречаются среди народов мира, многие из них забыты и частично сохранились только в архивах. Существует множество видов игр манкала, в которые играют в Северной и Южной Америках, Африке, Европе, Азии, Австралии и на различных островах.

Главной особенностью этих игр является наличие двух игроков, специальной доски и камешков либо зернышек в виде шариков, которые для победы необходимо как можно больше собрать в одно место в соответствии с определенными правилами. Кто из игроков соберет болше шариков – тот и победил, если же шариков поровну – объявляется ничья.В этих правилах можно увидеть уровень развития и мировоззренческие понятия людей. Каждый народ приводит правила игры в соответствие со своим миропониманием. Поэтому игру можно назвать отображением образа жизни народа. При изучении правил игры тогызкумалак поражают и восхищают познания наших предков, как и тот факт, что только в казахском народе сохранилась традиция знать предков до седьмого колена. Замечательно то, что правило «туздык», имеющееся в игре тогызкумалак, больше ни в каких играх не встречается. Туздык – это особенность, которая увеличила количество правил, используемых в игре.

С точки зрения содержания казахские игры разннобразны и многочисленны, они изобретены так, что охватывают человеческую жизнь с раннего детства до преклонных лет и имеют глубокую историю. Как и асык (альчик), борьба, стрельба, скачки, кыз куу (догони девушку), кокпар, так и тогызкумалак, берут свое начало в глубокой древности. Основным признаком, присущим всем национальным играм, является воспитание таких качеств у молодежи, как гуманизм и патриотизм, привитие различных знаний и навыков. Еще одним качеством, присущим национальными играм, является формирование мировоззрения молодого поколения, их собственного образа мышления.

  Тогызкумалак – интеллектуальная игра, способная сравниться с лучшими примерами мировой культуры, настоящее искусство, доставшееся в наследство от наших предков, которые придавали особое значение не только физическому воспитанию подрастающего поколения, но и их умственно-аналитическому развитию, поэтому они создали эту игру и использовали в качестве средства для развития ума и интеллекта.

Согласно предположений археологов, возраст игры насчитывает приблизительно 4000 лет, причем это подтверждают археологические находки в нескольких областях Казахстана. Другие специалисты утверждают, что игра появилась гораздо раньше. К примеру, в пещере Дастарбасы, что в Южно-Казахстанской области, под осыпавшимися камнями был найден кусок скалы с выбитой на ней доской для игры тогызкумалак. Исследование возраста этой доски позволит осветить многие «белые» пятна истории национальной игры.

Некоторые зарубежные этнографы еще в ХІХ веке обратили внимание на игру тогызкумалак. О ней говорили в своих трудах такие ученые как Р.Карутц, Н.Краснов. Эту игру очень хвалили народные казахские просветители Ш. Уалиханов, Ы. Алтынсарин, А. Кунанбаев, причем Абай играл в нее с особенным удовольствием, более того, он сформировал в Семее школу по тогызкумалак и организовывал турниры. В настоящий момент в музее великого поэта в Восточно-Казахстанской области сохранилась его игральная доска.

В ХХ веке такие ученые, как Н.Пантусов, А.Вамбери создали специальные труды по этой игре, а в 1936 г. С.Аманжолов опубликовал на казахском и русском языках книгу «Тогызкумалак». В 1948 г. в городе Алматы состоялись первые республиканские соревнования по игре тогызкумалак. В 1949 г. правила игры были систематизированы, а принципы – приведены в единое соответствие.

В те годы увлеченность игрой приобрела массовый характер, большой вклад в ее поддрежку и популяризацию внесли известные деятели М.Ауезов, К.Куанышбаев, С.Аманжолов, Б.Момышулы. К примеру, М.Ауезов в романе «Путь Абая» подробно описывает, как Абай играл в тогызкумалак. В 1967 г. в книге «Шахматы. Шашки. Тогызкумалак» Т.Султанбеков обращает внимание на особенности национальной игры, а в 1979 г. А.Акшораев издает книгу «Тогызкумалак», где представлена теория игры.

На сегодняшний день на республиканском уровне в эту игру играют в Республике Казахстан, Кыргызстане, Китае, Монголии, России и странах Европы. В Казахстане игра получила широкое распространение и превратилась в один из национальных видов спорта. Под руководством Всемирной федерации тогызкумалак уже проведено 3 чемпионата мира и 3 чемпионата Азии и Европы.

    Суть игры тогызкумалак – гармоничное воспитание личности, тренировка интеллектуальных способностей и развитие умственной деятельности человека, повышение его ответственности перед обществом.

#### ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРЫ ТОГЫЗКУМАЛАК

##### Процес формирования игры тогызкумалак пережил много эпох и охватывает несколько основных периодов. Здесь следует рассматривать в первую очередь историю зарождения правил игры и развитие строения доски, причем кроме генезиса и становления игры, необходимо уделить пристальное внимание изучению истории, мировоззрения и традиций казахского народа.

«Казахский народ пережил разные эпохи и периоды, однако традиции, сформировавшиеся под влиянием кочевого образа жизни, всегда оставались для него духовной пищей. И в радости, и в печали, неизменно сопуствующих повседневной жизни, эти традиции и обычаи, прекрасные стихи и песни, грустные и радостные мелодии дарили счастье, помогали излить боль и страдание, становились утешением в самые трудные минуты существования. Поэтому корнями традиций, игр и развлечений казахов стало развитие экономических отношений и животноводство» [1.27]. Этот вывод исследователя национальных игр Б.Тотенаева касается и генезиса игры тогызкумалак.

Английский ученый Э.Маккей пишет, что различные игры в шарики, камешки, альчики и т.д. существовали в местах расселения различных племенных союзов Азии уже 5 тыс. лет назад. А исследователи африканской игры овари указывают, что история игр, подобных тогызкумалак, насчитывают более 6 тыс. лет. Все эти факты доказывают, что такие игры сформировались в глубокой древности. Однако для нас одним самым важным является вопрос формирования игры тогызкумалак и ей подобных, а также ее функции на начальном этапе. По этому поводу киргизский исследователь К.Айдаркулов заметил: «Тут возникает вопрос: в самом начале она зародилась как игра или все-таки выполняла другие функции?» [2.14]. Таким образом, наследие, дожившее до наших дней, возможно в начале имело другое значение.

Для того, чтобы понять особенности формирования игры тогызкумалак, в первую очередь следует присмотреться к детским играм, в особенности к игре «пасти овец», о чем Б.Тотенаев пишет: «Одной из детских игр в шарики и камешки является «пасти овец», которая показывает нам, как проходит день родителей ребенка, их труд с раннего утра до позднего вечера, то есть раскрывают перед нами социально-экономическое развитие казахского народа»

Дети, постоянно перезжавшие из-за кочевого образа жизни, попав на новое место, сразу же осматривали окрестности и старались собрать побольше высохшего верблюжьего навоза в виде шаров. Причем это была привычка не одного, отдельно взятого ребенка. Этим занимались все дети кочевья, потому что сбор верблюжьего навоза являлся повседневной обязанностью всех детей до семи лет, пока они не переедут на новое кочевье. Каким же образом сбор овечьего и верблюжьего навоза стал повседневной обязанностью детей?

Дети раскладывали верблюжьи шарики, подразумевая овец (овечьи шарики подразумевали ягнят), загоняли их в хлев, охраняли ночью, пасли, заставляя перемещаться по лугу и т.д., таким образом находились в тесной связи с тем, что делали взрослые. Ценность этой игры для маленьких детей заключалась в том, что они старательно собирали шарики, один к одному, и старались никому не отдавать, иногда ссорились и сражались за них, потому что сухих верблюжьих шариков было очень мало. Здесь тоже можно заметить признаки экономической жизни народа.

Игры в шарики также меняются и развиваются в зависимости от развития и социально-политических изменений, происходящих в общественной жизни. Таким образом игры степи берут свое начало в различных играх маленьких детей и без всякого воспитательного вмешательства родителей приучают их к повседневным делам» [1.30]. То есть игры в шарики, возможно, напрямую повлияли на формирование тогызкумалак, потому что в процессе игры «пасти овец» дети спорят за каждый шарик, точно распределяют, где овечка, а где ягненок, и, как следствие, в свое время навели родителей на мысль для предотвращения споров и драк создать игру по определенным правилам, а в последствии – усложнить их для интереса. Вероятно так появились основы для формирования этой игры, ставшей важным познавательным наследием нашего народа.

Бытие древних кочевников основывалось на скотоводстве, поэтому их основная трудовая деятельность заключалась в выращивании и уходе за четырмя видами домашних животных, за счет которых человек жил счастливо, ни в чем не нуждаясь. Поэтому безопасный и многочисленный отёл скота вел к благосостоянию, а отсутствие потомства у животных приводило к бедности и разорению. Эта особенность кочевого быта отчетливо прослеживается в интеллектуальной игре «унее тугулаах». На игровой доске у каждого игрока по 3 лунки и 18 шариков. «Унее» с монгольского означает «корова», тугулаах – «отёл». Впервые эту игру в 1963 г. описал Namzhildorzh, посетивший казахский аул на западе Монголии возле границы с Китаем. Позднее информация об этой игре была опубликована в интернете российским этнографом А.Поповой» [3]. Согласно терминологии «унее тугулаах» 1 шарик называют «коровой», 2 шарик – «коровой и быком», 3 шарик – «беременной коровой», 4 шарик – «отелившейся коровой». Во время хода из лунки берутся все шарики и двигаются по часовой стрелке. Шарики можно выиграть только в том случае, если на своей стороне последним выпадет четвертый шарик. Правило «отелившейся коровы» можно сравнить с правилом «овца объягнилась», которое описано в книге С.Аманжолова «Тогызкумалак», увидевшей свет в 1936 г. [4]. То есть понятие дохода, имеющееся у древних кочевников, отразилось в игре «унее тугулаах» в виде правила. Не смотря на то, что лунок немного, игра обладает значительным количеством тактических приемов.

Позднее сформировались такие игры как «бестемше», где у каждого игрока по 5 лунок и 25 шариков, и «коздату» , где у каждого игрока по 7 лунок и 49 шариков. Кроме того, А.Попова в районе Баянолгейден обнаружила игру есонкоргоол, где имелось по 6 лунок и 54 шарика, которую тоже можно назвать одним из этапов формирования игры тогызкумалак. Все эти игры вероятней всего появились на свет в эпоху кочевого скотоводства. А тогызкумалак стал их более усовершенствованным видом. В играх «бестемше» и «есонкоргоол» правило «туздык» не встречается. Вероятней всего «туздык» появился в период перехода от пастушьей эпохи к эпохе героической и напрямую связан с мировоззрением гуннов.

А.Маргулан указывает: «Традиции, обряды, обычаи гуннов точно такие же, как и у казахов. Как и казахи, они почитали духов предков, на могилах которых создавали усыпальницы в виде каменных, деревянных либо глинянных строений и в честь которых давали торжественное угощение. Точно также гунны поклонялись небу (тенгри), солнцу, луне и земле (матери-земле). Гуннские правители вставали очень рано, чтобы поклониться восходящему солнцу, и, подняв руки к небу, читали молитвы. А войдя в дом, они наливали немного кумыса у основания дома в честь неба, солнца, луны и духов предков. Этот обычай сохранялся у казахов вплоть до ХХ века» [5.58].

Игра тогызкумалак достигла наших дней, пройдя этапы развития от детских игр в шарики до «унее тугулаах», «бестемше», «есонкоргоол» и «коздату». Это явление сравнимо с тем, как появились шахматы, возникшие в Индии в виде игры «чатранш» и пережившие несколько разных эпох развития. Однако, в процессе формировании правил игры в шахматы принимали участие как представители Азии, так и представители Европы, тогда как правила игры тогызкумалак целиком и полностью заслуга представителей кочевой цивилизации.

***НЕСКОЛЬКО СЛОВ О НАЗВАНИИ ИГРЫ***

Тогызкумалак – это духовная игра, сравнимая с лучшими образцами мировой культуры, искусство логического мышления, чье главное достоинство – развитие человеческого разума и интеллектуального мышления. Эта игра является ярким доказательством того, что казахский народ относился с серьезной ответственностью к воспитанию подрастающего поколения. Наши предки были озабочены не только физическим развитием потомков, но и их умственным ростом, поэтому и была создана эта игра.

Исследователь Т.Султанбеков пишет: «Тогызкумалак – одна из спортивных игр, пришедшая к нам из далекого прошлого. В нее играют не только казахи, но и киргизы, каракалпаки, алтайцы» [6.178]. Вместе с тем имеются сведения, что подобная национальная игра была широко распространена в некторых регионах, разница только в названии. К примеру, у киргизов тогызкумалак назывался «тогузкоргоол», а на побережье Средизменого моря – «тогузташ». Если не считать некоторых фонетических отличий в каждой из частей словосочетания, это название общепонятно. С монгольского «коргоол» означает «шарик» (Небольшое отступление: слово «кумалак» имеет значение как «катышек из помета скота», так и «шарик», а также «высушенная фруктовая косточка», то есть для игры не было необходимости искать специальные приспособления, поэтому использовали все подручные средства, что способствовало ее широкому распространению). Слово «таш» означает «камень», то есть в данном случае вместо шариков использовали камешки. Какой вывод можно сделать из этих названий? Если учесть, что игра тогызкумалак насчитывает тысчелетнюю историю, а тюркские народы имеют общее происхождение, причем игра сохранила свои особенности только у тюркских народов, то не было ли у игры одного общего для всех названия?

В тюркских языках у каждого слова кроме явного было еще и скрытое значение. В некторых трудах касательно названия «тогызкумалак» говорится, что объяснение второй части словосочетания только с материальной точки зрения было бы недостаточным, потому что не раскрывает всего значения, всей его ценности. Наши предки, прекрасно понимающие силу слова, затратили много усилий на то, чтобы новое поколение обладало пытливым умом и творческим мышлением. Они придавали большое значение названиям, являвшимся не просто результатом мыслительных процессов, но настоящим произведением искусства.

Т.Султанбеков говорит: «Не случайно, что шариков не восемь, не семь, не одинадцать, и даже не тринадцать, а именно девять. В устной речи казахов девятка – одно из самых распространенных чисел (Например, «перекресток девяти дорог», «шкура овцы лучше девяти слоев шелка», «родилось девять верблюжат, родилось девять жеребят»). Отсюда возникает преположение: Не таким ли образом и появилось название тогызкумалак? Или у числа девять есть отличительные особенности? Естественно, эти преположения требуют исследования. А так как игра – вычислительная, следовательно необходимо не просто оставить название как есть, а тщательно его изучить» [6.179].

И действительно, для полного понимания названия игры и его значения необходимо провести тщательный анализ словосочетания «тогызкумалак» и каждой его части, ведь тогызкумалак – это совокупность двух слов, первое из которых числительное, а второе – существительное. Однако, чтобы получить результат, к изучению этих слов следует подходить с позиции обычаев и верований кочевников.

Число «девять» у древних тюрков обладало сразу несколькими сакральными значениями. Наши предки верили, что это число обладает свойством бесконечности. Выражение «перекресток девяти дорог» подразумевало не девять дорог, а вероятность неограниченного количества путей. Этот смысл присутствует и в других выражениях с числом девять.

А слово «кумалак» – катышек, шарик – видимо сохранилось в процессе распространения и популяризации игры среди пастухов. В прежние времен, еще до того, как в лунки начали ложить шарики, вероятней всего вместо них использовали косточки различных фруктов, кости животных, мелкие камешки и т.д. Слово «камень», присутсвующее в названии игры, распространенной среди кочевых племен побережья Средиземного моря, свидетельствует об этом. А слово «коргоол» в киргизском названии игры – это скорее всего следствие языкового влияния, оказанного монголами, долгое время господствовавшими в Кыргызстане.

Важным качеством шарика является его подвижность. Он начинает катится при легком прикосновении, то есть приходит в движение. Таким образом само слово «кумалак» является символом движения. Поэтому, изучая значение словосочетания «тогызкумалак», необходимо учитывать особенности кочевого мировоззрения. Если опираться на эти выводы, тогызкумалак следует рассматривать как игру «неограниченного, бесконечного движения», потому что возможностей для движения 162 шариков действительно очень много. Поэтому по-настоящему владеть этой игрой может только тот, кто умеет сохранять в памяти множество изменений этого бесконечного движения на доске, обладает сильной логикой и богатой фантазией. Интересно, если мы будем опираться на полученные выводы и рассматривать тогызкумалак как игру «неограниченного движения», сможем ли мы раскрыть естественное происхождение игры и ее историко-мировоззренческое значение?

В игре «калах» имеется 2 котла, 12 лунок и 72 шарика. Главная цель игры – выиграть 37 шариков, собрав их в свой котел. Слово «калах» означает «котел», то есть «калах» либо «манкала» – это название места, куда собираются выигранные шарики. В некторых случаях такие игры за рубежом меняют свое название в зависимости от особенностей бытия местных народов. Например, в Нигерии в лунки кладутся семена растения Ади, поэтому и игра носит название «ади». Заметна параллель в генезисе названия этой игры и казахского тогызкумалака.

Но не все наши предки играли в тогызкумалак посредством катышков. Катышки получили распространение среди части игроков – пастухов, причем это было вызвано простой необходимостью. Тогда как представители интеллигенции использовали косточки, деревянные шарики, семена растений. Но даже играя катышками, во время хода их называли по-другому.

К примеру, С.Аманжолов говорит: «В каждой из 18 лунок до начала игры находится по девять шариков (всего - 162), во время хода их называют «конями» [4]. А Т.Султанбеков указывает: «В игре тогызкумалак есть два названия, связанные с лошадьми. Причина возникновения этих названий – прямая связь игры тогызкумалак с повседневной жизнью и бытом казахов. В процессе игры во время хода шарик называют «конем». Скажем, в одной из лунок лежит восемь шариков. Последний шарик из этой лунки, если ходить слева на право, попадет в восьмую лунку. При этом он говорит не «у меня достаточно шариков в восьмой лунке», а «у меня достаточно коней в восьмой лунке», либо, глядя на положение на доске, говорит «у меня не хватает коней, чтобы добраться до твоего белбасара» или «твой конь попадет в мой бай» либо «если хочешь добраться до моего бая – собирай коней». В древнюю эпоху казахи выезжали в дальнюю дорогу верхом, а в случае военных действий на всем протяжении пути ставили посты со сменными лошадями. В тогызкумалаке встречаются и эти традиции. Например, чтобы захватить бай противника, игроку необходимо было собрать нужное количество коней, оставляя по одному коню в каждой лунке по дороге к баю (словно оставляя лошадей на постах). Последний конь, достигший бая, позволял захватить его и получить добычу» [6.189].

**НАЗВАНИЯ ЛУНОК В ИГРЕ ТОГЫЗКУМАЛАК**

В каждой интеллектуальной игре, ставшей продуктом творческо-аналитического мышления человечества, встречаются сложные конфликтные ситуации. В такие минуты побеждает тот, кто лучше просчитывает и внимательно изучает каждую позицию. Естественно, с самого первого хода на игроков влияет цель и смысл игры, их владение имеющимися возможностями и способности оценивать свои силы. Кроме того, важное значение имеет получение информации о том, опираясь на какие теоретические основы следует играть.

В ряде интеллектуальных игр можно заранее вооружиться полной информацией об основных ценностях игры и методах оценки тех или иных этапов игры, в других играх обладание такой информацией только условно. К примеру, в шахматах практически полностью исследованы и проанализированы фигуры, их относительная значимость, местоположение, оценка и другие показатели. В японской го или русских шашках очень сложно сохранить какую-либо тайну на игральной доске. К примеру, в шашках у игроков равные шансы достичь восьмого ряда и получить «дамку». В калахе и манкала нет «туздыка», как в тогызкумалаке, что делает их более простыми, потому что на доске все понятно и нет какой-либо скрытой тайны.

Наличие в тогызкумалаке правило туздыка, который устанавливается не в четко определенном месте, делает игру непредсказуемой, влияя на сохранение некой тайны основных сил, которые могут быть реализованы в самый неожиданный момент. Ведь никто соперников не может предположить в начале игры, из какой лунки противник создаст туздык. Более того, можно запланировать туздык в какой-то лунке, однако в процессе игры ходы соперника приведут игрока к идее создания туздыка в совершенно другом месте. Выбор направления игры тоже связан с порядком распределения шариков в лунках и соотношением туздыков. Поэтому в тогызкумалаке одной из основных ценностей, обладающей важным значением, является туздык. Хорошее владение и знание функций туздыка влияет на правильное определение и оценку различных игровых ситуаций во время противостояния, потому что после каждого хода порядок распределения шариков на доске резко меняется.

В тогызкумалаке на доске 18 лунок по 9 с каждой стороны. Наименования лунок с одной стороны совпадают с наименованиями лунок с другой. В игре калах лункам присваивается порядковый номер, а в нашей национальной игре названия лункам даны, опираясь на опыт мастеров игры, обладающих многолетним опытом. Не смотря на то, что мы не знаем имя игрока, давшего название лунке, из этих названий становится понятным, что наши предки глубоко прочувствовали суть игры.

Ниже представлены названия лунок в игре тогызкумалак:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Номер лунки** | **Казахское название** | **Киргизское название** | **Каракалпакское название** |
| № 9 | мандай | куйрук уй | манлай |
| № 8 | кокмойын | тел уй | кок мойын |
| № 7 | кандыкакпан | эки тиш уй | канлы какпан |
| № 6 | белбасар | жаман уй | бел басар |
| № 5 | бел | бел уй | бел |
| № 4 | атсыратар | кок моюн | атсыратар |
| № 3 | атотпес | далы | ат отпес |
| № 2 | тектурмас | текилдек уй | тектурмас |
| № 1 | арт | ат отпес | арт *или* танлык |

Для несведущих в игре эти названия не обладают каким-либо смыслом, однако для мастеров – это основа для построения различных преположений и прогнозов.

Видный тюрколог С.Аманжолов о названиях лунок и их функциях пишет следующее:

"1. Слева на право: 1 лунка – «куйрык» (хвост) или «арт» (задняя часть), потому что количество шариков в этой лунке долгое время остается неизменным.

2 лунка – «тектурмас» (не стоит на месте), потому что большинство ходов начинается именно с этой лунки.

3 лунка – «атотпес» (конь не пройдет), потому что при ходе противника сюда обязательно попадает один из его коней.

4 лунка – «жаман уй» (плохой дом), потому что противник очень часто получает пользу от нее, «съедая» шарики игрока.

5 лунка – «бел» (поясница, середина), потому что эти два центра не особо опасны.

6 лунка – «сары дала» (желтое поле), потому что эта лунка удобна и для хода, и для создания туздыка.

7 лунка – «косан жылаган» (Косан заплакал). Причиной названия получила ситуация, когда один игрок, будучи соперником другого игрока по имени Косан, несколько раз создавал в 7 лунке туздык, отчего Косан сильно расстроился.

8 лунка – «кокмойын» (синяя шея), потому что здесь тоже часто создается туздык и собирается много шариков.

9 лунка – «аккаска» (белая отметина). В этой лунке тоже собирается много шариков. Если игрок при первом ходе берет шарики отсюда, то они попадают в лунки соперника, поэтому сразу с нее ходить не выгодно. Выгоднее ходить, переходя через нее» [4].

Т.Султанбеков так раскрывает названия лунок: «Названия лунок даны не просто так. Например, у игры есть начало и конец. Начало – это девятая лунка, называемая мандай (лоб), а первая лунка – арты (задняя часть), вторая лунка – тектурмас (не стоит на месте), потому что в ней шарики долго не задерживаются. Эта лунка является частым объектом атаки противника. Кроме того, существует опасность создания в ней «туздыка» (туздык – это сдача лунки, то есть ее лишение). Третья лунка – Ат отпес (конь не пройдет).Причина такого названия кроется в том, что в нее обязательно попадают шарики при ходе, то есть они есть там всегда. Четвертая лунка – Атсыратар (лишиться коня) (заканчиваются ходы либо шарики). Причина, по которой этой лунке дали название атсыратар, заключается в том, что если конец игры начинаеть отсюда, то шарики быстро заканчиваются. Таким же образом, игрок начавший игру с этих первых трех лунок, быстро лишается ходов. Пятая лунка – бел (поясница) – получила свое название потому, что находится прямо посередине. Шестая лунка – белбасар, что можно перевести как поясной ремень**.** Причина такого названия – количество шариков в этой лунке в начале игры при первом ходе точно соответствуют попаданию в бел противника. Седьмая лунка – кандыкакпан (смертельная ловушка)**.** Очень опасна в случае ошибки в ходе. Если здесь создать туздык, то это сильно ослабит противника. Восьмая лунка – кокмойын. Эта лунка несет почти такую же опасность, как и предыдущая и создание туздыка в ней делает противника очень уязвимым. Некоторые игроки называют ее «алкым» (горло). Девятая лунка – мандай (лоб) и у нее есть свои особенности, отличные от других лунок – здесь не создается туздык» [6.186].

Наимнования лунок в труде о тогызкумалаке, написанном исследователем в Китае Е.Абилкасымулы, не сильно отличаются от предыдущих авторов: «Таким образом слева на право первая лунка называетя «куйрык» (хвост) либо «арт» (задняя часть, спина).

Причина этого – количество «коней» в этой лунке в процессе игры особо не изменяется. Ходы начинают делать чаще всего со 2 лунки, поэтому она получила название «тек турмас» (не стоит на месте). Так как в 3 лунку попадает большинство «коней» при ходе с противоположной стороны, ее называеют «ат отпес» (конь не пройдет). 4 лунка не особо эффективна для обеих сторон, но при этом «съедает» много «коней», отчего носит название «жаман уй» (плохой дом) либо «атсыратар» (лишиться коня). 5 лунка стоит прямо посередине и в сравнении с другими лунками обладает наибольшей опасностью, из-за чего получила название «бел» (поясница). 6 лунка удобна для ходов и позволяет добиться победы, поэтому ей присвоили название «сары дала» (золотая степь), ее еще называют «белбасар» (поясной ремень), так как она находится рядом с «белем». В 7 лунку попадает очень много «коней» при ходе с любой стороны, в следствие чего она получила название «канды какпан» (смертельная ловушка). В некторых легендах говорится, что некогда игрок по имени Косын, соревнуясь с противником, проиграл несколько раз подряд именно из-за этой 7 лунки и, получив жестокий удар по самолюбию, даже заплакал. Так появилось название «Косын жылаган» (Косын заплакал). В 8 лунке в процессе игры собирается значительное количество шариков, поэтому она эффективна для одержания победы, отчего и носит название «кокмойын» (синяя шея). Из 9 лунки «кони» почти не выходят, надолго сохраняясь, поэтому она носит название «коккаска» (белая отметина на лбу коня) либо «мандай» (лоб)» [7.7].

Естественно, у этой гипотезы есть право на жизнь, и доказать ее – дело будущего. Но определенно можно сказать одно – игра появилась на основе особенностей кочевого образа жизни и наименования лунок появились благодаря многолетнему опыту мастеров этой игры.

**ПРАВИЛА ИГРЫ ТОГЫЗКУМАЛАК**

Тогызкумалак - это игра за специальной доской между двумя игроками. Доска включает в себя 2 казана (котла), 18 лунок и 162 шарика. Со стороны каждого из игроков имеется по 1 котлу и по 9 лунок, в каждой из которых в начале игры кладется по 9 шариков то есть у каждого игрока по 81 шарику. Образец записи положения доски и шариков выглядит следующим образом:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Котел поддерживающего игру | | |
| 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| Котел начинающего игру | | |

Тот, кто делает первый ход, называется начинающим игру, второй игрок – поддерживающий игру. Иногда сторона начинающего называется «белой», а сторона поддерживающего – «черной». В указанных ниже диаграммах показаны изменения, происходящие на доске в процессе игры.

І. Особенности ходов

Ходы делаются по очереди. Первый ход делается по жребию либо по договоренности игроков.

1. Для того, чтобы сделать ход, необходимо из любой лунки со своей стороны взять все шарики и, оставляя по одном шарику в каждой лунке, двигаться направо. Если количество шариков превышает количество лунок на своей стороне, продолжаем на стороне противника. Если последний шарик, попавший в лунку противника, где собралось нечетное количество шариков, сделает это количество четным (2, 4, 6, 10, 12 и т.д.), то это – выигранные шарики, их перекладывают в свой котел. Если же количество становится нечетным либо последний шарик попадает в свою лунку – эти шарики не выигрываются и не забираются. К примеру, если из первоначального положения, указанного выше, взять 9 шариков из лунки №7, то ход закончится на 6 лунке противника и имеющиеся в ней 9 шариков превратятся в 10, поэтому они изымаются в котел игрока, сделавшего ход. На доске появится вот такая ситуация:

|  |
| --- |
| – |
| 9 | 9 | 9 | – | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 1 | 10 | 10 |
| 10 |

1. Если ходить из лунки, где остался один шарик, то эта лунка остается пустой.
2. Нельзя не класть шарик в лунку, а так же нельзя класть сразу 2-3 шарика.

ІІ. Правило получения туздыка

В отличие от других подобных игр, в тогызкумалаке можно захватить лунку противника и сделать из нее туздык-ловушку. В древности ее называли «тузды уй» (соляной дом), теперь – туздык.

1. Для того, чтобы получить туздык, необходимо, чтобы в одной из лунок противника (кроме мандая, т.е. 9 лунки) оставалось два шарика и при этом нужно сделать ход так, чтобы последний шарик попал именно в эту лунку. Тогда количество шариков в ней станет три и ее можно объявить туздыком, при этом шарики изымаются в свой котел. Теперь при каждом ходе любой шарик, попавший в туздык, автоматически переносится в ваш котел. В лунку-туздык кладется специальный опознавательный знак. На схеме он показан в виде Х. Возьмем, к примеру, ситуацию, показанную ниже:

|  |
| --- |
| – |
| – | 10 | 10 | 1 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 2 | 11 | 1 |
| 12 |

В такой ситуации «черные» берут из лунки №7 десять шариков и раскладывает их так, что последний попадает в седьмую лунку соперника, где количество шариков превращается из двух в три. Таким образом, эти три шарика выигрываются, а лунка объявляется туздыком. Таким обазом получается следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 3 |
| 1 | 11 | 1 | 1 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | Х | 11 | 1 |
| 12 |

С этого момента лунка №7 переходит в собственность «черных».

1. Туздык берется только 1 раз за игру. Лунка №9 не может объявляться туздыком.
2. Туздык не может браться в лунках того же номера или наименования. В указанном выше примере соперник «черных» уже не сможет взять туздык в лунке с тем же номером.

ІІІ. Правило «атсырау» (пропуска)

К концу игры количество шариков значительно уменьшается. С каждым выигранным шариком уменьшается количество ходов, бывают моменты, что один из противников вобще не может сделать ход.

1. Ситуация, когда у одного из игроков заканчиваются шарики в лунках и он не может ходить, называется атсырау.
2. Соперник игрока, попавшего в ситуацию атсырау, делает дополнительный ход и перекладывает все шарики в свой котел. Например:

|  |
| --- |
| 78 |
| 1 | 1 | 1 | Х | 1 | – | – | – | – |
| – | – | – | – | – | – | Х | – | 4 |
| 76 |

В показанной ситуации ход «белых», которые берут и раскладывают 4 шарика из лунки №9. «Черные» ходят шариком, попавшим в лунку №1. «Белые» перекладывают единственный шарик из лунки №9 в лунку №1. «Черные» делают любой ход, например перекладывют 1 шарик из лунки №1. Возникает следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 78 |
| 1 | 1 | 1 | Х | 1 | – | 1 | 3 | – |
| – | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 76 |

Теперь «черные» собирают все 8 шариков из своих лунок и перекладывает к себе в котел, после чего производится подсчет. Счет 76-86. «Черные» победили.

1. Если же в ситуации «атсырау» при дополнительном ходе один из шариков попадает в лунку соперника и дает ему шанс сделать ход, игра продолжается. Вместе с этим, даже если в процессе игры один из игроков соберет 82 шарика, игра не останавливается и продолжается до определения конкретного результата.

**ПОРЯДОК ЗАПИСИ В ИГРЕ**

Нет никаких сложностей в освоении системы записи игры. Если научиться записывать игру, это даст возможность запоминать проведенные игры и провести анализ сделанных ходов. Посредством анализа игроки повышают свое мастерство и не допускают сделанных ранее ошибок, что позволяет избежать ловушек со стороны соперника и глубже понять правила и содержание игры.

Буквенный вид записи игры тогызкумалак был введен в 50-х годах ХХ века. Каждая лунка на доске обозначается определенной буквой слева на право в алфавитном порядке: а, б, в, г, д, е, ж, з, и. Это нововведение впервые придумал кандидат технических наук Ш.Ибраев. До этого момента сложности в фиксировании партий известных на всю республику игроков препятствовали развитию игры. Первая записанная буквенным способом игра была представлена в 1967 г. в книге Т.Султанбекова «Шахматы. Шашки. Тогызкумалак» [6].

В 1975 г. с целью популяризации игры среди широких слоев населения буквенная система записи игр была заменена цифровой. Автором этого нововведения стал Серикбай Тилеубаев [8]. В новой системе лунки были обозначены цифрами от 1 до 9. Введение цифровой системы дало толчок активному развитию тогызкумалака. Теперь можно было организовавыать сеансы одновременной игры с несколькими игроками, а также быстрые игры. Таким образом в игре тогызкумалак появились математические закономерности расчетов точности и количества ходов.

Есть два вида записи ходов – полная и краткая.

Полная запись ходов ведется в следующем порядке:

1. Пишется номер лунки.
2. Указывается количество шариков в лунке.
3. Номер лунки, куда попал последний шарик.
4. Количество шариков в ней.
5. Если в лунке взят туздык – ставится знак Х.
6. Двоеточие (:) – успешный ход, дефис (–) – просто ход.
7. Восклицательный знак (!) – сильный ход.
8. Вопросительный ход (?) – ошибочный ход.
9. Два восклицательных знака (!!) – очень сильный ход.
10. Два вопросительных знака (??) – очень ошибочный ход.
11. Вопросительный и восклицательный знак (?!)

– ход, который заставляет задуматься.

Попробуем этот вид записи представить на конкретном примере. К примеру, «белые» сделали ход 1.79:610, где 7 – номер лунки, 6 – количество шариков в ней, : – успешный ход, 6 – номер лунки, куда попал последний шарик, 10 – количество шариков в ней.

В краткой записи указываются только номера лунок, например 1.76.

Вместе с этим, говоря о нотации турнира, в своей книге «Азбука тогызкумалака» С.Тилеубаев пишет:

«В нотации турнира во время хода записываются номера лунок, откуда взяты шарики и куда попал последний, в виде двузначной цифры. Если ход успешный и захвачены шарики – после двузначной цифры ставится запятая и двузначным числом записывается количество захваченных шариков, попавших в котел, таким образом, запись хода представляет собой четырехзначное число, разделенное посередине запятой. Например, если в результате хода из 6 лунки захвачено 35 шариков из 1 лунки противника, то запись хода выглядит так: 61,35.

Если в результате хода шарик попал в туздык, то количество попавших в него шариков (цифрами 1,2) записывается в конце, после запятой» [9.9].

Давайте представленное выше раскроем примерами из книги С.Тилеубаева «Азбука тогызкумалака». Возьмем игру Н.Имакеева (Кыргызстан) – Б.Момбекова (Казахстан), где были сделаны основные ходы киргизской защиты. Пример записи 10 ходов, приведенный С.Тилеубаевым, выглядит так:

1. 76, 10 98

2. 66 87, 4

3. 12, 22 76, 8

4. 78 78

5. 58, 26 92, 22

6. 36Х 15Х

7. 94, 2 92.

8. 16 49, 29

9. 86, 2 13, 1

10. 79 82

После этих ходов положение на доске выглядит следующим образом:

|  |
| --- |
| 30 |
| 4 | 1 | 5 | Х | 17 | 2 | 17 | 6 | 1 |
| 4 | 7 | 6 | 19 | Х | 5 | 1 | 2 | 2 |
| 33 |

Теперь рассмотрим эти ходы с точки зрения произведенной записи. Например, ход 1.76,10. Здесь 7 – номер лунки, откуда сделан ход, 6 – номер лунки, куда попал последний шарик, 10 после запятой может означать как количество выигранных шариков, так и количество шариков в котле. Ход 6. 36Х. Здесь Х означает как туздык, так и то, что белые взяли туздык в лунке номер 6. В таких ходах, как 7. 94,2 и 9.86,2, двойки после запятой показывают количество шариков, попавших в туздык.

Для того, чтобы запись ходов в тогызкумалаке была сразу же понятна для читателей, предлагаем следующее отображения ходов с задействованным туздыком. Для показа количества шариков, попавших в свой туздык, игрок после указания номера лунки, из которой сделан ход, ставит прописной знак *х*, а для указания количества шариков, попавших в туздык соперника прописной знак *х* ставится между номерами лунок, которые задействованы в ходе. Особенность этой записи заключается в том, что количество шариков, выигранных после каждого хода прибавляются к количеству шариков в котле и пишется общая сумма. Вместе с этим количество шариков, попавших в туздык соперника, записываются вместе с шариками в котле и показывается общая сумма, при этом специальными знаками указывается, кому принадлежат шарики.

**ТОЧНОСТЬ ХОДОВ**

Количество шариков, имеющихся в лунках в тот или иной момент игры, играет очень важную роль, потому что точность и количество ходов меняется в зависимости от количества шариков. Чтобы знать, какой ход будет удачным и принесет выигрышные шарики, начинающие игроки должны много тренироваться. Все это необходимо для глубокого освоения игры, поэтому тренер обязан проводить занятия по изучению точности ходов. Точностью хода мы называем место, куда попадет последний шарик после распределения других шариков, взятых из своей лунки.

В обучении игре тогызкумалак знание точности ходов имеет очень важное значение. Быстрое определение лунки, куда попадет последний шарик в процессе их распределения, позволяет быстрее освоить игру. Для определения точности ходов имеются математические и логические схемы расчетов, предложенные А.Акшораевым и С.Тилеубаевым. Особое внимание следует обратить на узловые числа, а также на прибавление и отнимание.

В указанной ниже ситуации ход делают «белые»

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

«Белые» могут легко определить, куда попадут 2, 6 и 3 шарика, однако касательно 10, 12 и 37 шариков, подсчет вызовет некоторые затруднения, поэтому потребуется больше времени. Однако для мастеров эта ситуация не вызывает никаких затруднений.

Узловые числа в тогызкумалаке – это количество шариков, находящихся в наших лунках, которые попадут точно туда, куда мы расчитываем. К ним относятся такие числа, как 10, 19, 28, 37 и другие. Например, если в девятой лунке «белых» 10 шариков, то последний попадет в девятую лунку соперника. Если у «черных» в восьмой лунке 19 шариков, то последний попадет в эту же самую лунку. То есть 10 шариков «белых» проходят ровно половину круга доски, а 19 шариков «черных» проходят полный круг, возвращаясь к исходной точке. 37 шариков «белых» делают два полных круга и опять же возвращаются к исходной точке.

Используя узловые числа, попробуем понять, куда попадут 12 шариков из четвертой лунки «белых», используя предварительный расчет. Если бы шариков было 10, то из своей 4 лунки они попадают в 4 лунку соперника, прибавляем еще два – и получается, что двенадцатый шарик попадает в лунку №6. Таким образом, 12 шариков из лунки № 4 заканчиваются на шестой лунке соперника. Если у «черных» в седьмой лунке 8 шариков, делаем обратный подсчет. То есть десятый шарик попал бы в лунку №7, отнимаем два, так как у нас всего 8 шариков, и получается, что последний шарик попадает в лунку №5. Если для начинающих игроков определение точности ходов вызывает затруднения, то со временем они привыкают к различным ситуациям на доске и проводят быстрые, безошибочные расчеты без особых проблем.

Серикбай Тилеубаев говорит: «Точностью хода или коротко – точностью (атжетер, что можно перевести как достаточное количество коней) мы называем предварительное определение места, куда попадет последний шарик из всего количества шариков, взятых из лунки. Знание места, куда попадет последний шарик, помогает быстро понять процесс игры, возможности атаки и защиты, методы захвата шариков. Из сказанного можно сделать заключение, что для определения точности необходимо при взгляде на доску выявить узловые числа, которые оказывают неоценимую помощь в осуществлении точного хода» [8].

А.Акшораев пишет: «Одной из особенностей, а также преимуществ игры тогызкумалак является тот факт, что номер лунки и количество шариков в ней показывают возможность проведения атаки, то есть куда попадет последний шарик во время хода» [9].

В записи игры каждая лунка пронумерована, что позволяет внести полную конкретику в точность ходов.

**ЧИСЛО ХОДОВ**

Так как игра тогызкумалак основана на вычислениях, не следует производить ходы шариками бесцельно. Имеются специальные закономерности их эффективного распределения и использования. В процессе изучения игры особе значение приобретает знание подсчета ходов. То есть знание количества шариков в лунках и, исходя из этого, какое число ходов можно совершить, позволяет игроку добиться победы.

Рассмотрим следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 72 |
| 1 | 2 | 2 | Х | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | Х | - | 2 | 2 | 1 |
| 80 |

Ход «белых», у него в лунках №7, 8 и 9 в общей сложности пять шариков. У противника схожая ситуация.

Для того, чтобы «белые» склонили игру на свою сторону, необходимо точно расчитать количество возможных ходов исходя из количества шариков в лунках. Так как туздык не в лунке №1, необходимо расчитать ходы вправо так, чтобы собрать шарики в лунке №9. Внимательно посмотрим на доску: если «белые» начнут собирать шарики по одному в лунке №9, у них будет шесть ходов. При этом если «черные» проделают тоже самое, у них тоже будет шесть ходов. То есть запись выглядит так:

1. 89 89

2. 89 89

3. 78 78

4. 78 78

5. 89 89

6. 89 89

После этого складывается следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 72 |
| 5 | - | - | Х | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | Х | - | - | - | 5 |
| 80 |

У «белых» не остается выбора, кроме как сделать ход пятью шариками из лунки №9. Таким образом он попадает в ситуацию «атсырау» - пропуска ходов, а это ведет к поражению. Следовательно, чтобы «белые» победили, им необходимо найти способ выиграть 2 шарика из 5. Что для этого надо?

«Белые», после подсчета ходов, понимают, что их мало и необходимо найти метод захвата шариков.

Тогда «белые» делают следующее:

1. 89 89

2. 78 89

3. 78 78

4. 81 89

5. 92 23

6. 89 34

7. 91 13

8. 91 (82)

Здесь при расчете ходов во нимание берется только единственный шарик. Если в лунке два шарика, то для расчета всего количества ходов количество шариков нужно удвоить.

Посмотрим на ситуацию ниже:

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

Чтобы понять, сколько ходов предоставляют 2 шарика в лунке №5, нам необходимо взять номера лунок 9 и 5 как числа и отнять друг от друга, а результат умножить на два, получится 8 ходов. То есть №9 - №5 х 2 = 8. Таким же образом можно подсчитать, что у «черных» есть 2 хода: № 9 – № 8 х 2 = 2

Обратите внимание на следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 74 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | - | - | - | - | Х |
| - | - | - | - | - | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 74 |

Если «белые» начнут собирать шарики в лунку №9, у них будет 7 ходов, тогда как у «черных» в запасе 12 ходов. Поэтому для увеличесния количества ходов, здесь необходимо воспользоваться туздыком в лунке №1. С этой целью начинаем с правой стороны и кладем по одному шарику в туздык. Каждый шарик, попавший в туздык, позволяет нам увеличить наши возможности еще на 1 ход, при этом шарики попадают в наш котел. Если продолжать в том же духе, у «белых» будет 13 ходов, тогда как у «черных» всего 12, что приводит «белых» к победе.

В игре тогызкумалак, особенно в конце, в лунках распределиться по 1-2 шарику, что не вызывает особых затруднений в подсчете. Однако, если их количество становится 3 и больше, то расчеты потребуют бóльшего времени. Если официальные соревнования проводятся на время, то для расчета распределения от 3 до 9 шариков и подсчета количества ходов можно воспользоваться таблицей, представленной А.Акшораевым.

Таблица

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Кол-во шариков в лунке | Кол-во переходов | Произведение | Полученное число | Кол-во всех ходов |
| 1 | Х | 1Х | - | 1Х |
| 2 | » | 2Х | - | 2Х |
| 3 | » | 3Х | 2 | 3Х-2 |
| 4 | » | 4Х | 5 | 4Х-5 |
| 5 | » | 5Х | 9 | 5Х-9 |
| 6 | » | 6Х | 14 | 6Х-14 |
| 7 | » | 7Х | 20 | 7Х-20 |
| 8 | » | 8Х | 27 | 8Х-27 |
| 9 | » | 9Х | 35 | 9Х-35 |

А.Акшораев говорит: «Для того, чтобы подсчитать количество возможных ходов для трех шариков в лунке, необходимо умножить число переходов между лункой, откуда взяты шарики и лункой, куда попадет последний, на число шариков, в данном случае – на три, а из полученного произведения вычесть два. Например, чтобы три шарика, лежащих в лунке №4, добрались до лунки №9, им необходимо сделать 5 переходов.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |  |

Таким образом, 3 шарика в лунке №4 дают: (№9 -№4х3)-2=13 ходов» [9].

Посредством таблицы, предложенной Абилдой Акшораевым, можно быстро расчитать количество ходов в конце игры. Для этого после умножения числа шариков на число переходов, из произведения следует вычесть число остановок между ходами. Эти закономерности отчетливо показаны в таблице. То есть для 3 шариков – 2 остановки, для 4 – 5 остановок, для 5 – 9 остановок и т.д.

К примеру, используя таблицу А.Акшораева, попробуем подсчитать, сколько ходов дадут 9 «коней» из лунки №1 «белых» и 8 «коней» из лунки №2 «черных».

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

Итак, (№9-№1х9)-35 = 37. Рассмотрим ходы более подробно:

1. № 9 - № 1 = 8 (Отнимаем от числа лунки № 9 число лунки № 1)
2. 8 х 9 = 72 (Умножаем полученную разность на количество шариков в лунке)
3. 72-35 = 37 (Вычитаем из произведения количество переходов)

Таким образом, 9 шариков в первой лунке «белых» дают 37 ходов.

Таким же методом проводим расчет ходов 8 шариков из второй лунки «черных».

1. № 9- № 2 = 7
2. 7 х 8 = 56
3. 56 - 27 = 29

Значит, 8 шариков во второй лунке «черных» дают 29 ходов.

Посчитывать ходы нужно аккуратно, не допуская ошибок. Необходимо более глубоко рассматривать все возможные варианты и принимать правильное решение по количеству ходов с учетом порядка раположения шариков.

В позиции, указанной ниже, ход «черных». В такой ситуации они могут добиться победы. Для этого следует правильно оценить число ходов и порядок расположения шариков, после чего принять верное решение

|  |
| --- |
| 76 |
| 1 | - | - | - | - | Х | 3 | 2 | - |
| Х | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 73 |

1. ... 23!! Ход 35 либо 91 ведут «черных» к поражению.
2. 89 23
3. 89 3х7

Если «белые» соберут оставшиеся 4 шарика в лунку № 9, у них остается 14 ходов, а если «черные» перекинут все шарики из лунки № 1 в туздык, то у них тоже остается 14 ходов. Таким образом «белые» первыми попадают в ситуцию пропуска ходов и проигрывают. Если же «черные» не смогут совершить пятью шариками переход через туздык в лунке № 4, то количество ходов сократится и они проиграют.

#### ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРАВИЛА ТУЗДЫК

Особенности формирования правила туздык является актуальным вопросом. Не нашедшим своего разрешения по сей день. В трудах исследователей, рассказывающих о тогызкумалаке, отсутствуют точные сведения о том, когда и где сформировалось это правило. Он проводят анализ только внешней стороны этого правила в игре. Однако С.Аманжолов указывает: «Исходя из первоначальной формы этого слова - «туздый», можно понять, что игра существует с древних времен. Позднее слово «туздый» превратилось в «туздык». Согласно сведений Орхонских письмен, 13 веков назад вместо *к, г* и *қ* использовалась *и*» [4.9]. Исходя из этой мысли автора, можно сделать вывод, что правило туздык сформировалось в эпоху создания Орхон-Енисейских памятников. В свою очередь Т.Султанбеков называл туздык – «тузды уй» (соляной дом) [6].

Киргизы называют возможность владения одной из лунок противника – «туз» [10]. В обоих языках слова «туз» обозначают соль – вещество, с помощью которого изменяется вкус пищи. Но раскрывают ли эти справки значение правила? Исходя из этого, мы решили предложить собственную гипотезу возникновения правила туздык, опираясь на изучение смысловых особенностей слова «туз» (соль), которое ему придавалось в эпоху формирования игры. Для этого необходимо углубиться в историю и внимательно рассмотреть различные периоды существования наших древних предков, их быт, мировоззрение и традиции, описанные в устной народной литературе, дожившей до наших дней.

Почему туздык не встречается в других играх, подобных тогызкумалаку? Это явление порождено особенностями повседневной жизни и быта наших предков. Если Т.Султанбеков называл туздык – «тузды уй» (соляной дом), то мы считаем, что правильнее будет называть его «тюздеги уй», что можно перевести как «дом на равнине». А что для кочевника является домом на равнине?

Понятие «тюз» - это необитаемая степь. В древности в Российской империи казахов называли «тюздиктер» (жители необитаемой степи). Для них степная цивилизация была чужда и непонятна. Тогда как для самих кочевников понятие «тюз» является священным. Конка би, молясь за Толе би, пожелал ему стать «тюз адамы» - «правильным человеком, человеком для всех». Это означало стать человеком народа, человеком общества. Поэтому к словосочетаниям, где имеется слово «тюз», нужно подходить именно с этой смысловой точки зрения. Таким образом «тюз уй» - это народный дом, место где собиралось все общество. Перед такими священными местами кочевники преклонялись, здесь приносили жертву, проводили общие молитвы. Здесь же проводились военные советы для победы над общим врагом, а перед походом приносили в жертву белую лошадь. Сегодня в горных ущельях Саяно-Алтая и на равнинах Казахстана можно встретить много таких мест для общего сбора, молитв и поклонения.

А.Маргулан, исследовавший сказочный эпос «Ер тостик», утверждает, что данный образец устной литературы относится к III в. до н.э. Поэтому понять особенности формирования игры тогызкумалак и некторых сакральных тайн правила туздык можно только изучив мировоззрение наших древних предков, касающееся природы, дружбы и предательства, хорошего и плохого.

Известно, что 8 сыновей Токпанбая (иногда его имя упоминается как Ерназар), чтобы сохранить скот во время великого джута, оставили отца и мать с пропитанием на всю зиму и направились в теплые края. «Родители остались дома, а 8 сыновей уехали. От них не было ни слуху, ни духу. Еда у Токпана кончилась, он совсем обессилел и уже не мог даже подняться на ноги. Однажды его жена с трудом встала и открыла занавеску над входом в юрту. Она заметила, что сверху, с купола юрты, свисает кусок грудинки, и очень обрадовалась. Обессиленный Токпан и его жена съели мяса и получили небывалый прилив сил. Через некоторое время его жена узнала, что беременна сыном. Поняв, что в этом им помогла найденная грудинка, они дали сыну имя «Тостик» (грудинка)» [11.67]. Если заострить внимание на словах «тос» (грудь), «тостик» (грудинка), можно найти в них созвучное значение словам «тюз», «тюздик».

Поэтому, когда в лунку с двумя шариками попадает третий, эту лунку можно присвоить, другими словами тайна понятия «стать хозяином туздыка» должна быть связана с сакральным значением слова «тос» (грудь). Если бы Ерназар и его жена не поели бы этого мяса грудинки, то не смогли бы остаться владельцами дома и их юрта осталась бы без хозяев. А для древних кочевников очень важно было сохранить домашний очаг и иметь наследников для его защиты. В поэмах «Алпамыс батыр» и «Кобыланды батыр» «горе от бездетности» следует понимать именно с этой точки зрения. Такая вот тайна лежит в основе правила захвата лунки.

**ФУНКЦИИ, ВЫПОЛНЯЕМЫЕ ТУЗДЫКОМ**

Правила туздыка в других национальных играх, подобных тогызкумалаку, не встречается. Это показывает не только неповторимость нашего интеллектуального наследия, но и влияет на интерес и увлекательность игры.

Диаграмма. Рассмотрим следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 74 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | - | - | - | - | Х |
| - | - | - | - | - | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 74 |

Если «белые» соберут шарики в лунке №9, у них будет 7 ходов, а у «черных» - 12. Поэтому здесь следует, используя туздык в лунке №1, увеличить число ходов. Для этого ходят по одному шарику, начиная с правой стороны, и кладут их в туздык. Таким образом, каждый шарик, попавший в туздык, увеличивает количество ходов на один и при этом шарики собираются в котел. Если ходить таким образом, то у «белых» будет 13 ходов, тогда как у «черных» останется 12.

Туздык выполняет множество функций: увеличивает либо уменьшает количество ходов, вносит ограничения в комбинации противника, расширяет способы захвата шариков и т.д.

Туздык в лунке №1 можно использовать для увеличения количества ходов и сбора шариков в котел.

Обратим внимание на ситуацию ниже:

|  |
| --- |
| 70 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | - | - | - |
| - | - | - | - | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 72 |

В данном случае, если «белые» соберут шарики в лунке №9, у них будет в общей сложности 20 ходов, а у «черных» - 30. Таким образом «белым» грозит поражение.

Еще одна ситуация:

|  |
| --- |
| 72 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | Х | 2 | - | - | - |
| - | - | - | - | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 72 |

Так как у белых имеется туздык в лунке №5, количество ходов противника уменьшается. У «белых» 20 ходов, у «черных» - 14. «Белые» выигрывают.

Наличие туздыка в других национальных играх, похожих на тогызкумалак, отсутствует. Это показывает не только оригинальность нашего интеллектуального наследия, но и делает игру более интересной и увлекательной**.**

Обратим внимание на следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 74 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | - | - | - | - | Х |
| - | - | - | - | - | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 74 |

Если шарики собираются в лунку №9, у «белых» 7 ходов, а у «черных» - 12. Однако, если использовать туздык в лунке №1, можно увеличить количество ходов. Для этого ходят по одному шарику, начиная с правой стороны, и кладут их в туздык. Таким образом, каждый шарик, попавший в туздык, увеличивают количество ходов на один и при этом все эит шарики постепенно собираются в котел. Если ходить таким образом, то у «белых» будет 13 ходов, тогда как у «черных» останется 12.

**ОЦЕНОЧНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ТУЗДЫКА**

Какова же сравнительная ценность туздыков в той или иной лунке? Каков порядок оценки значимости того или иного туздыка?

Каковы основные закономерности систематизации и оценки соотношения туздыков между собой? Что говорят об этом исследователи?

Первый, кто высказал свои идеи относительно соотношения туздыков, был ученый С.Аманжолов. В книге «Тогызкумалак» он пишет: «Чтобы игра получилась, необходимо брать «туздый» в лунках 5, 6, 7, 8. Особенно много шариков собирается в лунке №8» [4.9]. Было бы целесообразно в данном случае руководствоваться правилом тогызкумалака, предложенным С.Аманжоловым, согласно которого в лунках №1 и №9 туздык не берется.

Еще одним новатором в области тогызкумалака, заострившим внимание на соотношении туздыков, является Т.Султанбеков. Этот исследователь правильно расценил ценность туздыка, полученного в процессе игры, и считал, что самыми опасными являются туздыки в лунках кандыкакпан и кокмойын. Т.Султанбеков пишет: «Если взять туздык в одной из этих двух лунок, то это свяжет противника по рукам и ногам, уменьшит его возможности» [6.187, 188].

Не смотря на то, что в нескольких трудах А.Акшораева представлено много сведений о туздыке и его функциях, к сожалению, сведения о соотношении туздыков и их оценочных показателях отсутствуют.

В процессе игры очень важно знать значение каждого туздыка и его особенности. Об этом тренер Серикбай Тилеубаев говорит следующее: «Насколько велика разница между номерами туздыков, настолько же велика разница между их значением. Некоторые туздыки гораздо более сильные, чем другие. Например, в сравнении с туздыком в лунке №1 туздык в лунке №8 более сильный и имеет больше преимуществ. Если же между номерами туздыков разница невелика, то и их значение также мало, а следовательно и преимущества более сглажены» [8].

В указанной ниже ситуации ход «белых»:

|  |
| --- |
| 24 |
| 1 | 19 | 8 | Х | 1 | 2 | 5 | 4 | - |
| Х | 2 | 6 | 12 | 2 | 3 | 2 | 37 | 10 |
| 24 |

Так как туздык «белых» находится ближе к середине, туздык его противника считается более сильным. Однако у «белых» имеется преимущество в игре.

Объективно оценка значения и преимущества туздыка осуществляется на основе выполняемых им функций:

1. Первый этап оценки определяется количеством шариков, попадающих в лунку, где взят туздык.
2. Второй этап связан с сокращением количества ходов, обусловленных данным туздыком.
3. Третий этап заключается в оценке значения туздыка, как препятствия захвату шариков.

С учетом вышесказанного, соотношение туздыков выглядит так:

1. Самыми сильными туздыками являются те, которые расположены в лунках №5, №6 и №7, потому что в них попадает много шариков, они значительно сокращают ходы соперника и мешают ему захватывать шарики. К примеру, в нижеуказанной позиции силу туздыков в лунках № 5 и № 6 можно считать равной.

|  |
| --- |
| 34 |
| 3 | 1 | 1 | Х | 16 | 16 | 16 | 5 | 3 |
| 1 | - | 6 | 19 | Х | 4 | 2 | 1 | 2 |
| 32 |

1. Следующими по значимости являются туздыки в лунках №3 и №4. Они значительтно сокращают ходы, но позволяют захватить только незначительное количество шариков. А если сравнивать туздыки № 3 и № 4, то сильнее тот, кто ближе к середине.

В данной ситуации у «белых» имеется преимущество.

|  |
| --- |
| 46 |
| 1 | - | 1 | 3 | 5 | Х | 22 | 6 | 1 |
| 2 | 2 | Х | 9 | 4 | 3 | 1 | 3 | 13 |
| 40 |

1. Следующие по списку – туздыки в лунках №2 и №8. В них попадает много «коней», но они почти не сокращают количество ходов. По силе эти туздыки идут на равных.
2. В туздык №1 в большинстве случаев попадают шарики из своих лунок.

Примечание: Указанные выше криптерии оценки могут меняться в зависимости от изменений ситуации на доске и количества шариков.

**ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ В ИГРЕ ТОГЫЗКУМАЛАК**

В игре тогызкумалак нельзя играть без определенной цели и плана, не задумываясь и просто проигрывая шарики сопернику. Сокращение количества шариков и их проигрыш ведет к поражению. Поэтому с самого начала игры следует внимательно следить за их количеством и тщательно планировать пути достижения поставленной цели. Основное направление общего процесса противостояния на каждом этапе запланированной игры является стратегией (долгосрочным планом), а методы и приемы, используемые при этом называются тактикой.

**К тактическим приемам в игре тогызкумалак относятся:**

1. Комбинация 6. Сдача туздыка
2. Нападение 7. Построение ловушки
3. Защита 8. Приглашение к размену
4. Связывание 9. Сокращение числа ходов
5. Захват туздыка 10. Увеличение числа ходов

Самым сложным и важным тактическим приемом является комбинация. Комбинация (от [лат.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) combinatio, com - объединение, bin - двух) – сочетание, соединение. Другими словами, комбинация – это объединённые общим замыслом приёмы игры, направленные на достижение преимущества, перевеса и победы. В качестве предпосылок можно назвать:

1. Одновременное движение сразу нескольких шариков;
2. Проведение нескольких ходов подряд;
3. Наличие атакующих методов;
4. Наличие конкретной цели.

Существуют различные комбинации, направленные на захват небольшого либо большого количества шариков, получение туздыка. Метод захвата 2 «коней» из 5 называется азбукой тогызкумалака. Если рассматривать его основные характеристики, то следует сделать следующие ходы:

1. Подготовительный ход;
2. Связывающий ход;
3. Завершающий ход;
4. Ход подготовки к атаке;
5. Атакующий ход;
6. Ход по захвату шариков.

Взглянем на следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 72 |
| 2 | 2 | 1 | – | Х | – | – | – | – |
| – | – | – | – | – | Х | 1 | 2 | 2 |
| 80 |

Если противники соберут шарики в лунке №9, то у «белых» и у «черных» будет по 4 хода. Если же «белые» этого не учтут и соберут шарики в лунке №9, то попадут в ситуацию атсырау – пропуска ходов и проиграют.

1. 89 89

2. 89 89

3. 78 78

4. 89 89

5. 93 12

6. 91 12. Победа «черных» 72-90.

Поэтому в этой ситуации «белым» следует использовать метод захвата 2 «коней» из 5 и победить, то есть провести комбинацию:

|  |
| --- |
| 72 |
| 2 | 2 | 1 | - | Х | – | – | – | – |
| – | – | – | – | – | Х | 1 | 2 | 2 |
| 80 |

Ходы в таком случае выглядят так:

1. 78 89

2. 81 78

3. 92 23

4. 89 34

5. 91 13

6. 91 (82)

С учетом вышесказанного, этот вариант можно записать таким образом:

1. Подгтовительный ход - 78
2. Связывающий ход - 81
3. Завершающий ход - 92
4. Ход подготовки к атаке - 89
5. Атакующий ход - 91
6. Ход по захвату шариков - 91

Еще одна ситуация:

|  |
| --- |
| 72 |
| 1 | 2 | 2 | Х | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | Х | - | 1 | 3 | 1 |
| 80 |

В котле «белых» 80 шариков и чтобы победить, нужно еще 2. Так как не получается загнать противника в ситуацию атсырау, необходимо провести комбинацию, для чего нужно сделать следующее:

1. 78 89
2. 91 89
3. 82 23
4. 89 34
5. 91 13
6. 91(82) 23 «Белые» победили со счетом 82-80.

Таким образом возникает следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 72 |
| 3 | - | 2 | Х | - | 1 | 2 | - | - |
| - | - | - | - | Х | - | - | - | - |
| 82 |

Обратим внимание на следующую позицию, где с целью овладения особенностями проведения комбинаций «белым» необходимо найти путь к победе:

|  |
| --- |
| 71 |
| 1 | 2 | 2 | Х | - | - | - | 1 | - |
| - | - | - | - | Х | - | - | 3 | 2 |
| 80 |

Если «белые» сделают ход 1. 81, «черные» смогут провести 12 ходов для создания эффективной защиты. Поэтому:

1. 91 12
2. 81 12
3. 89 24
4. 92 (82) 12 «Белые» победили.

Еще один вариант:

|  |
| --- |
| 71 |
| 1 | 2 | 2 | Х | - | 1 | 1 | 1 | - |
| - | - | - | - | Х | - | - | - | 1 |
| 82 |

Чтобы выиграть 3 «коня», нужно, чтобы в своей лунке было не менее 7 шариков. Особенности этого расклада упоминали в своих работах А.Акшораев и Серикбай Тилеубаев. К примеру, Абилда Акшораев в книге «Тогызкумалак» пишет: «Если вы не смогли взять туздык, можно провести комбинацию с 7 шариками в ваших лунках и выиграть 3 из них».

Если в процессе игры туздык предоставляется противнику как часть большого плана для того, чтобы получить материальное либо позиционное преимущество, то это происходит чаще всего в конце игры по необходимости. В каких же случаях туздык отдается по собственной воле?

Рассмотрим следующую ситуацию:

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

У «белых» 78 шариков. Сделав комбинацию с 7 шариками, они попытаются добиться победы. Как в этом случае поступить «черным»?

1. 78 78

2. 92 23!!

3. 82 12

4. 89 «Белые» угрожают взятием туздыка. «Черным» нельзя делать ход 12, потому что тогда они проиграют 4 шарика 4. .. Эффективным будет сделать ход 89 и отдать туздык.

5. 92х 34

6. 91 45 «Белые» получают туздык и игра заканчивается ничьей.

Если при возникновении угрозы захвата туздыка противник проигрывает много шариков, то эффективнее было бы отдать туздык. В игре тогызкумалак метод захвата 3 «коней» из 7 называется методом добровольной передачи туздыка.

«Белые» выигрывают 3 шарика.

Если взглянуть на доску, мы видим, что у «белых» 78 шариков.

|  |
| --- |
| 71 |
| 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | 1 | 6 | х | - | 2 |
| 78 |

Что надо сделать, чтобы добиться ничьей?

1. 56 78

2. 63 23

3. 89 12

4.93х (81) 12. Счет 81-81

Если туздык соперника в лунке №6, то для захвата 3 «коней» необходимо 10 шариков. В связи с этим взглянем на следующую диаграмму:

|  |
| --- |
| 70 |
| 1 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| - | - | - | 1 | 7 | Х | - | - | 2 |
| 78 |

1. 45 89
2. 53 23
3. 89 12
4. 93Х «Белые» выиграли 3 шарика и получили туздык.

Если у противника туздык в лунке № 8, то для того, чтобы выиграть 3 шарика, необходимо 11 шариков, как показано ниже:

|  |
| --- |
| 69 |
| 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | 4 | 5 | Х | 2 |
| 78 |

Туздык «черных» расположен в лунке № 8, поэтому «белым» для победы нужна правильная комбинация.

1. 91 12

Если «белые» ходят 2. 72, то проигрывают.

1. 69 78
2. 73 34

«Черные», если не отдадут туздык, проиграют 4 шарика.

1. 92 Х «Белые» выигрывают 3 «коня» и побеждают.

В игре тогызкумалак, чтобы выиграть 4 шарика, достаточно 8 «коней». Для этого необходимо распределить шарики в лунках так, чтобы провести соответствующую комбинацию.

Рассмотрим ситуацию ниже:

|  |
| --- |
| 68 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | - | **-** | **-** | **-** | **-** |
| - | - | - | - | Х | **-** | 5 | 1 | 2 |
| 78 |

У «белых» 8 шариков. Им нужно выиграть 4.

1. 91 12
2. 72 12 «Белые» взяли 2 шарика
3. 78 23
4. 81 34
5. 92 12
6. 91 «Белые» захватили еще 2 шарика и вииграли. Ситуация, указанная на доске является показательной для захвата 4 шариков из 8.

Если туздык противника расположен в лунке №7, то для захвата 4 шариков необходимо 10. К примеру:

|  |
| --- |
| 65 |
| 3 | 2 | 2 | 2 | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | 6 | Х | 2 | 2 |
| 78 |

1. 91 12
2. 62 12 «Белые» выиграли 2 шарика.
3. 81 23
4. 92 12
5. 91 «Белые» взяли еще 2 шарика и собрали в котле 82 шарика.

Если же туздык в лунке № 6, то имеется второй метод их захвата:

|  |
| --- |
| 68 |
| 1 | 2 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | 6 | Х | 3 | 1 |
| 78 |

1. 51 89
2. 91 78 «Белые» выиграли первые 2 шарика.
3. 91 67
4. 82 12
5. 91 «Белые» захватили еще 2 шарика и получили преимущество.

Из 10 шариков можно выиграть до 6 шариков. Для этого используется метод «мельница». Его главная особенность – создание угрозы захвата туздыка в лунках № 1 или № 2, последующая организация атаки и круговой захват шариков.

Рассмотрим на доске ходы «белых». При которых они выигрывают 6 шариков:

|  |
| --- |
| 68 |
| 2 | - | 2 | - | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | Х |  | 5 | 3 | 2 |
| 76 |

1. 91 12 Если «черные» так не пойдут, то отдадут туздык.
2. 72 12 «Белые» выиграли первые 2 «коня».
3. 82 78 «Белые» собрали в котле 80 «коней».
4. 92 12

4. 91 23 «Белые» победили.

В книге Абилды Акшораева «Тогызкумалак» имеется таблица, определяющая количество шариков, необходимых для выигрыша от 2 до 14 «коней».

Согласно этой таблицы, из 12 шариков можно выиграть 8, из 14 – 10 и т.д.

Абилда Акшораев говорит: «Было бы правильным держать числа, указанные в таблице, в голове. Не следует забывать, что количество захваченных шариков, указанных в таблице, можно получить только в случае, если противник будет ходить безошибочно. Если же противник в процессе защиты ошибется, то можно выиграть больше шариков, чем указано в таблице».

Рассмотрим метод Абилды Акшораева по захвату 8 шариков из 12 на конкретном примере.

|  |
| --- |
| 73 |
| 1 | - | - | - | - | 2 | - | - | - |
| Х | - | - | - | - | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 74 |

1. 68 45
2. 67 56
3. 92 67 «Белые» распределили шарики в лунках для проведения комбинации.
4. 82 12 «Белые» взяли 2 шарика.
5. 72 78 Еще 2 шарика в котел.
6. 78 12
7. 92 (80) 12 У «белых» в котле 80 «коней».
8. 81(82)

Посредством метода «мельница» и кругового захвата «белые» собрали 82 шарика.

В указанной ниже ситуации попробуем найти ходы, позволяющие «белым» выиграть 6 шариков, используя метод «мельница».

|  |
| --- |
| 67 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | 1 | 5 | Х | 3 | 2 |
| 76 |

1. 56 89
2. 91 12 Если «черные» не сделают этот ход, то отдадут туздык.
3. 62 (78) 12 «Белые» взяли 2 шарика.
4. 82 (80) 78 Еще 2 шарика.
5. 92 12

6. 91 (82) «Белые» победили.

**НАПАДЕНИЕ**

Для достижения поставленных целей игроку необходимо делать активные ходы и применять атакующие методы. Нападение – это создание угрозы захвата шариков или туздыка. Этот метод позволяет выиграть шарики, получить туздык, уменьшить количество ходов соперника либо помешать ему добиться своей цели.

Есть несколько видов атаки:

1. Отдельное нападение
2. Двойное нападение
3. Групповое нападение
4. Нападение на туздык
5. Нападение на богатую «конями» лунку

Нападение является важной частью тактики игры тогызкумалак. Большое значение имеет быстрая организация нападения. Если вы упустите момент атаки, то противник воспользуется возможностью защититься и спастись от поражения.

Рассмотрим следующую позицию:

|  |
| --- |
| 72 70 |
| 4 | - | 1 | Х | – | – | 2 | 3 | - |
| – | - | - | Х | – | – | 1 | 1 | 2 |
| 79 |

Если «белые» сделают ход 1. 78??, то проиграют, потому что «черные» сделают ход 1... 24 и победят.

2. 89 23

3. 89 45

4. 93 12

5. 91 12

Для этого «белым» необходимо сделать ход 1. 89, атаковать 3 шарика во второй лунке противника и захватить 2 шарика.

1. 89!! 24
2. 92 (82) 12 «Белые» победили. Это пример отдельного нападения. То есть отдельным нападением мы называем процесс создания угрозы захвата шариков в одной из лунок противника.

Двойное нападение – это создание угрозы захвата шариков сразу в двух лунках соперника одновременно. Например:

|  |
| --- |
| 72 53 |
| 4 | 1 | - | Х | 2 | – | 1 | 1 | - |
| – | Х | - | - | – | 1 | 2 | 11 | 10 |
| 76 |

В представленной ситуации «белым» неэффективно собирать свои шарики в лунках № 8 либо № 9, потому что тогда им придется пропускать ходы. Следовательно, нужно правильно организовать атаку и изучить возможности захвата шариков.

1. 99 Посредством этого хода «белые» атакуют сразу две лунки противника: № 9 и № 1, а шарики в них превращаются в объект нападения.

1. ... 89 «Черные» защитили 5 шариков.

2.91 (79) 45

3. 89 (80) У «белых» в оставшейся лунке осталось 5 «коней» и выиграть 2 «коня» путем проведения комбинации не составляет труда.

Групповое нападение – это создание угрозы захвата шариков путем нападения на три и более лунки соперника. Такая атака встречается чаще всего на первых ходах игры.

Например, 1. 76 76 2. 99

|  |
| --- |
| 72 10 |
| 11 | 11 | 2 | 1 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | - | 1 | 10 | 1 |
| 10 |

В ситуации на доске «белые» сразу же атакуют лунку №7.

Либо 1. 65 65 2. 99 Тогда у «черных» сразу в нескольких лунках шарики остаются открытыми.

|  |
| --- |
| 72 10 |
| 11 | 11 | 11 | 2 | 1 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 10 | 10 | 10 | 10 | - | 1 | 10 | 10 | 1 |
| 10 |

Нападение на туздык – это создание угрозы для лунки соперника, где имеются два «коня». Например,

* 1. 76 98
  2. 66 87
  3. 12 76
  4. 78 92 «Белые» дали туздык в лунке № 8.
  5. 58Х 91
  6. 84 58 «Черные» угрожают сделать туздык в одной из 4 лунок. В такой ситуации предоставлять туздык лучше не в средних лунках, а в последних.

|  |
| --- |
| 727 28 |
| 2 | Х | 4 | 4 | 1 | 13 | 13 | 2 | 14 |
| 2 | 2 | 15 | 15 | 2 | 2 | 2 | - | 14 |
| 27 |

* 1. 38 72Х В данной позиционной игре считается, что обе стороны в равной ситуации.

Нападение на богатую шариками лунку говорит само за себя. К примеру, рассмотрим следующий вариант:

Ход «черных».

|  |
| --- |
| 72 28 |
| 2 | 2 | 7 | 8 | 6 | 2 | 4 | 2 | Х |
| 2 | 1 | 22 | – | 21 | Х | 3 | 4 | 3 |
| 45 |

«Черным» необходимо эффективно использовать неудобное расположение двух лунок противника.

1. .... 36 «Черные» атаковали богатую шариками лунку № 5. У «белых» нет эффективного хода, чтобы избежать нападения. С какой бы лунки они не ходили, все равно теряют много шариков в одной из богатых лунок.
2. 57 53 (54) После этого «черные» выигрывают.

Очень важно уметь правильно организовать атаку, поэтому особое внимание уделяется комбинациям, как, например, в ситуации ниже:

|  |
| --- |
| 727 72 |
| 1 | 2 | 2 |  | – | – | Х | 1 | - |
| – | - | - | – | – | – | 2 | 2 | 1 |
| 79 |

У «белых» в котле 79 «коней» и для победы необходимо всего 3 шарика. С этой целью следует провести правильную атаку на 1 шарик в лунке № 2.

1.78! Если «белые» сделают ход 89, то будет ничья.

1. ... 89

2. 78 23. К «белым» в туздык попал 1 «конь».

3. 91 89

4. 82 78

5. 89 12

6. 91 (82) 78 И вырисовывается следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 727 72 |
| 3 | 2 | - | - | – | – | Х | 2 | - |
| – | - | - | – | – | – | - | - | 1 |
| 82 |

На этом примере показано, что правильное нападение на лунку соперника с одним шариком позволило достичь поставленной цели.

В представленной позиции «белым» необходимо найти вариант атаки, при котором они выиграют игру.

|  |
| --- |
| 72 |
| - | - | - | - | - | 2 | 2 | - | - |
| - | - | - | 1 | Х | 1 | 3 | 2 | 1 |
| 78 |

Естественно, если действовать по шаблону, то из 7 шариков можно получить 3. Но давайте рассмотрим ситуацию глубже и увидим, что у «белых» есть возможность победить. Причина этому – 2 шарика в третье лунке соперника. Итак, «белые» правильно организуют нападение и захватывают 4 шарика:

1. 67 34

2. 71 12

3. 78 23

4. 82 23

5. 89! 35

6. 93 (80) 12

7.91 (82)

Получается следующий расклад:

|  |
| --- |
| 72 |
| - | - | - | - | 1 | 4 |  | 2 |  |
| - | - | - | 1 | Х | - | - | - | - |
| 82 |

Либо 1. 67 45

2. 71 12

3. 81! 23

4. 89 35

5. 93 (80) 12

6. 91 (82)

|  |
| --- |
| 72 |
| - | - | - | - | 2 | 2 | - | 2 | - |
| - | - | - | 1 | Х | - | 1 | - | - |
| 82 |

«Белые победили».

**ЗАЩИТА**

В процессе игры важное значение имеет владение навыками защиты от активного нападения противника. Посредством правильно выстроенной защиты можно предотвратить проигрыш шариков, избежать захвата противником активных лунок, не давая ему получить туздык, воспрепятствовать достижению соперником поставленной цели. Защита – это надежный отпор различным приемам нападения соперника.

Существует несколько методов защиты:

1. Эффективная защита
2. Устранение источника атаки либо ответный удар
3. Изменение движения нападающих шариков
4. Препятствие проведению атаки.

Обратим внимание на следующую позицию:

|  |
| --- |
| 767 76 |
| 2 | 3 | 4 | 1 | – | – | - | Х | - |
| – | 1 | - | – | – | 2 | - | 2 | 1 |
| 70 |

У «черных» 76 шариков и для победы нужно собрать еще 6, поэтому черные применяют метод захвата 6 шариков из 10.

1..... 67! После этой атаки «белым» необходимо правильно выстроить защиту.

2. 67 «Белые» положили конец нападению из лунки № 2.

2. .... 72 (78)

3. 67 92

4. 12 91 (80)

5. 89 82

6. 12

Ситуация на доске:

|  |
| --- |
| 807 80 |
| 1 | 1 | 1 | - | – | – | - | Х | - |
| – | 4 | - | – | – | - | 2 | 1 | 2 |
| 70 |

В результате «черные» больше не смогут захватить «коней» и вынуждены признать поражение. На этом примере видно, что правильная оценка позиции и использование эффективных методов защиты приводит к победе.

Еще одна позиция. «Белым» необходимо найти ходы, чтобы создать эффективную защиту и выиграть. Ход «белых».

|  |
| --- |
| 79 |
| 5 | 3 | – | – | Х | - | - | – | – |
| – | 2 | 2 | Х | - | - | - | 1 | 1 |
| 69 |

Если «белые» пойдут 89, то проиграют. Поэтому следует создать защиту.

1. 23 94 (80)
2. 12 81
3. 12 89
4. 89 92
5. 12 91 Итак, эффективная защита позволила «белым» достичь победы, а ситуация на доске сложится так:

|  |
| --- |
| 80 |
| - | - | – | – | Х | - | - | – | – |
| 1 | 6 | 4 | Х | - | - | - | - | 2 |
| 69 |

Одним из видов правильной защиты является ликвидация либо устранение источника атаки или ответный удар.

|  |
| --- |
| 806 78 |
| 2 | 3 | Х | 4 | - | - | - | - | - |
| – | - | - | – | – | - | 1 | 1 | 9 |
| 64 |

В такой ситуации у «черных» есть вероятность выиграть 3 шарика. Однако, если «белые» смогут построить правильную защиту, то выиграют.

* 1. 69
  2. 92
  3. 82

4.12 89 «Черные» угрожают захватом туздыка.

Если «белые» отдадут туздык, результатом будет ничья. Поэтому:

5.99 (70) 12

|  |
| --- |
| 806 78 |
| - | 1 | Х | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | - |
| 1 | 2 | 1 | – | – | - | - | 1 | 1 |
| 64 |

В указанной ниже ситуации у «белых» имеется 29 ходов, у «черных» - 22. Если «черные» начнут создавать комбинации из оставшихся шариков, то смогут выиграть только 2 шарика. «Белые», путем устранения источника атаки соперника в лунке № 9, смогли победить.

Одним из способв защиты является изменение направления атаки. К примеру, в указанной ниже позиции «черные» собираются атаковать лунку № 2. Если «белые» пойдут 1. 24, то проиграют.

|  |
| --- |
| 76 73 |
| - | - | - | - | – | 8 | Х | - | - |
| х | 3 | - | – | – | 1 | - | - | 5 |
| 72 |

Поэтому необходимо провести ход 1. 94. Таким образом «белые» изменили направление атаки противника и сумели защитить лунку № 2.

1. ... 12

1. 67 43
2. 25 89
3. 34 91(75)

У «белых» 30 ходов, у «черных» - 21. «Белые» победили.

Для того, чтобы помешать противнику выигрывать шарики, чаще всего используется метод связывания.

В ситуации ниже, чтобы добиться ничьи, «черным» необходимо вывести два «коня» из лунки № 4.

|  |
| --- |
| 787 78 |
| 1 | - | - | - | - | Х | 2 | 2 | - |
| Х | - | - | - | 2 | - | - | 1 | 3 |
| 73 |

Тогда «белым» надо связать лунку соперника № 3 и помешать вывести «коней».

1. 89 91Х
2. 56 34
3. 56 23
4. 67 23
5. 93 12

|  |
| --- |
| 787 78 |
| - | - | - | - | - | Х | - | 2 | - |
| Х | - | - | - | - | 1 | 1 | - | 1 |
| 75 |

В этой ситуации у «белых» больше ходов, поэтому они выиграли.

**СВЯЗЫВАНИЕ**

Связывание – это метод ограничения активности шариков в лунках соперника, управление и контроль над пространством. Посредством данного метода можно уменьшить количество шариков либо ходов соперника, помешать провести комбинацию. Вместе с этим, установка контроля над важными лунками позволит выиграть необходимые шарики либо захватить туздык. Связывание можно встретить на всех этапах игры. А.Акшораев говорит: «Правильное применение метода связывания придает шарикам в лунках стратегическое значение и приносить позиционное преимущество».

В игре тогызкумалак есть несколько видов связывания:

1. Связывание для сокращения количества шариков
2. Связывание для предотвращения комбинаций
3. Связывание для сокращения числа ходов

Посмотрим на слеующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 76 |
| 1 | - | - | Х | 4 | 2 | - | - | - |
| Х | - | - | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 5 |
| 66 |

В указанной ситуации если «белые» не связали бы противника в лунке № 5, игра кончилась бы ничьей, потому что «черные» собрали бы в пятой лунке 6 шариков и положили бы в туздык 4 «коня». «Белым» необходимо дать отпор и с этой целью делаются такие ходы:

1. 89 91
2. 78 45
3. 95 (72) 12

«Белые» выигрывают у «черных» 5 шариков и отдают взамен только 4 шарика. Но «черные» при этом начинают пропускать ходы и проигрывают.

Еще одна позиция:

|  |
| --- |
| 808 80 |
| 1 | – | 2 |  | – | – | – | 2 | Х |
| – | 2 | 8 | – | – | – | – | 1 | 1 |
| 65 |

В котле у «черных» 80 шариков и для победы необходимо еще 2. Если бы был ход «черных», то победа была бы за ними. Но ход делают «белые» и они мешают сопернику вести свою игру. Для того, чтобы выиграть один из двух шариков в лунке № 2, «белые» связывают эту лунку:

1. 23! 78

2. 91 (66) 78

3. 89 89

4. 91 (67) 89

Чтобы избежать связывания, «черные» атакуют шарики в лунке № 2 «белых».

5. 23 23

6. 33 (70) 23

Складывается следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 808 80 |
| 3 | – | - | - | – | – | 1 | 1 | Х |
| – | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 70 |

Хотя «черные» смогли сохранить 2 шарика в лунке №2, они попали в ситуацию пропуска ходов и вынуждены признать поражение. Мы рассмотрели позицию, когда использовался метод связывания важной лунки противника с целью препятствовать проведению им серьезной комбинации.

С помощью связывания можно сократить количество ходов соперника. Обратите внимание на следующую позицию, где надо найти ходы, позволяющие «белым» посредством связывания добиться победы.

|  |
| --- |
| 74 |
| 2 | 1 | - | - | - | 2 | Х | - | - |
| - | - | - | - | Х | 2 | 1 | 1 | 4 |
| 75 |

У «белых» 9 ходов, у «черных» - 11. Но «белые» с помощью связывания могут сократить количество ходов «черных».

1. 89 89
2. 78 45
3. 94 (76) «Белые» съедают 4 «коня» в четвертой лунке соперника и уменьшают число его ходов.

3.... 12

1. 89 56
2. 67 67 У «белых» 5 ходов, тогда как у «черных» - всего 4. «Белые победили».

**ЗАХВАТ ТУЗДЫКА**

В игре тогызкумалак туздык играет очень важную роль. Объективно самым сложным тактическим методом является захват туздыка. Обладание дополнительной лункой дает огромное преимущество в игре. Захват туздыка осуществляется чаще всего с помощью лунок с большим количеством шариков.

|  |
| --- |
| 78 68 |
| 5 | - | 1 | 1 | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | 1 | 4 | 20 | 2 |
| 60 |

Здесь «белые» после нижеуказанных ходов вынуждены взять туздык.

1. 67 78
2. 72

|  |
| --- |
| 78 68 |
| 5 | - | 1 | 1 | - | - | - | 1 | 1 |
| - | - | - | - | - | - | 1 | 21 | 3 |
| 60 |

Особенностью этого хода является проведение атаки «белыми» с помощью 21 шарика в лунке № 8 на 1 шарик соперника в лунке № 1. После того, как ход обойдет круг полностью, в лунке №1 станет 3 шарика и «белые» получают туздык. Если же «черные» переложат единственный шарик в лунке №1 в лунку №2, то там станет два шарика. Но эту лунку «белые» атакуют шариками из лунки № 9. И «черные» вынуждены отдать туздык. 2. ... 23

1. 81Х (63)

|  |
| --- |
| 78 68 |
| 6 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | Х |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 5 |
| 63 |

Если черные соберут «коней» в лунке №9, то у них будет 37 ходов, а у «белых» - 39 ходов. «Белые» заставят черных пропускать ходы и добьются победы.

По сути, когда появляется опасность вынужденного получения туздыка, из своей богатой лунки следует атаковать 2 шарика в лунке №2 противника.

Например:

|  |
| --- |
| 686 59 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | - | – | - | - |
| – | - | - | – | Х | – | 22 | 4 | 2 |
| 70 |

Здесь 22 шарика в лунке № 7 атакуют первую лунку соперника. То есть после хода 1. 82 «белые» вынуждены взять туздык.

Наличие возможности связывания богатых шариками лунок порой препятствует получению туздыка.

Рассмотрим следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 686 62 |
| 18 | - | - | Х | 25 | 1 | – | - | - |
| – | - | 4 | – | – | – | – | 1 | 1 |
| 50 |

У «черных» в котле 62 шарика. Для победы не хватает 20 шариков. Позиция на доске показывает, что черные вынуждают соперника создать ситуацию, удобную для получения туздыка.

1. ... 52 (64) «Черные» связали 2 шарика в лунке № 1.
2. 91(54) 78
3. 12 91 Х (67)

|  |
| --- |
| 73 67 |
| 2 | 4 | 2 | Х | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| Х | 2 | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 55 |

1. 81 45
2. 89 45
3. 67 23
4. 79 34

«Черные» перекладывают оставшиеся шарики в туздык в лунке № 1 и побеждают.

Еще одна ситуация:

|  |
| --- |
| 686 68 |
| 2 | 24 | 3 | Х | 1 | 1 | 1 | 1 | - |
| – | 2 | - | 3 | – | – | – | 1 | 1 |
| 54 |

В таком положении если черные начнут ход 24 шариками из лунки № 8, то создадут опасность получения туздыка в лунках № 1 и № 3 и возьмут туздык.

В результате появится такой расклад:

|  |
| --- |
| 686 68 |
| 4 | 2 | 4 | Х | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 2 | 4 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 55 |

Здесь было бы эффективным отдать туздык «белым» в лунке №3. «Черные» победили.

Рассмотрите ситуацию ниже и покажите ход, вынудивший «белых» взять туздык.

|  |
| --- |
| 61 |
| 2 | 1 | - | - | - | 2 | - | 2 | - |
| - | - | - | 1 | Х | - | 3 | 2 | 20 |
| 68 |

1. 79 45
2. 78 Итак, «белые» атаковали 2 шарика в лунке №2 соперника с двух сторон. «Черные» вынуждены отдать туздык.
3. ... 23
4. 92 х( 71)

|  |
| --- |
| 62 |
| 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | Х | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 2 | Х | 1 | 1 | 5 | 2 |
| 71 |

«Белые» выиграли.

**СДАЧА ТУЗДЫКА**

Сдача либо принесение в жертву туздыка в процессе игры обладает своеобразными особенностями. Если сдача туздыка в течении игры является частью сложного плана с целью получения материального либо позиционного преимущества, то в конце игры это чаще всего происходит вынуждено. В каких же ситуациях можно сдавать туздык по собственной воле?

Рассмотрим следующую позицию:

|  |
| --- |
| 74 |
| 2 | – | 1 | – | - | - | - | - | – |
| - | - | - | - | - | – | 4 | 2 | 1 |
| 78 |

Что делать «белым»?

1. 71 12

2. 78 23!! 3. 82 23 4. 89 «Белые» создали опасность получения туздыка. 4. .. 12. Черным нельзя делать ход 34, потому что тогда они проиграют 4 шарика. 5. 92х Здесь «черные» добровольно отдают туздык.

Метод сдачи туздыка в игре тогызкумалак реализуется исходя из ситуации на доске. Этот метод чаще используется не для выиграша большого количества «коней», а для сокращения количества ходов соперника и сохранения своего преимущества на доске.

Рассмотрим следующую ситуацию, где ход – «черных»:

|  |
| --- |
| 63 63 |
| 10 | 1 | 1 |  | – | – | – | 8 | 2 |
| – | - | - | 1 | Х | – | 2 | 4 | 2 |
| 68 |

В этом случе «черным» вместо 8 шариков из лунки №2, лучше отдать сопернику туздык. Для этого они ходят:

1. ... 29

2. 91 (71) 23

3. 82 (72) 34

|  |
| --- |
| 636 63 |
| 11 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | Х |
| – | - | - | 1 | Х | – | 2 | 1 | 2 |
| 72 |

После этого «черные» добиваются победы.

Одним из самых первых примеров сдачи туздыка можно считать партию Р.Акпанбетов-Н.Аманбаев.

1.76 (10) 76 (10)

2. 55 99 (22)

3. 12 (22) 88 (36)

Р.Акпанбетов начинал игру и добровольно отдал туздык в лунке № 1, сделав ход 4. 25 (34). Противник, думая, что это удачный момент для получения туздыка, делает следующее:

4. ... 91 х(39)

5. 91 (48) и после этого хода на доске сложилась вот такая позиция:

|  |
| --- |
| 393 39 |
| 1 | 1 | 1 | - | - | 12 | 12 | 1 | - |
| Х | 1 | 14 | 14 | 5 | 5 | 6 | 1 | 1 |
| 48 |

Заметно, что шарики в лунках «черных» расположены очень неудобно. У «белых» же шарики расположены удобно для атаки и создают опасность взятия туздыка в одной из двух лунок.

1. ... 23 Этот ход «черные» сделали, чтобы не отдать туздык.
2. 73 (62) 23
3. 61 (64) 34
4. 59 89
5. 48 78
6. 37 (66) 49 (40)
7. 73 х (69) Чтобы получить материальное и позиционное преимущество в начале игры, «белые» сдали туздык и добились победы.

Расммотрим следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 70 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | 6 | 4 | х | 2 |
| 76 |

«Белые», путем создания комбинации, планируют захватить 6 шариков. «Черные» же с помощи сдачи туздыка смогли добиться ничьей.

1. 62! 23!
2. 92 23! «Черные» не должны мешать сопернику взять туздык в лунке №1.
3. 91Х (79) 34
4. 72 ( 80) 23 (72)
5. 91 (81) 34 Ничья.

Еще один похожий пример.

|  |
| --- |
| 666 66 |
| 2 | 1 | 1 | 4 | - | - | - | - | - |
| - | - | - | 2 | 6 | Х | - | 2 | 2 |
| 76 |

1. 56 89
2. 56 78
3. 53 23
4. 78 12
5. 82 (78) 12
6. 93Х (81) 12

|  |
| --- |
| 676 68 |
| 3 | 1 | - | 4 | - | - | Х | 3 | - |
| - | - | - | - | 1 | Х | - | 1 | 1 |
| 81 |

Если бы «черные» не сдали туздык в лунке №3, то проиграли бы.

**ПОСТРОЕНИЕ ЛОВУШКИ**

Построение ловушки в игре тогызкумалак – это метод захвата шариков либо туздыка, используя неудобный расклад шариков в лунках противника.

Есть два вида построения ловушки:

1. Для захвата «коней»
2. Для захвата туздыка

Для анализа построения ловушки в целях захвата шариков рассмотрим пример комбинации, созданной Т.Кудияровым. После первых 7 ходов на доски сложилась следующая ситуация:

76 (10) 98

2. 99 (12) 77х (3)

3. 91 (24) 89 (4)

4.13 (36) 56 (19)

5. 26 х(39) 25 (36)

6. 92 (40) ? 13

7. 91 (44) 23

Посмотрим на доску. Ход «белых».

|  |
| --- |
| 36 |
| 4 | 3 | 3 | Х | 3 | 13 | 4 | - | - |
| 3 | 2 | 16 | 16 | - | 1 | Х | 14 | - |
| 44 |

Казалось бы «белым» ничего не угрожает, однако «черные» воспользовались неудобным расположением шариков соперника в лунках № 8, № 4, № 3 и начали строить ловушку для захвата шариков.

8. 67 57  
9.83 37  
 10.91 (48) 73 (55) Таким образом, «черные» построили ловушку для противника и тем самым выиграли 18 шариков, получив материальное преимущество.

|  |
| --- |
| 55 |
| 6 | 5 | 1 | Х | 3 | 15 | 1 | 1 | - |
| 5 | 4 | - | 16 | - | - | Х | 1 | - |
| 49 |

Построение ловушки в игре тогызкумалак – это метод захвата шариков либо туздыка, используя неудобный расклад шариков в лунках противника.

В данном примере построение ловушки для получения туздыка игрок использовал неудобное расположение 1 шарика в лунке противника.

1. 76 (10) 76 (10)
2. 99 91
3. 67 23 (22)
4. 56Х (13) 14 (36)
5. 81 В результате на доске сложилась следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 34 |
| 4 | 14 | 5 | Х | 15 | 15 | 15 | 4 | 2 |
| 14 | 13 | 1 | - | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 |
| 15 |

5.... 25

6. 15 93Х

«Черные» провели удачную атаку и получили туздык. Однако не смотря на то, что «черные» имеют материальное преимущество, у противника есть преимущество в туздыке. В таких случая играть следует очень внимательно.

**ПРИГЛАШЕНИЕ К РАЗМЕНУ**

Очередным тактическим приемом в игре тогызкумалак является приглашение к размену. Прием размена «конями» основывается на достижение победы посредством ослабления лунок соперника либо использования неудобного распределения шариков в них. А.Акшораев пишет: «Приглашение к размену – это возможность дать выиграть сопернику столько шариков, сколько потом, посредством этого способа, вы захватите сами».

Основная цель приглашения к размену – ослабление положения соперника, изменение либо уменьшение его атакующих сил, выгодный обмен туздыка и в результате – достижение победы. Если соперник приглашает разменять шарики на туздык, не следует сразу принимать его приглашение, здесь необходимо тщательно проанализировать и обдумать ситуацию на доске, потому что можно получить туздык, но если шарики в своих лунках будут неудобно расположены, соперник сможет провести комбинацию и собрать 82 «коня», что приведет его к победе.

В доказательство наших слов проведем анализ партии О.Амриев-А.Акшораев.

1.76 (10) 76 (10)

2. 99 91

3. 67 91 (22)

4. 34 (22) 56 (24)

5.71 (36) 35 (38) «Черные» пытаются пойти на размен шариками.

6. 48 (50) 91 Х (41) «Черные» приглашают к размену шариков на туздык.

7. 94 Х (53) 72 (56)

Рассмотрим ситуацию ниже:

|  |
| --- |
| 565 56 |
| 2 | 1 | 1 | 4 | 3 | Х | 3 | 14 | 2 |
| Х | - | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 14 | 1 |
| 63 |

На доске сделано 7 ходов. А.Акшораев, играющий «черными», эффективно разменял шарики и туздык, правильно расчитал позицию и добился победы.

Есть три вида приглашения к размену:

1. Размен шариками;
2. Размен туздыками;
3. Размен шариков на туздык и наоборот.

Возможность размена шариками возникает исходя из ситуации на доске.

1. 21 (10) 98

2. 78 (20) 33 (12) размен

3. 45 (22) У «черных» есть шанс взять туздык в лунке № 7. Однако они пошли на размен шариков. 91 (24) размен

4. 78 34

5. 92 79 (26)

6. 58 (36) 92 (32)

7. 61 26 (34)

8. 91 (42) 71 (40)размен

9. 34 93 (42)

10. 12 58

|  |
| --- |
| 42 |
| 1 | 3 | 1 | 15 | 4 | 16 | 5 | 1 | - |
| - | 3 | - | 4 | 2 | - | 4 | 17 | 1 |
| 42 |

В этой ситуации у обоих игроков нет туздыков и равное количество шариков, поэтому соперники сыграли на равных.

Размен туздыка довольно часто встречается в игре тогызкумалак, причем имеется значительное количество вариантов, зависящих от расклада на доске. Например: размен туздыков в лунках № 6 и № 4:

1. 76 76
2. 99 89
3. 67 34
4. 56Х 47
5. 14 14Х

|  |
| --- |
| 27 |
| 15 | 4 | 5 | Х | 15 | 1 | 4 | 14 | 2 |
| 2 | 15 | 15 | Х | 3 | 3 | 6 | 13 | 2 |
| 17 |

У «белых» туздык имеет больше преимуществ, но у «черных» преимущество в «конях».

Еще один размен туздыками: лунка № 8 на лунку № 2.

1. 76 76
2. 99 12
3. 78 57
4. 89 25
5. 25 38Х
6. 92Х

|  |
| --- |
| 25 |
| 2 | 16 | 7 | 6 | 1 | 16 | 1 | Х | 4 |
| 14 | 2 | 14 | 14 | 2 | 3 | 3 | Х | 1 |
| 31 |

Преимущество у «белых».

Всего в игре тогызкумалак имеется 28 видов размена туздыками.

Размен шариков на туздык и наоборот является одним из самых распространенных современных тактических приемов. В каждой проведенной игре так или иначе встречаются те или иные виды размена шариков на туздык. Начиная с лунки «кандыкакпан», самой распространенной лункой, которую отдают под туздык в обмен на захват шариков, является лунка № 6.

1. 76 98

2. 66 87

3. 12 76

4. 25 78

5. 48 36Х

6. 94 16

|  |
| --- |
| *42* |
| 1 | 4 | 2 | 16 | *1* | *17* | *5* | *1* | *-* |
| - | 3 | - | 4 | *2* | *-* | *4* | *17* | *1* |
| *42* |

Либо

1. 43 98
2. 99 44Х
3. 12 56
4. 91 79
5. 61 69

|  |
| --- |
| 11 |
| 5 | 15 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 14 |
| 5 | 15 | 15 | Х | 15 | 2 | 15 | 15 | - |
| 24 |

«Белые» пытаются выиграть шарики, а «черным» нужна эффективная защита. Игра в равных позициях.

**СОКРАЩЕНИЕ ЧИСЛА ХОДОВ**

В тогызкумалаке судьбу игры может решить любой ход и любой шарик, поэтому на всем протяженни противостояния необходимо контролировать точность ходов и их количество. Если у противника имеется много ходов, в зависимости от ситуации на доске, можно победить, сократив их количество. В качестве наиболее часто встречающихся методов можно назвать следующие:

1. Сокращение ходов с использованием шариков в лунке «мандай»
2. Сокращение путем атаки на туздык
3. Сокращение путем связывания
4. Сокращение путем захвата лунки, богатой шариками.

Обратим внимаени на такую позицию:

Ход «белых», при этом у обоих игроков по 15 ходов. «Белым» необходимо сократить количество ходов соперника. Что нужно сделать?

|  |
| --- |
| 63 79 |
| 1 | - | - | - | Х | 1 | 2 | 2 | - |
| – | - | - | Х | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| 68 |

«Белым» нужно использовать «коней» в лунке «мандай».

1. 89 34

2. 93(70) 12 Итак, «белые» последним ходом увеличили количество шариков в лунке № 3 с одного до двух, выиграли их, отдав в замен 2 шарика. Однако один из них попал в туздык в лунке № 5 и поэтому не дает хода.

В результате у «белых» осталось 14 ходов, а у «черных» - 13. «Белые» победили.

На доске сложилась вот такая ситуация:

|  |
| --- |
| 637 79 |
| 1 | - | - | - | Х | 2 | - | 4 |  |
| – | - | - | Х | 1 | 2 | 2 | - | 1 |
| 70 |

Еще один пример: как можно сократить количество ходов соперника в указанном ниже положении?

|  |
| --- |
| 727 72 |
| 1 | - | - | - | - | - | 6 | 1 | Х |
| – | 2 | 2 | Х | - | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 71 |

И у «черных», и у «белых» по 29 ходов. То есть «белым» первыми придется пропускать ходы. А значит, чтобы добиться победы, «белым» следует сделать следующее:

1. 89 23

2. 89 39

3. 93 (74) 89

4. 23 78

5. 23 89Ситуация на доске:

|  |
| --- |
| 727 72 |
| 4 | - | - | 1 | 1 | 1 | - | 1 | Х |
| – | - | 4 | Х | - | 1 | 2 | - | 1 |
| 74 |

Теперь у «белых» 22 хода, тогда как у «черных» всего 19. «Черные» вынуждены пропускать ходы, что приводит их поражению.

Разберем еще один пример:

|  |
| --- |
| 747 74 |
| 2 | - | - | - | - | 2 | 2 | - | - |
| – | - | - | 2 | - | 2 | 2 | 1 | 3 |
| 72 |

У «белых» 21 ход, у «черных» - 22. Первым нужно думать, как сократить ходы соперника. Поэтому они должны напасть на 2 шарика в третьей лунке противника и создать угрозу захвата туздыка. У «черных» не остается выбора, как сделать ход 34 и уменьшить количество своих ходов на 2. Если же будет отдан туздык, тогда они быстро попадают в ситуацию пропуска ходов.

1. 89 34
2. 78 46

|  |
| --- |
| 747 74 |
| 2 | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 | - | - |
| – | - | - | 2 | - | 2 | 1 | 1 | 4 |
| 72 |

Теперь у «белых» осталось 19 ходов, а у «черных» - 18. «Белые» победили.

Рассмотрим ситуацию на доске:

|  |
| --- |
| 71 |
| 2 | - | - | - | - | 2 | 2 | х | 1 |
| - | - | - | 2 | 2 | 2 | 2 | х | 3 |
| 73 |

При внимательном изучении позиции можно заметить, что если «белые» сыграют за ходы и положат шарики в лунку №8, чтобы увеличить число ходов, пойдут 1.92, тогда у них будет 20 ходов, а у «черных» - 22 хода. Но если собрать шарики в лунку №2, тогда «белые» соберут 80 шариков и проиграют. Исходя из всего сказанного «белые» делают ход 1. 67!! и сокращают их количество на 1 ход. Чтобы шарики в лунке №3 не были связаны, «черные» делают ход 34 и сокращают количество ходов на 2.

2.79 34 «Черные», не желая отдавать шарики в лунке №3, еще сокращают количество ходов на 3. Теперь ситуация поменялась и если «белые» будут складывать шарики в лунку №8, то у них будет 17 ходов, а у «черных» - 16.

|  |
| --- |
| 72 |
| 2 | - | - | - | - | 4 | - | х | 1 |
| - | - | - | 2 | 2 | 1 | 1 | х | 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 «Белые» победили.

Богатые шариками лунки играют большую роль в противостоянии соперников. Когда из этих лунок делается ход, игра может молниеносно поменяться, что затрудняет проведение расчетов. Таким образом, богатые лунки выполняют различные стратегические и тактические задачи. Посредством распределения шариков из богатых лунок, можно сократить количество ходов противника, увеличить число собственных ходов и получить туздык.

Рассмотрим следующую диаграмму:

|  |
| --- |
| 66 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | – | – | – | – | – |
| – | – | – | – | – | – | 1 | 1 | 20 |
| 66 |

Если «белые» соберут шарики в лунку № 9, у них есть 3 хода, а у «черных» - 6. Поэтому следует сделать ход из богатой лунки № 9, то есть распределить 20 шариков и захватить из первой лунки противника 2 «коня».

Рассмотрим диаграмму:

|  |
| --- |
| 66 |
| 6 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | – |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 68 |

В этой ситуации у «белых» 38 ходов, а у «черных» - 34. «Белые» победили.

**УВЕЛИЧЕНИЕ ЧИСЛА ХОДОВ**

В случае, когда шарики в лунках не дают много ходов, можно, исходя из ситуации на доске, добиться победы посредством увеличения числа ходов. Среди самых распространенных приемов можно выделить следующие:

1. Увеличение с использованием шариков в лунке «мандай»

2. Увеличение посредством распределения шариков из богатой лунки

3. Увеличение путем наращивания шариков

4. Увеличение путем эффективного перехода через туздык

Рассмотрим позицию ниже:

|  |
| --- |
| 787 78 |
| 1 | - | - | - | - | - | 1 | - | 1 |
| – | - | - | - | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 72 |

Ход «белых». Если оба игрока соберут шарики в лунке №9, у них будет по 14 ходов. Но в этом случае белые первые попадают в ситуацию пропуска ходов. Поэтому необходимо напасть на третью лунку соперника, создать угрозу захвата туздыка и передать очередность ходов «черным». Таким образом, «белые» выигрывают 1 ход.

1.93 (74) 12

2. 91 (76) 23

|  |
| --- |
| 787 78 |
| 1 | - | - | - | - | - | - | 2 | - |
| – | - | - | - | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 72 |

На следующем этапе у «белых» уже 14 ходов, тогда как у «черных» - всего 13. «Белые» добиваются победы.

Еще одна ситуация. Ход «белых», при этом у них 9 ходов, как и у соперника.

|  |
| --- |
| 6 8 68 |
| 1 | 2 | 1 | Х | 2 | 1 | – | - | - |
| – | - | - | 1 | 2 | 2 | Х | - | 14 |
| 68 |

«Белым» нужно удачно воспользоваться богатой лункой.

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

После этих ходов на доске возникает следующая позиция.

|  |
| --- |
| 717 71 |
| 6 | 1 | 1 | Х | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Х | - | 1 |
| 71 |

Ход «черных». Если они соберут шарики в лунке № 9, у них будет 20 ходов, а у «белых» - 21. В результате «черные» будут вынуждены признать поражение.

К концу игры в задних лунках соперников скапливаются шарики, которые можно использовать для увеличения количества ходов. В позиции на доске, представленной ниже, во второй лунке «черных» собралось 8 шариков. Если бы ход был у «черных», то последний шарик из этой лунки попадает в лунку соперника.

|  |
| --- |
| 717 70 |
| 3 | - | - | - | Х | 2 | - | 8 | - |
| - | - | - | 2 | 3 | Х | 2 | 2 | 3 |
| 69 |

Так как ход «белых», они ходят 1. 92.

1. ... 21 «Черные» вынуждены отдать 1 «коня».
2. 91 57
3. 89 34
4. 78 23
5. 57 34
6. 45 67
7. 12 57

У «белых» - 15 ходов, у «черных» - 12. «Белые» победили.

В конце игры следует внимательно следить за тем, чтобы в результате перехода шариков через туздык не уменьшилось количество ходов. Поэтому, изучив ситуацию на доске, следует правильно расчитать ходы. Сравним к примеру следующие позиции:

|  |
| --- |
| 717 70 |
| 6 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | - | - | Х |
| 2 | 3 | Х | - | - | - | - | - | - |
| 75 |

В данной, первой позиции у «черных» имеется 18 ходов. А число ходов «белых» завист от их возможности перепрыгивать туздык. Если к примеру через лунку №3 два раза перепрыгнут по три шарика, то у них будет 17 ходов:

1. 24 89
2. 45 78
3. 12 89
4. 12 45
5. 24 67
6. 45 67
7. 23 56

|  |
| --- |
| 717 73 |
| 8 | - | 2 | 1 | 1 | - | - | - | Х |
| - | - | Х | - | 2 | - | - | - | - |
| 75 |

После 7 ходов у «белых» остается 10 ходов, а у «черных» - 11, поигрывает тот, кто сделает первый ход. Поэтому:

1. 12 89

* 1. 78

1. 26 89
2. 23 Начинают «черные» и у них 15 ходов. При этом у «белых» имеется 16 ходов. «Черные» побеждены. Здесь мы понимаем, что переход шариков через туздык имеет важное значение и должно производиться так, чтобы увеличить количество ходов.

Еще один пример:

|  |
| --- |
| 717 74 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | - | - | - | Х |
| - | - | - | 2 | 3 | Х | - | - | - |
| 76 |

Если в этой ситуации «белые» соберут шарики в лунке № 5, то у них будет 10 ходов, как и соперника. Поэтому, в сравнении с предыдущей ситуацией, собирать здесь шарики для последующего распределения, не эффективно. Отсюда следует, что правильнее было бы перепрыгнуть тремя шариками через туздык.

1. 57 89
2. 45 78
3. 45 89
4. 57 56
5. 56

Ход «черных». У обоих игроков по 6 ходов. А это грозит «черным» поражением. Увеличение количества ходов путем эффективного перехода через туздык осуществляется посредством внимательного подсчета, при этом следует помнить, что лучше всего бóльшую часть шариков переводить тогда, когда туздык находится далеко от лунки «мандай», если же туздык находится близко, что лучше переводить через него по 3 шарика.

**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ШАРИКОВ ЧЕРЕЗ ТУЗДЫК**

Когда туздык соперника находится в лунке № 8, шарики не следует собирать в лунке №9, чтобы не уменьшить число ходов. Если в указанной ниже позиции «белые» сделают ход 1. 67, то проиграют. Итак,

1. ... 78
2. 79 89

|  |
| --- |
| 78 72 |
| 5 | 1 | 2 | 2 | - | - | Х | - | - |
| - | - | - | - | 2 | 2 | 2 | Х | 4 |
| 70 |

Дальше получается следующая ситуация:

|  |
| --- |
| 78 73 |
| 6 | 1 | 1 | 2 | - | - | Х | - | - |
| - | - | - | - | 2 | 1 | 1 | Х | 5 |
| 70 |

У обоих игроков по 9 ходов. Так как ход «белых», они первые начинают пропускать ходы и проигрывают.

В качестве выхода из ситуации необходимо играть на увеличение числа ходов. Поэтому необходимо складывать все шарики в туздык, расположенный в восьмой лунке, то есть:

1. 78 78
2. 67 67
3. 56 89
4. 78 78
5. 67 67
6. 56 89
7. 78 78
8. 67 89
9. 78 78
10. 67 89
11. 78 89
12. 78 99 (79)
13. 12 91
14. 12 «Белые» добились победы.

Рассмотрим еще одну ситуацию:

|  |
| --- |
| 78 70 |
| 8 | 1 | 1 | - | Х | - | - | - | - |
| - | - | - | - | 1 | 2 | Х | - | 8 |
| 71 |

В ней судьба игры решается от того, каким способом «белые» переведут «коней» через туздык.

Если ход будет 1. 56, то «белые» проиграют.

1. ... 89
2. 68 78
3. 89 89
4. 67 99 (83)

В этой ситуации «белые»:

1. 67 89

2. 56 78

3. 67 89

4. 67 99

То есть «белые» получат возможность не ложить шарик в седьмую лунку, а держать закрытой лунку №9. Здесь следует заметить, что даже положив шарик в лунку №7 и переведя через нее три шарика, вы не измените количество ходов, поэтому «белым» необходимо понемногу складывать шарики в туздык лунке № 7.

К примеру, изучая указанную ниже позицию, можно заметить, что с помощью 10 шариков в своей девятой лунке «белые» связывают 9 лунку соперника. Чтобы сохранить связывание, нельзя собирать «коней» в девятой лунке. На данный момент у игроков по 6 ходов:

|  |
| --- |
| 78 67 |
| 6 | 2 | 2 | - | Х | - | - | - | - |
| - | - | - | - | 2 | 2 | Х | - | 10 |
| 71 |

Поэтому «белые»:

1. 67 89
2. 56 78
3. 67 89
4. 56 78
5. 67 89
6. 99 (82) «Белые» проигрывают по числу ходов, из чего следует, что необходимо связать 9 лунку противника и выиграть 10 шариков.

Следующий пример похож на предыдущий:

|  |
| --- |
| 78 71 |
| 7 | 1 | 1 | 1 | Х | - | - | - | - |
| - | - | - | 1 | 3 | Х | - | 1 | 6 |
| 70 |

Здесь «черные» связали одну из лунок противника. Поэтому правильно было бы держать ее закрытой. По этой причине «белым» нельзя делать ход 1. 45??, так как появляется вероятность, что лунка №9 станет открытой.

Значит, надо перевести через лунку № 6 только один шарик и закрыть лунку «маңдай».

1. 57 89
2. 89 78
3. 78 89
4. 89 67
5. 56 78
6. 45 89
7. 56 99
8. 12 91
9. 12 «Белые» добились победы.

**ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БОГАТЫХ ЛУНОК**

В игре тогызкумалак в одной из лунок может скопиться много шариков за короткое время. Это может происходить как по плану, построенному игроком, так и само собой, в зависимости от ситуации на доске. Если в лунке собирается много шариков, ее называют «богатой».

Обратим внимание на диаграмму внизу

|  |
| --- |
| 56 |
| 1 | 18 | 2 | 2 | Х | 1 | 1 | - | - |
| - | - | 2 | Х | - | 2 | 2 | 2 | 16 |
| 57 |

У «белых» здесь богатая лунка – это лунка №9, а у «черных» - лунка № 8.

Эффективно испольуя богатую лунку, можно вынудить противника отдать туздык.

Рассмотрим следующую ситуацию:

|  |
| --- |
| 62 |
| 2 | 4 | 22 | - | – | – | – | – | – |
| – | – | – | – | – | 2 | – | – | 2 |
| 68 |

Здесь «черные», посредством эффективного использования 20 шариков из лунки № 8 получили туздык, которые «белые» не могли не отдать.

1. ... 91 «Черные» угрожают захватом туздыка.

2. 12 91!!

3. 23 71х «Черные» использовали богатую лунку и получили туздык.

Рациональное использование богатой лунки позволяет так же избавиться от связывания, навязанного противником, как это произошло в ситуации ниже:

|  |
| --- |
| 66 |
| 6 | 2 | 1 | - | – | – | – | – | – |
| – | – | – | – | – | - | – | 1 | 20 |
| 66 |

Если «белые» пойдут 1. 91??, то «черные» сделают ход 81 и сумеют победить. Поэтому вначале следует провести выжидательный ход и избавиться от связывания.

1. 89 89
2. 92 (68) 12
3. 91 (70) 89

Посмотрим, что получилось:

|  |
| --- |
| 66 |
| 9 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | – |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 66 |

Здесь у «белых» 38 ходов, а у «черных» - всего 30. «Белые» оптимально использовали богатую лунку и, захватив шарики в задней лунке противника, вынудили его начать пропускать ходы. Победа за «белыми».

Следующая ситуация выглядит так:

|  |
| --- |
| 55 |
| 7 | 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | – |
| - | - | - | 1 | Х | - | 2 | 2 | 21 |
| 70 |

Хотелось бы сходить 1. 92, однако этот ход делать нельзя, потому что в результате «белые» соберут только 80 шариков и проиграют. Поэтому необходимо правильно использовать богатую лунку и сделать следующее:

1. 89 89
2. 78 78
3. 78!! 67
4. 93!! (72) Этим ходом «белым» необходимо создать угрозу захвата туздыка и атаковать. В результате появится следующий расклад:

|  |
| --- |
| 56 |
| 9 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | Х | 1 | 1 | 4 | 2 |
| 72 |

4.... Нельзя давать туздык «черным». Значит: 12

5. 82 (76) 81(58)

6. 78 78

7. 67 67

8. 78 12

9. 92 (78) 12

10. 81 (80) 56

|  |
| --- |
| 55 |
| 10 | 2 | 2 | 1 | - | 1 | - | 1 | – |
| - | 1 | 1 | 2 | Х | - | - | 1 | 2 |
| 70 |

«Белые» победят, захватив два шарика из всех оставшихся.

**СЛОВАРЬ ИГРЫ ТОГЫЗКУМАЛАК**

«Тоғызқұмалақ тақтасы» (доска для игры тогызкумалак)- доска, поделенная на две равные половины, где имеется 18 лунок по 9 на каждой половине и 2 котла, по одному поперек каждой из сторон.  
«Құмалақ» (шарик, «конь») – предмет круглой формы, используемый в игре.  
«Отау» (лунка) - выемка на доске, где располагаются шарики.  
«Қазан» (котел) - поперечная выемка, куда складываются выигранные шарики.  
«Бастаушы» (начинающий) – игрок, делающий первый ход; «белые».  
«Қостаушы» (поддерживающий) – игрок, делающий ход после начинающего; «черные».  
«Арт» (задняя часть) – название первой лунки.  
«Тектұрмас» (не стоит на месте) - название второй лунки.  
«Ат өтпес» (конь не пройдет)- название третьей лунки.  
«Атсыратар» (лишиться коня)- название четвертой лунки.  
«Бел» (поясница, середина) - название пятой лунки.  
«Белбасар» (поясной ремень) - название шестой лунки.  
«Қандықақпан» (смертельная ловушка) - название седьмой лунки.  
«Көкмойын» (синяя шея) - название восьмой лунки.  
«Маңдай» (лоб; фронтальная, передняя часть) - название девятой лунки.  
«Тұздық» - лунка, захваченная на стороне соперника.  
«Атсырау» - ситуация, когда невозможно сделать ход, пропуск ходов.  
«Тақ сандар» (нечетные числа) – числа, делящиеся на два с остатком.  
«Жұп сандар» (четные числа) - числа, делящиеся на два без остатка.  
«Ашық отау» (открытая лунка) – лунка с нечетным количеством шариков.  
«Жабық отау» (закрытая лунка) - лунка с четным количеством шариков.  
«Табысты жүріс» (удачный ход) – ход, приводящий к победе.  
«Табыссыз немесе кезекті жүріс» (неудачный либо очередной ход) – ход, не приводящий к победе.  
«Диаграмма» - контурное изображение на доске либо бумаге ситуации на игровой доске.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Төтенаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары. А., «Қайнар», 1994.

2. Анаркулов Х. Кыргыз эл оюндары. Бишкек, Кыргызстан, 1991.

3. Popova A., Deledicq A. Wari et Solo: Le Jeu de Calcul African. Cedic, Paris (France), 1977.

4. Аманжолов С. Тоғызқұмалақ. А., 1936. На русском и казахском языках.

5. Марғұлан Ә. Ежелгі жыр-аңыздар. А., Жазушы, 1985, 368 б.

6. Сұлтанбеков Т. Шахмат, дойбы, тоғызқұмалақ. А., Қазақстан, 1967.

7. Әбілқасымұлы Е. Қытайдағы тоғызқұмалақ. Sport&ks, №47-48, 13.06.2006, 7б.Даулетов А.,

8. Тілеубаев С., Бизақов С. Тоғызқұмалақ әліппесі. А., Қанағат, 2000.

9. Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ даналығы. Тараз, 2000.

10.Орозобаков Т., Чылымов А. Тогуз коргоол. Бишкек, 1999.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Национальная игра – это неиссякаемый источник народной культуры. В ее основе есть проявления мировоззрения, языка и этнокультуры. С течением времени меняются общества, но среди национальных игр жизнеспособными оказываются те, которые сумели гармонично сплестись со временем и социумом, став общественным достоянием и поднявшись до мирового уровня. Таким стал тогызкумалак – игра, представляющая собой ценное интеллектуальное наследие, известное на весь мир.

В настоящий момент культурное наследие казахского народа проходит всестороннее рассмотрение и многие ее отрасли стали объектом обширных исследований. Особую актуальность приобрело изучение такой сферы, как интеллектуальные игры. К наследию казахского народа, развивающему ум и интеллект, относится тогызкумалак, бестемше, коздату, шопан, хандойбы, балахан и другие игры.

Среди различных видов мировых интеллектуальных игр, получивших новую жизнь в современном мире, тогызкумалак занимает особе место. Во многих странах проводятся международные соревнования, чемпионаты Азии, Европы и мира. К примеру, в апреле 2015 г. в городе Алматы проводился ІІІ чемпионат мира, где приняли участие спортсмены из 23 стран. Глядя на такие масштабные мероприятия, можно понять, что у игры есть великое будущее.

Книга об основах игры тогызкумалак – это важный труд, предназначенный для освоения основных знаний, правил и понятий национальной игры начинающими игроками. В ней на конкретных примерах понятным языком показан генезис, основные правила и тактические методы игры.

Для начинающих игроков необходимо запомнить главное – каждый такический прием используется в прямой связи с игровым процессом. К примеру, если вы хотите захватить много шариков, то нельзя просто идти в лобовую атаку, не продумывая построения ловушек или создания туздыка. Необдуманные действия игрока приводят к проигрышу, поэтому необходимо создание конкретного плана на каждом этапе игры, либо отказаться от плана, который ведет к поражению. Каждый ход должен сответствовать продуманному плану или основным поставленным целям.

Те, кто желает глубоко освоить тогызкумалак, не должны ограничиваться только азбукой ходов, нужно изучить теорию игры и проводить собственный поиск чего-то нового, играть с компьютерными программами, анализировать партии мастеров игры, изучать дополнительную литературу.

Объективно, теория игры делится на три этапа: начало, середина и конец. Чтобы изучить каждый из них, необходима обширная подготовка.

В заключение хотелось бы заметить, что в правилах игры казахского народа – тогызкумалак, отчетливо прослеживаются передающееся из поколение в поколение мировоззрение и традиции мышления и менталитета наших древних предков. А изучение этих особенностей и обучение им нового поколения – это прямая задача современного высокоинтеллектуального общества.

**СОДЕРЖАНИЕ**

Предисловие................................................................................... 3 Особенности формирования игры тогызкумалак ............. 7

Несколько слов о названии игры ........................................... 11

Названия лунок в игре тогызкумалак ....................................... 15

Правила игры тогызкумалак ........................................................ 20

Порядок записи в игре .............................................................. 25 Точность ходов ............................................................................. 29 Число ходов ................................................................................ 32 Познавательное значение правила туздык ............................. 38 Функции, выполняемые туздыком........................................... 41 Оценочные показатели туздыка .............................................. 43 Тактические приемы в игре тогызкумалак:

Комбинация ............................................................................... 46 Нападение ................................................................................ 56

Защита ...................................................................................... 62

Связывание ................................................................................ 66

Захват туздыка............................................................................... 69

Сдача туздыка .............................................................................. 73

Построение ловушки .................................................................... 77

Приглашение к размену .......................................................... 79 Сокращение числа ходов ............................................................. 83

Увеличение числа ходов ............................................................... 88

Особенности перевода шариков через туздык ......................... 93

Особенности использования богатых лунок ............................ 96

Словарь игры тогызкумалак ........................................................ 99

Использованная литература ................................................... 100

Заключение ................................................................................ 101

**Максат Шотаев**

**ОСНОВЫ ИГРЫ ТОГЫЗКУМАЛАК**

Ответственный редактор Б.Нысанбек

Оператор Н.Есенбек

Бумага офсетная

Цифровое издание

Форма А5

Заказ № 112

Тираж 500 экземпляров