**Тарихы**

Соңғы деректерге қарағанда, оның шығу тарихы 4 мың жылдық кезеңді қамтиды. Ал кейбір мамандардың айтуынша, оның пайда болған кезі бұдан да көп уақыт болуы әбден мүмкін. Тоғыз-құмалақ өткен ғасырларда қазақ даласындағы ең кең тараған ойын болатын. Қазақи аңыздарға сенетін болсақ, тоғызқұмалақ ойынын қарапайым қойшылар ойлап тапқан. Тоғызқұмалақ тақтасы ретінде олар жерді қазып, арнайы шұңқырлар жасаған. Ал, құмалақтарды дайындау үшін қойлардың құмалағын кептіріп, дәл сондай 162-сін қолданған. Ауызба-ауыз таралып келген аңыздарда тоғызқұмалақ ойыны қойшылар үшін керемет ермек болды.

**Әлемде**



Тоғыз-құмалақ

Қазіргі кезде әлемнің көптеген елдерінде тоғыз-құмалақ жақсы насихатталып жатыр. Мәселен, [Қырғызстанда](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D2%9A%D1%8B%D1%80%D2%93%D1%8B%D0%B7%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%22%20%5Co%20%22%D2%9A%D1%8B%D1%80%D2%93%D1%8B%D0%B7%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD) мектептерде тогуз-коргоолдан [олимпиада](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BB%D0%B8%D0%BC%D0%BF%D0%B8%D0%B0%D0%B4%D0%B0%22%20%5Co%20%22%D0%9E%D0%BB%D0%B8%D0%BC%D0%BF%D0%B8%D0%B0%D0%B4%D0%B0) өтеді екен. [Қытайда](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D2%9A%D1%8B%D1%82%D0%B0%D0%B9%22%20%5Co%20%22%D2%9A%D1%8B%D1%82%D0%B0%D0%B9), [Қарақалпақстанда](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D2%9A%D0%B0%D1%80%D0%B0%D2%9B%D0%B0%D0%BB%D0%BF%D0%B0%D2%9B%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD) кітаптар, ғылыми еңбектер шығуда. Сондай-ақ, көршілес [Алтайда](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D1%82%D0%B0%D0%B9%22%20%5Co%20%22%D0%90%D0%BB%D1%82%D0%B0%D0%B9), [Қарашай-Шеркеште](https://kk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D2%9A%D0%B0%D1%80%D0%B0%D1%88%D0%B0%D0%B9-%D0%A8%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B5%D1%88&action=edit&redlink=1), [Сахада](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D1%85%D0%B0) үйірмелер ашылып, [Еуропаның](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B0%22%20%5Co%20%22%D0%95%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B0) бірнеше елдерінде тоғыз-құмалақ ойналып жатыр деген дерек бар.

Қазір әлемде тоғыз-құмалаққа ұқсас мысырлық *калах*, [Моңғолияда](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D2%A3%D2%93%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D1%8F) *эсон коргоол*, [Шри-Ланкада](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%80%D0%B8-%D0%9B%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%B0%22%20%5Co%20%22%D0%A8%D1%80%D0%B8-%D0%9B%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%B0) *олинда калия*, африкалықтарда *манкала*, *габата*, *абапа*, *нам-нам*, *бао*, *тамподуо*, *омвесо*, *маработ*, тұрақты америкалықтарда *аджи-бото*, *варри роунд* және *роунд*, азиялықтарда *сунгка*, *паллангули*, *гонгкак* сынды ойындар бар.

Мәселен, Африкадағы [Уганда](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%22%20%5Co%20%22%D0%A3%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0) елінің *омвесо* деген ұлттық ойыны бар. Оның тоғыз-құмалақтан ерекшелігі отау саны көп (32 отау) те бірақ құмалақ саны аз (64 құмалақ). Осы ойынды угандалықтар әлемдік интеллектуалдық ойындардың қатарына кіргізіп, одан жыл сайын біресе Америкада, біресе [Англияда](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D1%8F%22%20%5Co%20%22%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D1%8F) олимпиадалар өткізеді екен. Немесе Шри-Ланканың *манкала* типіндегі жеті отаулық *олинда калия* ойын түрін алайық. Белгілі тоғыз-құмалақ маманы Мақсат Шотаевтың айтуынша, қазір бұл ойын, Интернет арқылы жедел дамып келе жатыр.

**Қазақстанда**

Қазіргі таңда республикада оның жеке қауымдастығы бар, облыс орталықтарында тоғыз-құмалақты үйренемін деушілерге қауымдастықтың бөлімшелері мен үйірмелері ашылған. Бүгінде Қазақстанда осы жұмыстардың ұйытқысы болып отырған танымал бірнеше азаматтар бар. Солардың ішінде тоғыз-құмалақ федерациясының президенті Әлихан Байменов, вице-президенті Сардар Шәріпов пен «Таңғажайып тоғыз-құмалақ» кітабының авторы, тоғызқұмалақтан мемлекеттік жаттықтырушы Мақсат Шотаев деген азаматтардың есімін атау тұрарлық.

Қазақстан тәуелсіздік алған жылдан бері тоғыз-құмалақ жылдан-жылға дамып келеді. Бұл жерде жаңа құрылған тоғыз-құмалақ федерациясының ықпалы зор болып отыр. Бүгінгі таңда осы қауымдастықтың арқасында елдің түкпір-түкпірінде үйірмелер ашылып, тоғыз-құмалақтан жарыстар жиі өткізіліп келеді.

**Тоғызқұмалақ ережесі**



Ағаш тақтасы

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

Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды. Кейде бастаушы үшін – ақ жағы, қостаушы үшін қара жағы деген тіркестерді де қолданамыз.

Тақтаның жазу үлгісіндегі жалпы құрылысы төмендегідей:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | №8 | №7 | №6 | №5 | №4 | №3 | №2 | №1  |
|  | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | Қостаушы қазаны (0)  |
|  | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | Бастаушы қазаны (0)  |
| отаулар | №1 | №2 | №3 | №4 | №5 | №6 | №7 | №8 | №9  |  |

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

**Жүріс жасау ерекшеліктері**

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

* 1.Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен біреуін орнына қалдырып, қалған құмалақтарды қолға алып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз.

Тарату сәтінде құмалақтар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, ондағы құмалақтарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады.

Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп (3 құмалақтан басқа), тақ қылса немесе өз отауымызға түссе, құмалақ ұтып алынбайды.

Мәселен, жоғарыдағы тақтадағы алғашқы жағдайда бастаушы №3 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының №6 отауына барып түседі және ондағы 9 құмалақ соңғы құмалақпен 10 болып, ұтып алынады және қазанға салынады.

Сол кезде тақтада төмендегідей жағдай қалыптасады.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | №8 | №7 | №6 | №5 | №4 | №3 | №2 | №1  |
|  | 9 | 9 | 9 | – | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | (0)  |
|  | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 1 | 10 | 10 | (10)  |
| отаулар | №1 | №2 | №3 | №4 | №5 | №6 | №7 | №8 | №9  |  |

* 2.Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос қалады.
* 3.Жүріс жасаған кезде отауларға құмалақ салмай немесе 2-3 құмалақ бөліп алып жүруге болмайды.

**Тұздық алу ережесі**

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

* 4.Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек.

Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады.

Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады.

Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – Х деген шартты таңбамен белгіленеді. Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | №8 | №7 | №6 | №5 | №4 | №3 | №2 | №1  |
|  | – | 10 | 10 | 1 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | (0)  |
|  | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 2 | 11 | 1 | (12)  |
| отаулар | №1 | №2 | №3 | №4 | №5 | № | 6№7 | №8 | №9  |  |

Осы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудағы 10 құмалағын тарату арқылы, соңғы құмалағын бастаушының №7 отауына түсіріп, ондағы 2 құмалақты үшеу етіп, осы құмалақтарды ұтумен қатар, осы отауға тұздық жариялайды. Сонда төмендегі жағдай қалыптасады.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | №8 | №7 | №6 | №5 | №4 | №3 | №2 | №1  |
|  | 1 | 11 | 1 | 1 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | (3)  |
|  | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | Х | 11 | 1 | (12)  |
| отаулар | №1 | №2 | №3 | №4 | №5 | №6 | №7 | №8 | №9  |  |

Ендігі кезде бүкіл ойын барысында №7 отау – қостаушының меншігіне айналады.

* 5.Тұздық ойында бір рет алынады және №9 отаудан ешқашан алынбайды.
* 6.Тұздық аттас отаулардан алынбайды.

Мысалы, жоғарыдағы диаграммадағы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудан тұздық алды, енді бастаушы ойыншы ойын барысында бұл отаудан тұздық алуға қақысы жоқ.

**“Атсырау” ережесі**

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

* 7.Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп аталады.
* 8.Атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады. Мысалы:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | №8 | №7 | №6 | №5 | №4 | №3 | №2 | №1  |
|  | 1 | 1 | 1 | Х | 1 | – | – | – | – | (78)  |
|  | – | – | – | – | – | – | Х | – | 4 | (76)  |
| отаулар | №1 | №2 | №3 | №4 | №5 | №6 | №7 | №8 | №9  |  |

Осы тақтадағы жағдайда жүріс бастаушыдан. Ол №9 отаудағы 4 құмалағын таратады.

Өз кезегінде қостаушы №1 отауға түскен 1 құмалақты жүреді. Бастаушы №9 отаудағы жалғыз құмалақты 1 отауға салады. Қостаушы кез келген отаудағы құмалақпен, мәселен, 1 отаудағы 1 құмалақпен жүріс жасайды. Сонда төмендегіше жағдай туындайды:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | №8 | №7 | №6 | №5 | №4 | №3 | №2 | №1  |
|  | 1 | 1 | 1 | Х | 1 | – | 1 | 3 | – | (78)  |
|  | – | – | – | – | – | – | – | – | – | (76)  |
| отаулар | №1 | №2 | №3 | №4 | №5 | №6 | №7 | №8 | №9  |  |

Енді қостаушы отауларындағы 8 құмалақты қазанына салып, ойынның есебін жүргізеді.

Есеп 76-86. Қостаушы ұтты.

* 9.Егер “атсырау” жағдайында қосымша жүріс жүрілген кезде, құмалақтар амалсыздан қарсыластың отауларының біріне түсіп, жүріс беретін болса, ойын әрі қарай жалғаса береді.