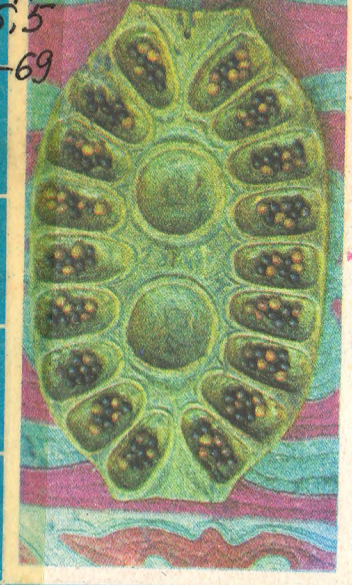
75,5
О-69



Г. Орозобаков,
А. Чылымов

ТОГУЗ КОРГООЛ



Т. Орозобаков,
А. Чылымов

ТОГУЗ КОРГОО

ФРУНЗЕ
«КЫРГЫЗСТАН»
1990

ББК 75.5
О—69

Рецензент М. Асаналиев

Орозобаков Токтосун, Чылымов Абдисалим.
О—69 Тогуз коргоол. — Ф.: Кыргызстан, 1990. — 104 б.: табл., ил.
ISBN 5-655-00485-2

Тогуз коргоол кыргыз элинин байыркы улуттук оюну катары азыркы мезгилде республикалык таймашууларда кеңири ойнолууда. Ойноо ыкмасы жагынан шахматка жакын. Бул жөнүндө китептин автору, СССРдин Мамлекеттик сыйлыгынын лауреаты, Кыргызстандагы улуттук оюндар федерациясынын председатели Т. Орозобаков кийинки таймашууларда ойнолгон мыкты партияларды анализдөө менен жүрүштөрдү эсептөөнүн жолун кеңири баяндайт.

Китеп тогуз коргоол оюнунун күйөрмандарына арналат.

Тогуз коргоол древняя национальная игра, родственная по принципам игры шахматам.

О $\frac{4204000000—00}{М\ 451\ (11)—90}$ 97—90

ББК 75.5

ISBN 5-655-00485-2

© Кыргызстан басмасы, 1990.

ТОГУЗ КОРГООЛ

Байыркы замандан калган кыргыздын улуттук оюндары адамдардан тунук сезимди, тапкычтыкты, жөндөмдүүлүктү, шамдагайлыкты талап кылып, эмгекке болгон мамилесин аңсезимдүүлүгүн кыраакылыгын арттырып келген. Ар бир оюндун өз эрежеси бар сыяктуу алар адамга ар башка канааттануу сезимин тартуулайт. Мындай мурастардын бири — тогуз коргоол. Тогуз коргоол оюну азыркы учурда жаңыча өсүп-өнүгүү жолунда турат. Ошондуктан, атабабадан калган акыл оюнун элге кеңири жайылтуу, кийинки муундарга калтыруу — алдыбызда турган парз.

Боордош казак, кыргыз элдеринин арасында ойнолуп жүргөн, илгертеден бери унутулбай келе жаткан бул оюндун качан чыкканын, кайдан чыкканын жана кимдер ойлоп тапканын так айтуу өтө кыйын. Азыркы кезде тогуз коргоол оюну тууралуу илимий негизде далилденип, терең талданып, толук аныкталган окуу куралдары, адабияттар жок.

Тогуз коргоол оюнун алгачкы жолу койчулар ойлоп чыгарышып, кийинчерээк жалпы элдин маданиятына айланып кеткен — деген божомолдоолор болгону менен, ал ушул убакка чейин чечиле элек маселе. Мындай божомолдоо тогуз коргоол оюнунун тактасындагы үйлөрдүн аттары малдын мүчөлөрү менен аталышынан келип чыкса керек. Чындыгында кыргыз элинин дээрлик көпчүлүгү койчу болушпаганы менен алардын турмуш-тиричилиги мал чарбасына байланыштуу болгондугу белгилүү эмеспи. Дагы бир божомолдоо боюнча тогуз коргоолду байлар ойлоп табышкан, анткени алардын бош убактылары көп болуп, зеригип отургандагы эки акылман — байдын иши — дешет. Мындай божомолдоолордун нагыз чындыгына жетүүгө умтулуу чөптөн ийне издегендей нерсе эмеспи. Акыры, «ийненин» табыларында шек жок. Азырынча тогуз коргоол оюнунун тарыхы жөнүндө так маалымат айтууга далил-

дүү мүмкүнчүлүк жок. Бирок, ким ойлоп тапса дагы, кайсы элден чыкса дагы, тогуз коргоол оюну ой жүгүртүүнү ыкчамдыкты өрчүтүп, ооз эки, тез эсептөөнү талап кылгандыгы, ойноо үчүн көп деле жарак-жабдыктын кереги жоктугу жагынан көчмөн элдин турмушун чагылдырып, көчмөн элге ылайык оюн экендигин далилдегени талашсыз.

«Кыргыз эли борбордук Азиядагы эң байыркы элдердин бири экендиги тарыхка маалим. Өзүнүн өсүш жолунда узак, татаал кылымдарды башынан өткөргөн кыргыз эли эпикалык маданияттын эң бийик үлгүлөрүн жаратууга жетишкен... кыргыз элинин байыркы ата мурасынын эң туу чокусу — улуу «Манас» эпосу...» — деп жазган азыркы кездеги адабияттын алпы, агабыз Чыңгыз Айтматов өзүнүн Сагынбай Орозбак уулунун варианты боюнча түзүлгөн Манас эпосуна арналган баш сөзүндө. Биз дагы ата мурасыбыз — Манаска кайрылып көрөлү. Айкөл Манас!.. Манастын айкөлдүгүнө эпостун айкөлдүгү шайкеш келерине кайра-кайра таазим этебиз. Анткени, эпос тогуз коргоолду да ичине камтыйт экен. Ошондуктан эпостон үзүндүгө* көңүлүңүздөрдү буралы.

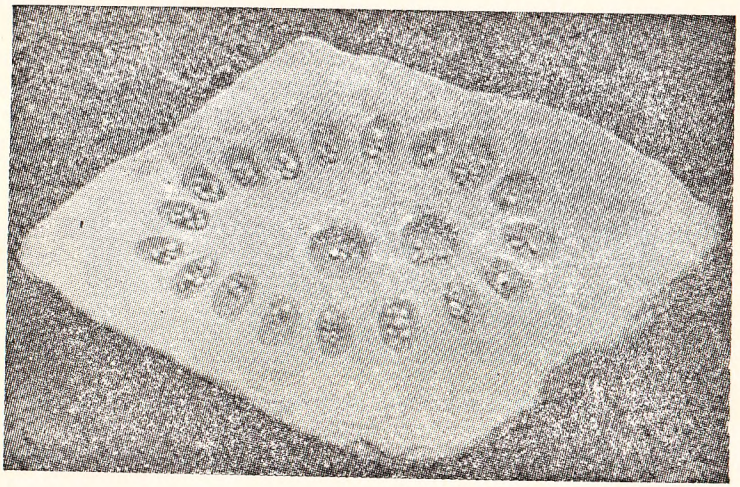
Кош тигишип жанаша,
Калганынын баарысы
Оюн, күлкү, тамаша.
Бетегесин жулдуруп,
Белгини жерге урдуруп,
Беш чүкөнү бир дешип,
Белсенип ордо кир дешип.
Сызып алып сызыкты,
Кыйлага кылып кызыкты,
Жерди чийип салышып
Желпинишип алышып.
Жер жайнаган жылкы бар,
Күндүгүнө бир тайдан
Кармап келип союшуп,
Карап турса мүнөзү
Кан заададай болушуп.
Жалпак жыгач чаптырып,
Чараларын оюшуп
Бир жагына бир тогуз,
Бир жагына бир тогуз,
Үй чыгарып коюшуп.
Ою менен олтуруп
Ташын салып толтуруп,
Тогуз коргоол ойгону,
«Ордо, тогуз коргоол» — деп,
Жаш Манас кылып койгону.
Баштаптыр Маңас ордону
Ордо деген оюнду
Бизге мурас койгону.
Тогуздан коргоол салганы
Бу Манастан калганы.

(Адилет билет бу сөздүн
Чыны менен жалганын)

Ушул эле эпостун II китебинин 308-бетинде дагы бир мындай эпизод бар. Алманбет баатыр казактарга таарынып капаланып келе жатып Чүйдүн аягында Манас баатырга учурайт. Манас баатырдын Алманбетке «сыр» көрсөтүп каршы алганы:

Дөбөгө тиккен кырк чатыр,
Эки жүзчө адамы
Бакылдашып ордо атып,
Чатыраш ойноп салыптыр,
Кишисинен кырк-элүү
Киштеге кирип калыптыр
Чакмак-топ таш салыптыр
Курчап алып элүүсү
Кумалагын салыптыр.
Жатканы турбай кырданып,
Жаалданып сурданып,
Карап койгон бир жан жок
Кандай жүргөн адам деп
Капарына алган тири жан жок.

Эми ушул келтирген үзүндүлөрдөн кийин Чүй боорунан табылган тогуз коргоолдун таштан жасалган тактасына (Алманбет да Манаска Чүйдөн жолукканы эпосто айтылат) көңүлүңүздөрдү буралы (1-сүрөт).



1-сүрөт. Ташка чегилип жасалган тогуз коргоолдун тактасы

* Манас. Эпос (Орозбак уулу Сагынбайдын варианты боюнча), 1-китеп. «Кыргызстан» басмасы, 1978-ж. 296-бет. Үзүндү. 154-б.

Бул таш такта азыркы учурда республикалык археологиялык, архитектуралык ачык асман астындагы Бурана комплекстүү музейинде сакталып турат.

Таш такта жөнүндө кабар угуп алып барып калганыбызда музейдин директору Төрөканов Эсенгул буларды айтты: «Бул ташты Кызыл-Суу өрөөнүнөн Кашка-Суу жылгасынан тапканбыз. Жылгада жайыгынан келген конуш бар. Конуштун жанында кичинекей дөбөчө бар экен, таш такта дал ошол дөбөчөнүн жонунан табылган. Мындан башка дагы тогуз коргоол оюнунун тактасы чегилген чоң таш бар. Ал таш Ой-Табылгынын түндүк жагында кыранда турат. Ал ташты алып келүүгө мүмкүнчүлүгүбүз жетпеди. Анткени ал абдан эле чоң, ал ташка оюнчулар туруп алып ойношсо керек». Жетимиш беш жаштагы Эсенгул карыянын чын ыкласы менен айтылган сөздөрү бизди муютту.

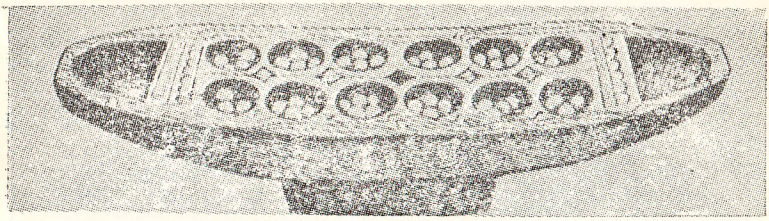
Буранада турган таштын салмагы 200 килограмм чамасында бар экен. Анын ким тарабынан жана качан жасалганы белгисиз. Бирок, ал таш — тактанын жашы аз эмес экендиги көрүнүп турду. Оюнчулар коргоолдорду үйдөн алып жүрүш жасашканда дайыма бир багытта кыймыл жасашкандан уламбы, үйлөрдүн коргоол алынуучу жактары жешилип калыптыр. Таш жешилгиче ойнолгон тактанын жашы да бир топ кылым карыткандыр деген ойго келдик. Далай-далай чыгаан оюнчулардын чеберчилигине күбө болгон таш тактанын ыйыктыгын сездик.

Эсенгул карыянын ширелүү аңгемесинен улам дагы бир нерсени айта кетүүнү туура көрдүк. Ал жанагы таштардын жайгашындагы окшоштуктар. Окшоштуктар булар: таштардын оор салмагы, алардын дөбөчөлөрдөн орун алышы жана дөбөчөлөрдүн конушка жакын жерде болушу.

Мына ушул окшоштуктардан улам тогуз коргоол оюнуна тээ илгертеден эле кыргыз эли эң чоң маани бергендигин, оюнчуларга көрүнөө жерден орун берип, оюнду сыйлап-барктагандыгын жана залкар оюнчулардын атайын беттешүүчү туруктуу жерлеринин болгондугун көрүп турабыз.

Азын-оолак жарыяланып жүргөн адабияттарга кайрылып көрсөк, тогуз коргоолго окшош «калах» оюну тууралуу «Наука и жизнь» журналы 1971-жылы 12-санында жазган болучу. Анда Шотландиянын Абердин шаарынын этнографиялык музейинде сакталып турган эски такта жөнүндө айтылып, тактанын сүрөтү көрсөтүлгөн (2-сүрөт).

Бул такта Африкадан алынып келингендиги жана калах оюнунун тактасы экендиги айтылат.



2-сүрөт. «Калах» оюнунун тактасы

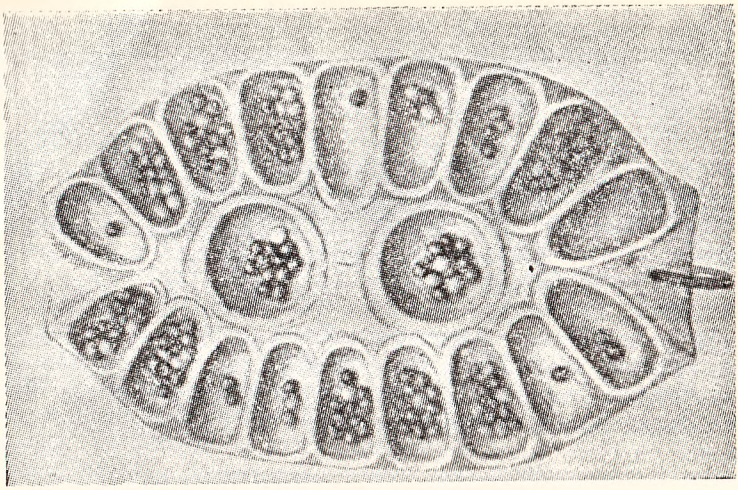
Ошол журналда жарыяланган макаладан дагы бир үзүндү келтирели. «Археологиялык көптөгөн табылгалар калах оюну шахматтан да, дойбудан да мурда пайда болгондугун далилдейт. Сүрөттө көрсөтүлгөн сыяктуу такталар жана анын сыныктары Азия менен Африканын көптөгөн райондорунан археологиялык казууларды жүргүзгөндө кездешкен. Алар, кээде жыгачтан сүрүлүп, кээде топурактан ийленип, кээде пилдин сөөгүнөн оюлуп, кээде таштан чегилип жасалган. Тактага окшош сүрөттөр Египет саркофагдарында, Афина храмдарынын тепкичтеринде, байыркы кербен жолдорунун жээктериндеги таш мололордо көп кездешет».

Эми А. Акшораевдин (А. Акшораев, Тогуз кумалак, Алма-Ата, (1978) китебинде келтирилген сүрөткө көңүл буралы (3-сүрөт).



3-сүрөт. Таш бетиндеги тогуз коргоол тактасынын сүрөтү

«Бул сүрөт, ташка чегилген тогуз коргоолдун тактасы, Жамбыл областынын Кара-Тоо шаарына жакын Ак-Чуңкур деген жердеги таштын бетинде» — деп жазат автор. Ал эми 4-сүрөттө кыргыз-казак элдеринде кеңири тараган, ушул убакка чейин кээ бир мелдештерде колдонулуп жүргөн тогуз коргоолдун жыгач тактасы көрсөтүлгөн.



4-сүрөт. Ата-бабалардан биздин учурга жеткен тогуз коргоол оюнунун тактасы

Келтирилген сүрөттөрдөн, алардын окшоштугун аныктоо кыйындыкка турбас. Тогуз коргоолдо да, калахта да үйлөр эки катар жайгашып, экиден чаралары бар. Ар бир үйгө калахта алты, тогуз коргоолдо тогуздан коргоол салынат. Жүрүштөр солдон оңго карай ар бир кийинки үйгө бирден коргоол салынып жүрүлөт да көп коргоол уткан оюнчу жеңишке жетишет. Тогуз коргоолдун тактасында калах оюнун ойнооого толук мүмкүнчүлүк бар. Тогуз коргоол оюну калах оюнуна караганда бир топ татаал жана кызык оюн экендигине тогуз коргоол тактасынын алты үйүнө алтыдан коргоол салып ойноп көргөндө ынандык.

Элибиздеги «калах» жана «такта» деген сөздөрдүн мааниси боюнча бири-биринен алыс эмес экендигин да эске сала кеткибиз келет.

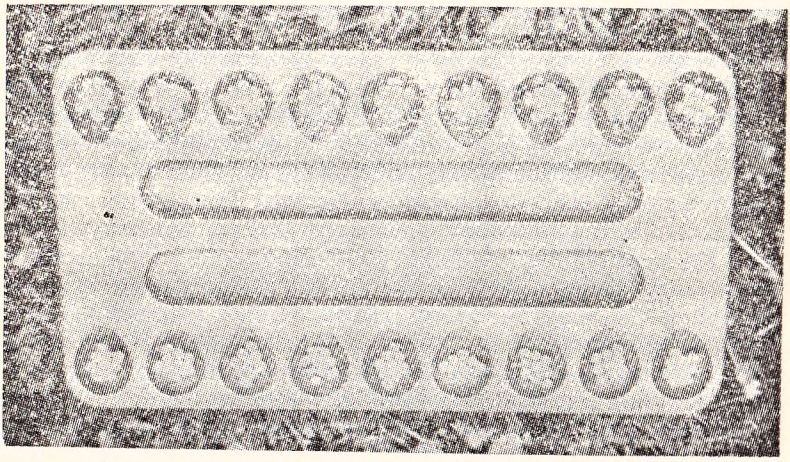
Ар кандай жаңы нерсе, мейли ал оюндардын түрү болсун, элден-элге, кылымдан-кылымга өтүү процессинде сөзсүз өзгөрүүлөрдүн болушуна улуттук өзгөчөлүк, алардын коомдук өсүш деңгээли жана башка ар кандай факторлор таасирин тийгизиши мүмкүн.

Жогоруда келтирилген окшоштуктардан улам «бул эки оюндун түпкү теги бир» — деген божомолду айтуу туура болуп жүрбөсүн? Кандай болсо дагы, тогуз коргоол оюну илгертеден бери ата-бабаларыбыздын эсептөөгө болгон жөндөмдүүлүгүн арттыруучу бирден-бир куралы болуп келгендигинде шек жок. Тогуз коргоол — математикалык амалдарды тез өздөштүрүп, алдын-ала көрө билгендерге

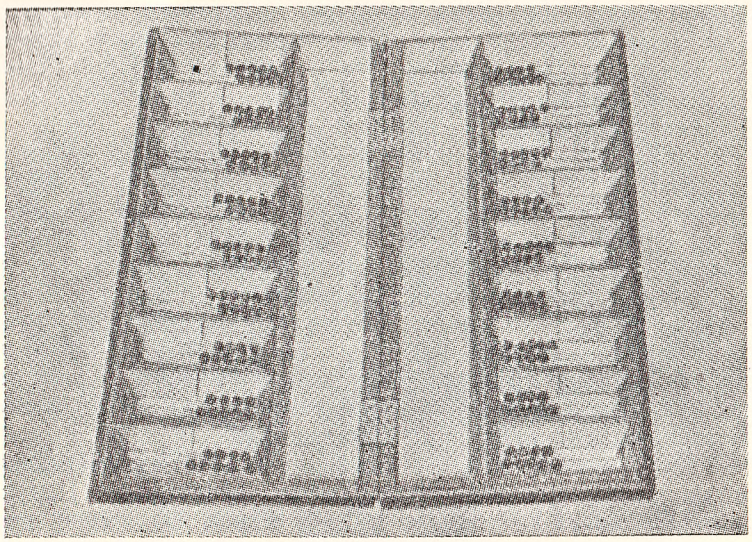
сырын ачуучу эсеп оюну экендиги талашсыз. Ошондуктан тогуз коргоол оюнун элибиздин тарыхынан бизге жеткен көп мурастарынын бири катары эсептегенибиз ырас. Азыркы кезде тогуз коргоол оюну биздин өлкөнүн Орто Азия элдеринин арасында белгилүү.

Ушул жерден бир нерсени айта кетели. Бул китептин максаты тогуз коргоол оюнунун тарыхын изилдөө болбогон соң азын-оолак бизге белгилүү фактыларды келтирүү менен гана чектелдик. Тогуз коргоол оюну кайдан чыкканын, кайсы улутка таандык экендигин боолголоону окурмандардын өздөрүнө ко.буз. Бул жагынан алганда Казак мамлекеттик физкультура институтунун доценти М. Тенекеевдин «...кыйын да, кызык да спорт оюнунун түрлөрүнүн бири — казактын математикалык «тогуз кумалак» оюну» — деп кесе айтканын терең ойлонбогондук, же болбосо мактанчылык катары гана эсептейбиз.

Тогуз коргоол оюну анчалык деле көп курал-жабдыктарды талап кылбай тургандыгын айтканбыз. Илгери, оюнчулар тогуз коргоолдун үйлөрү менен чараларын жерди ылайыктап чукуп жасап алып деле ойной беришчү экен. Азыркы чакта тогуз коргоолду атайын жасалган тактада ойногонго толук мүмкүнчүлүк бар. Жогоруда көрсөтүлгөндөй алып жүрүүгө ыңгайсыз, ортосунан бүктөлбөгөн жана үйлөрдөгү коргоолдордун санын тез саноого мүмкүнчүлүк бербеген такталардын ордуна жаңыча жасалган такталар чыгарыла баштады (5—6-сүрөттөр).



5-сүрөт. Фрунзедеги театралдык ишкана тарабынан чыгарылган тогуз коргоолдун тактасынын ички көрүнүшү



6-сүрөт. Казак республикасында чыгарылып жаткан тогуз кумалак тактасынын ички көрүнүшү

Бул сүрөттөрдөн оюндун тактасы бир топ өзгөрүүгө дуушар болгонуна күбө болуп отурабыз.

Азыркы учурда мелдештерди өткөрүү үчүн бир типке келтирилген такта жок. Ар жерде мүмкүнчүлүктөрүнө жараша табылган эле такталарда ойноп жүрүшөт. Себеби, ишкана тарабынан чыгарылган такта жетишсиз. Бул, аз да болсо ыңгайсыздыкты түзөт.

5-сүрөттөгү көрсөтүлгөн такта жыгачтан, коргоолдору дюралюминийден жасалган. Мындай тактада ойнооно, өзгөчө аксакалдарыбыз көп көңүлдөнүшпөйт. Анткени, коргоолдор өтө жалтырак темирден жасалгандыктан көздү бат эле талытып жиберет. Эгерде ушул эле такталар өңү күңүртүрөөк пластмассадан жасалган коргоолдор менен жабдылса көз чарчабайт эле. Буга мисал, тогуз-кумалактын тактасы (6-сүрөт) боло алат. Боордош казак республикасында тогуз кумалак оюнунун жакшы жолго коюлуп, эл арасында тез тарап бараткандыгынын себебинин бири оюндун тактасына байланыштуу болсо керек. Тогуз кумалактын тактасы ойнооно ыңгайлуу шарттарды түзөт. Себеби, ар бир үйдө коргоолдор эки-экиден катарлаш жайгашкандыктан, оюндагы эң негизги суроо: үйлөрдөгү коргоолдордун так же жуп санда экендиги тактага бир караганда эле көрүнүп турат. Бул биринчи жагы. Экинчи жагы, ошол эле тактанын сырткы бетине шахмат ойнооно

болот. Үчүнчү жагы коргоолдор пластмассадан жасалган да тактанын баасы биздин тактаныкынан алда канча төмөн.

Тогуз коргоол оюнун ойноо эрежелери боюнча мындан он-он беш жылча мурда бир топ талаш-тартыштар жүргөн. Республикабызда турмуштун талабына ылайык тогуз коргоолду кайрадан жандандырууга, оюнду байытып, кийинки муундарга таратууга көмөк түзүшкөн, оюндун эрежелерин тактоого чоң салым кошушкан аксакалдарыбыз, Кыргыз жана Казак республикаларынын бир нече жолку чемпиондору Өмөр Касымакунов, Туюкбай Майлышев, Сейс Асанов жана Эсенбай Умаров сыяктуу оюндун чеберлери чоң алкышка татыктуу. Аты аталган чебер оюнчулардын таалимин алган жаштардын саны Ат-Башы районунда күн санап өсүүдө.

Биз дагы бул китепти жазууга киришүүдөн мурда ыктуу учурларды текке кетирбей, залкар оюнчулардан таалим алып, тогуз коргоолдун купуя сырларын ачууга аракеттендик.

Бул китептин максаты элибиздин маданий мурасы — тогуз коргоолду кеңири жайылтууга көмөк түзүү.

Тогуз коргоол оюну ар кандай тактикалык жана стратегиялык чечимдерге өтө бай, чиеленишкен оюн. Анткени, бир нече жүрүштү алдын-ала эсептеп ойноо оюнчудан өтө чоң чеберчиликти, тактыкты жана кылдаттыкты талап кылат. Эсептөөлөрдүн көп жактуулугу жагынан тогуз коргоол шахматтан ашса ашат, бирок кем калышпайт. Тактадагы оюн абалдары ар бир жүрүш сайын өтө тез өзгөрүп турат.

«Шахмат боюнча ар жыл сайын миңдеген адабияттар жаралганына карабастан анын дагы да ачыла элек купуя сырлары өтө көп» — деген далилдөөлөрдү ар дайым угуп жүрөбүз. Ошондуктан, бул китеп тогуз коргоол оюнунун кызыктуу дүйнөсүнө жасалган алгачкы гана кадам.

ТОГУЗ КОРГООЛ ОЮНУНУН ТАКТАСЫ

Тогуз коргоол оюну атайын жасалган тактада эки адам тарабынан ойнолот. Такта 18 үйдөн жана 2 чарадан турат, (1—3-сүрөт) башкача айтканда ар бир оюнчуга тогуздан үй жана бирден чара тиешелүү. Ар бир үйдүн илгертен эле келе жаткан аттары бар. Алардын аттарын билүү чоң мааниге ээ. Себеби, ар бир үйдүн оюндагы стратегиялык мааниси, кү-

чү жана салмагы өзүнүн аттарына шайкеш келип, оюнду өздөштүрүүгө жана ойноого чоң жардамы тийет.

Эгерде үйлөрдү солдон оңго карай саат жебесинин багытына каршы бирден тогузга чейинки сандар менен белгилесек, анда ал сандарга туура келген үйлөрдүн аттары төмөндөгүдөй:

1 — Куйрук	Куйрук	Арт
2 — Ат өтпөс	Ат өтпөс	Тек турбас
3 — Текилдек	Жаман үй	Ат өтпөс
4 — Далы	Белдин алды	Атсыратар
5 — Бел	Бел	Бел
6 — Ак колтук	Ак далы	Белбасар
7 — Эки тишти	Эки тишти	Кандуу капкан
8 — Көк моюн	Көк моюн	Көк моюн
9 — Ооз	Куу моюн	Мандай

Бул үч колонканын биринчи экөө кыргыз элинин арасында таралган аттар, ал эми үчүнчүсү боордош казак элинде аталып келген үйлөрдүн аттары.

Байыркы ата-бабаларыбыз ойноп келген «тогуз коргоолдун» тактасы жаңгак же арча жыгачтарынан жасалган. Андай тактанын үлгүсү 4-сүрөттө көрсөтүлгөн. Сүрөттөн көрүп тургандай, тактанын үстү жабылбайт да алып жүрүүгө ыңгайсыз.

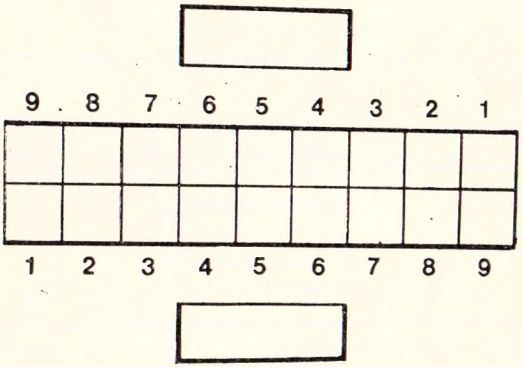
Ал эми, азыркы кезде тактанын жыгачтан же болбосо пластмассадан ортосунан тең экиге бөлүп бүктөөгө боло тургандай, жабдууга ылайыкташтырылып жасап жүрүшөт. (5-сүрөт). Өзүңүздөр күбө болуп тургандай, тогуз коргоол оюнунун тактасы аз да болсо өзгөрүүгө дуушар болуптур.

Бул жерден бир нерсени айта кетүүнү зарыл көрдүк. Боордош казак элинин арасында азыркы кезде тогуз коргоол, тогуз кумалак оюну эл арасында тез жайылып бара жатат. Мунун себептеринин бири ойногонго ыңгайлуу оюн такталарынын чыгарылышы. Алардын тактасында ойноо жеңил. Биз бул жерден, биздин жергиликтүү мекеме чыгарган такта жаман деген ойдон алыспыз. Ошентсе да «Кыял» бирикмеси ушул суроонун тегерегинде ойлонуп көрсө, ата-бабалардан бери келе жаткан тактанын көрүнүшүн камтып, улуттук калоритти чагылдырган такта жасалмак деген ойдобуз.

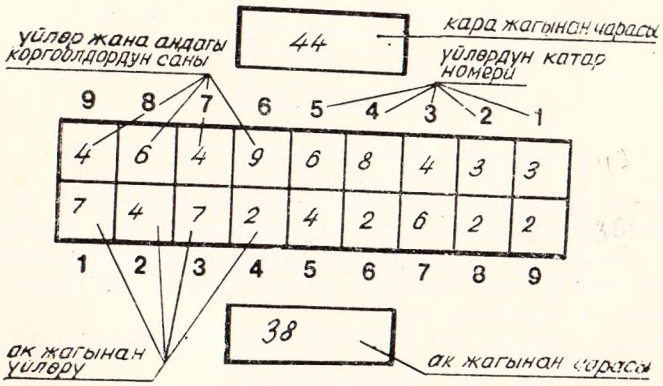
Тең экиге бөлүнгөн тактанын ар бир жагында тогуз-тогуздан үйлөр болот деп айттык. Ар бир үйгө тогуздан коргоол салынат. Ошентип бир жагында тогуз үйдө 81 коргоол, экинчи жагында да 81, бардыгы болуп оюнга 162 коргоол катышат. Ар бир оюнчунун коргоол жыйнай тур-

ган чарасы эки тактада оюнчунун оң кол тарабында болгон бирок жаңы такталардагыдай чаранын өз тарабында эмес атаандашы тарабында болгону оюнга ыңгайлуулукту түзөт. Тогуз коргоол оюнунда коргоолдор катары жапайы жаңгакты (элибизде аны «катын жаңгак» деп коюшат экен), болбосо алюминийден же пластмассадан жасалган шариктерди колдоонсо болот. Айрым жерлердеги тогуз коргоолдун ышкыбоздору майда тоголок таштарды, ал тургай буурчактын, алчанын жана башка жемиштердин данектерин коргоол катары колдонуп жүрүшөт.

Тогуз коргоол оюнунун тактасын схема тибинде кагазга төмөнкүдөй түшүрсөк болот (1-диаграмма). Номерлери коюлган торчолор — үйлөр. Алардын ар бири солдон онду карай тиешелүү сандар менен белгиленген. Чийме-



1 диаграмма



2 диаграмма

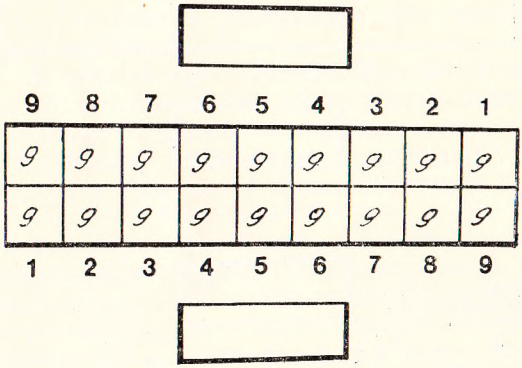
ның орто ченинде эки төрт бурчтукту эки оюнчунун чаралары деп эсептейбиз. Төмөнкү катардагы бирден тогузга чейинки ирет саны коюлган үйлөр менен төмөнкү чараны, башкача айтканда диаграмманын ылдыйкы симметриясын ак жагыныкы (биринчи жүрүш жасаган оюнчунуку), ал эми диаграмманын жогорку симметриясын кара жагыныкы (экинчи жүрүүчү оюнчунуку) деп түшүнүү керек.

Буга мисал катары төмөнкү 2-диаграмманы карап көрөлү:

Үйлөрдүн ичиндеги сандар үйлөрдөгү оюн учурунда калган коргоолдордун саны, ал эми торчонун эки жагындагы төрт бурчтуктун ичиндеги сандар оюнчулардын чаралары-ндагы өздөрү утуп алган коргоолдордун санын көрсөтөт. 2-диаграмма боюнча ак жагы 38, ал эми кара жагы 44 коргоол утуп алышкан.

ТОГУЗ КОРГООЛ ОЮНУНУН ЭРЕЖЕСИ

Тогуз коргоол оюну башталаар кезде коргоолдордун тактада жайланышы төмөндөгүдөй болот (3-диаграмма).



3 диаграмма

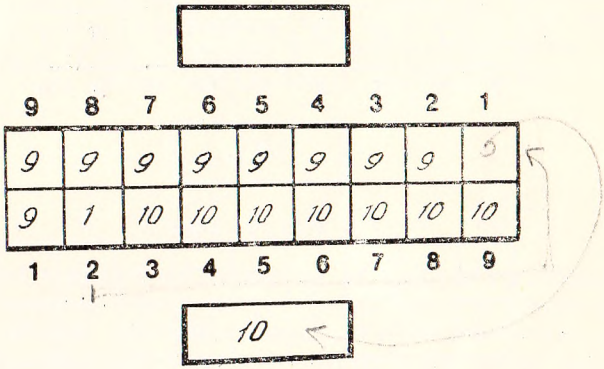
Үйлөрдүн ичиндеги «9» деген сан ар бир үйдө жаткан коргоолдордун санын билдирет, демек, ар бир оюнчунун тогуз үйүндө 81 коргоол бар. Оюндун мазмуну мындай: ар бир оюнчу оюнда жеңип чыгуу үчүн 81ден ашык коргоол утууга умтулушу керек.

Оюнду баштоо укугу чучукулак (жеребъевка) карматылып, калыстар тарабынан аныкталат.

Жүрүштү (оюнду) баштаган адам өзүнүн каалаган үйүнөн бардык коргоолдорду алып, жүрүш жасалган үй-

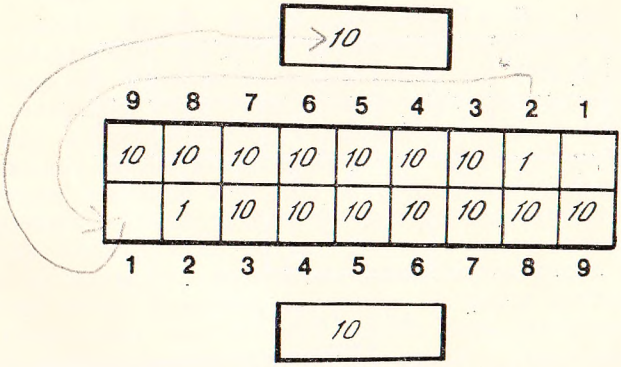
дөн баштап, саат жебесинин багытына каршы (солдон оңго) өзүнүн үйлөрүнө да каршылашынын үйлөрүнө да катар-катары менен бир-бирден коргоол таштап жүрүп отурат. Эгерде эң акыркы коргоол атаандашынын кайсы бир үйүнө түшүп, ошол үйдөгү коргоолдордун саны жуп болуп калса, 2, 4, 6, 8... бул жүрүш «жеңиштүү» деп саналат да жүрүш жасаган оюнчу ошол үйдөгү коргоолдорду уткан болуп эсептелинет. Ал оюнчу уткан коргоолдорду бүт бойдон өз чарасына салып алат.

Түшүнүктүү болсун үчүн 4-диаграмма менен 5-диаграмманы, 6-диаграмма менен 7-диаграмманы салыштырып карагыла.



4 диаграмма

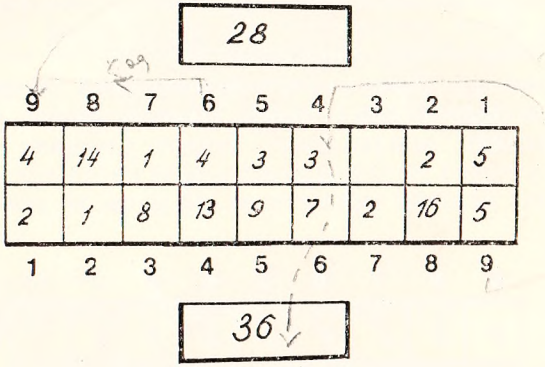
Ак жагы оюнду экинчи үйдөн баштап жүрүп, кара жагынын биринчи үйүндө жаткан коргоолдорду утуп алган (4-диаграмманы карагыла).



5 диаграмма

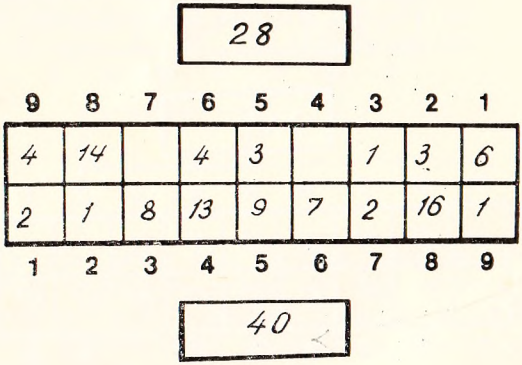
Эми, эгерде, кара жагы да экинчи үйдөн жүрүш жасап жооп кайтарса төмөндөгүдөй көрүнүш пайда болот (5-диаграмма).

Оюн андан ары уланып бир нече жүрүштөн кийин тогуз коргоол тактасында мындай абал пайда болду дейлик (6-диаграмма).



6 диаграмма

Кезектеги жүрүш ак жагынан. Ал 9-үйдө жаткан 5 коргоол менен жүрүш жасай турган болсо акыркы коргоолу кара жагынын 4-үйүнө барып түшөт да андагы коргоолдордун санын жуп кылып, 4-үйдөгү коргоолдорду өзүнүн чарасына кошуп алат. Анда төмөндөгүдөй оюн абалы пайда болот (7-диаграмма).

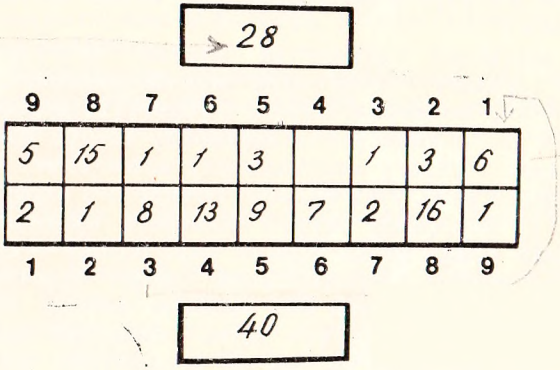


7 диаграмма

«Тогуз коргоол» оюнунда атаандаштар алмак салмак жүрүш жасашат. Ар бир оюнчунун максаты, атаан-

дашынын так сандуу коргоолу бар бир үйүнө колундагы акыркы коргоолду түшүрүп жуп жасап, ошол үйдөгү коргоолдорду утуп алуу. Эгер жүрүш жасалып, оюнчунун акыркы коргоолу каршы жактын кез келген бир үйүнө түшүп, ошол үйдөгү коргоолдордун санын так жасаса (1, 3, 5, 7, 9, ж. б.) же болбосо өз жагындагы үйлөрдүн бирине түшсө, «жөнөкөй» жүрүш жасалды деп эсептелип, ал үйдөгү коргоолдор эч бир чарага алынбайт. Айтылгандар түшүнүктүү болуш үчүн мындай эки мисал келтирелик.

Биринчи мисал. 7-диаграммада жүрүш кара жагыныкы дейли. Оюнчу өзүнүн 6-үйүндөгү төрт коргоолду жүрсө, акыркы коргоолу өзүнүн 9-үйүнө түшөт да каршылашынын 4-үйүндөгү 13 коргоолго чабуул жасайт. Бул «жөнөкөй» жүрүш. Кара жагынын бул жүрүшүнөн кийин төмөндөгүдөй оюн абалы пайда болот (8-диаграмма).

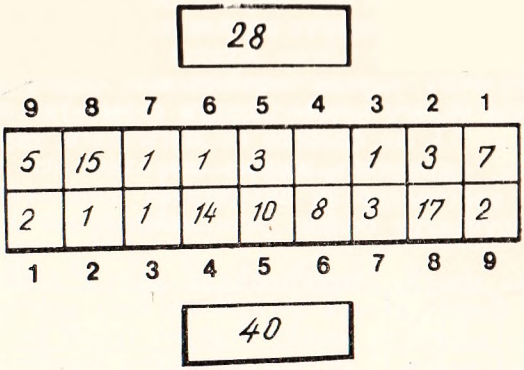


8 диаграмма

Экинчи мисал. Эмки жүрүштүн кезеги ак жагында (8-диаграмма). Ак жагы биринчиден, 4-үйүндө жаткан 13 коргоолдон ажырап каламбы деген ой менен, экинчиден өзү чабуулга өтүү үчүн өзүнүн 3-үйүндө жаткан 8 коргоолду жүрдү дейли. Бул жүрүштөн кийинки абал 9-диаграммада көрсөтүлгөн. Бир караганга актардын акыркы жүрүшү жөнөкөй коргонуу жүрүш. Акыркы коргоол кара жагынын 1-үйүнө түшүп, андагы коргоолдордун саны так болду. Ошондуктан ал коргоолдор чарага алынбайт. Бирок ак жагы бул жүрүштөн кийин коргонуудан кайра чабуулга өттү. Башкача айтканда ак жагы өзүнүн 4-жана 9-үйлөрүндөгү коргоолдору менен кара жагынын 8-жана 1-үйлөрүндөгү коргоолдорун коркунуч туудуруп турат.

Биз бул жерде (9-диаграмма) жаңы үйрөнчүк оюнчу-

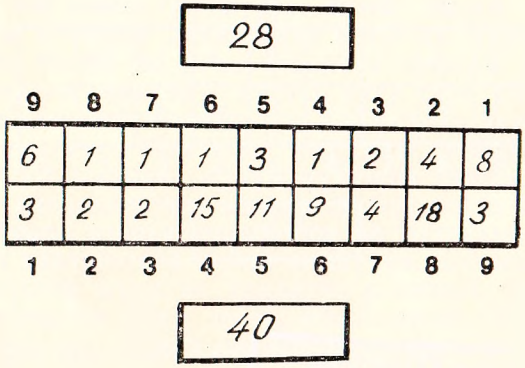
Кыргызская Государственная



9 диаграмма

ларга карап, абалына өтө терең талдоо жүргүзбөстөн, үстүртөн жасалуучу гана жүрүштөр менен чектелүүнү туура таптык.

Ак жагынын чабуулунан кантип кутулууга болот? Эгерде 1-үйдөгү 7 коргоолду жүрүп жиберсек, ак жагы 4-үйдөгү коргоолдорду жүрүп, 8-үйдөгү 15 коргоолду алып коёт. Ал эми 7-үйдөгү бир коргоолду жүрүп койсок, анда атаандашы 1-үйдөгү коргоолдорду алып алат. Ушул коркунучтардан кутулууга болобу? Эгерде биз 8-үйдөгү, «бай» үйдөгү 15 коргоолду жүрүп жиберсек кутулабыз. Тогуз коргоолдо «бай» деген термин бар. «Бай» — деп ичинде башка үйлөргө салыштырганда арбын коргоол жаткан үйдү айтабыз. Ошентип биз «байды» көчтүк. (Тогуз коргоолдо «жүрүш», «жүрүү» деген сөздөрдүн ордуна «көчүш», «көчүү» деген сөздөр да колдонулуп жүрөт). Бул жүрүштөн кийин төмөндөгүдөй абал пайда болот (10-диаграмма).



10 диаграмма

Кара жагы бул жүрүштөн кийин эки илтик коркунучтан гана кутулбастан, 9-үйүндөгү 6 коргоолу менен атаандашынын 5-үйүндөгү 11 коргоолуна чабуул жасады.

Жогоруда келтирилген экинчи мисалдан көрүнүп тургандай, тогуз коргоол оюнунда оюн абалдары өтө тез өзгөрүп турат экен. Азыр эле коргонуп жаткан оюнчунун бир жүрүштөн кийин чабуулга өтүшү такта бетиндеги абалды талдоо жүргүзүүдө өтө чоң чеберчиликти, алдын ала эсептөөнү талап кылат.

Тогуз коргоол оюнунда төмөндөгүдөй жол-жоболор бар.

1. Оюн учурунда жүрүш жасала турган үйдүн ичинде бир коргоол жатса, ал коргоол колго алынып, кийинки оң жагындагы үйгө салынат да жүрүш жасалган үй бош калат.

2. «Туз» алуу. Бир оюнда атаандаштын үйлөрүнүн бирөөнөн гана «туз» алууга болот.

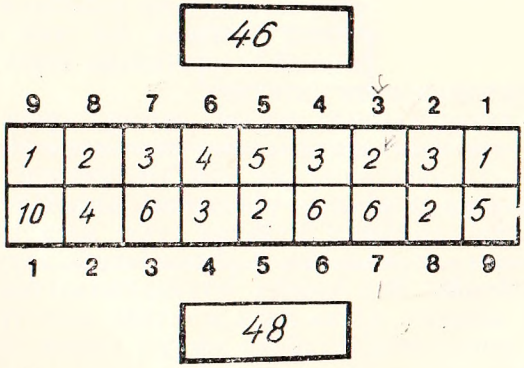
3. Атташ үйлөрдөн «туз» алууга болбойт.

4. Атаандаштардын 9-үйлөрүн («Ооз» үйлөрүн) «туз» жарыялоого болбойт.

5. Атаандаштардын бирөөнүн үйлөрүндө бир да коргоол калбаган учурда оюн аяктаган болуп эсептелинет.

Эми ушул жол-жоболордогу «туз» алууга толугураак токтололу.

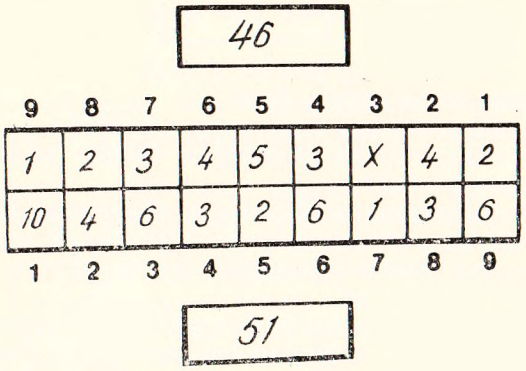
«Туз» алуу. Биз жогоруда үйлөрдө жаткан коргоолдорду утуп алууга толугу менен токтолдук. Оюн учурунда үйлөрдөгү коргоолдорду гана эмес, үйдүн өзүн дагы утуп алууга болот. Мындай абал «туз» алуу болуп эсептелет. Туз кандай алынат? Эгерде оюн учурунда атаандаштын үйлөрүнүн ичинде эки коргоол жатса жана жүрүш жасаган адамдын акыркы коргоолу ошол үйгө түшсө, башка-



11 диаграмма

ча айтканда үйдө үч коргоол болуп калса, ошол үч коргоол чарага алынат да, 3 коргоол алынган үй «туз» деп жарыяланат. Буга мисал иретинде 11-диаграмманы карайлы.

Жүрүш ак жагыныкы дейли. Эгерде ал 7-үйдө жаткан 6 коргоолду жүрсө, анын акыркы коргоолу кара жагынын эки коргоол жаткан 3-үйүнө түшөт. Бул учурда 3-үйдөгү коргоолдордун суммасы так үчкө барабар. Буга карабастан ошол үч коргоол чарага алынат да ак жагы кара жагынан 3-үйүн «туз» деп жарыялайт. Башкача айтканда ак жагы кара жагынын 3-үйүн утуп алды (12-диаграмма).

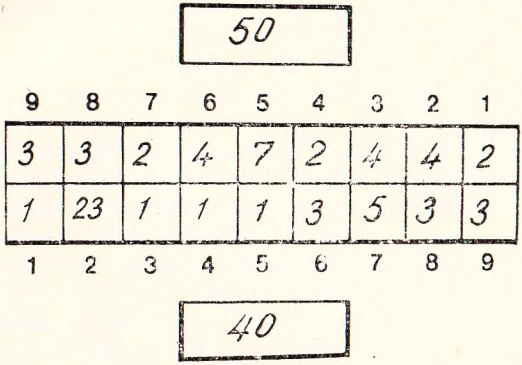


12 диаграмма

Эми ошол 3-үйгө түшкөн коргоолдордун бардыгын ак жагы өз чарасына ала берет. Демек, оюн учурунда «туз» алган адам чоң артыкчылыкка ээ болот экен. Оюн учурунда «туз» алынган үйгө кагаздан же болбосо башка бир нерсени салып белги коюп коюшат. Ал эми тактадагы оюн абалын кагаз бетинде көрсөткөндө «туз» алынган үйгө «Х» белгисин коюу ыңтайлуу.

«Туз» алуунун төмөндөгүдөй өзгөчөлүктөрү бар. Биринчиден: тузду атаандаштардын эки жагы тең 9-үйдөн (ооз үйдөн) алууга акылары жок. Экинчиден: «туз» эки жактын окшош номерлүү үйлөрүнөн алынбайт. Мисалы ак жагы атаандашынын 3-үйүнөн «туз» алса 12-диаграмма кара жагы ак жагынын 3-үйүнөн «туз» алууга акысы жок. Үчүнчүдөн: бир оюнда атаандаштар бирден гана «туз» ала алышат. «Туз» алуу жөнүндө эске тута турган дагы бир нерсе: оюн учурунда жүрүш кезеги келген оюнчу атаандаш жагынан «туз» алууга толук мүмкүнчүлүгү болгону менен «туз» албаганды туура таап, анын ордуна

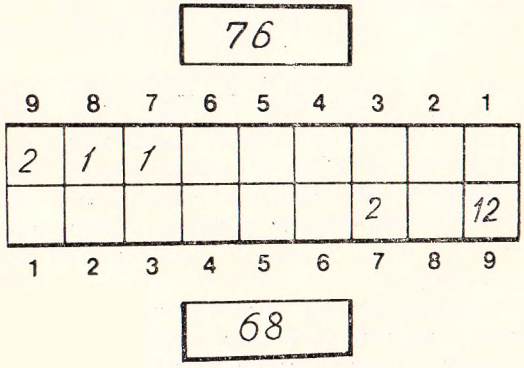
башка жүрүштү жүрүп кетсе болот. Мисалы иретинде төмөндөгүдөй оюн абалын карайлы (13-диаграмма).



13 диаграмма

Жүрүш ак жагыныкы дейли. Эгерде ак жагы 8-үйүндө жаткан 3 коргоол менен жүрүп кара жагынын 1-үйүнөн туз ала турган болсо, кара жагы 9-үйдөгү 3 коргоол менен экинчи үйдөгү «байды» (24 коргоолду) алып алат. Ошондо кара жагынын уткан коргоолдорунун жалпы саны 74 болуп, партияны өз пайдасына чечүүгө толук мүмкүнчүлүгү болуп калат. Демек, ак жагы «туз» алуунун ордуна башка жүрүш жасаганы туура, башкача айтканда 1-үйдөгү бир коргоолду жүрүп, экинчи үйдөгү коргоолдордун суммасын жуптаганы зарыл.

Оюндун аягы. Оюн кандай учурда аяктайт? Биз жогоруда айтып кеткендей, оюн аякташ үчүн атаандаштардын



14 диаграмма

биринин жүрүшү түгөнүшү керек. Башкача айтканда үйлөрүндө коргоолдор калбай, үйлөрүнүн бардыгы бош калыш керек. Мындай кезди «тогуз коргоол» тилинде «жөө калды» же «атсырады» дейт. Жогорудагы 14-диаграмма айткандарыбызга мисал боло алат.

Жүрүш ак жагынан. Ак жагы болгон коргоолдорун бүт бойдон 9-үйдө чогулта турган болсо, төрт жүрүшү бар. Кара жагыныкы — үч жүрүш. Демек кара жагы «атсырап» турат. Ал 7-жана 8-үйлөрдөгү бирден коргоолду 9-үйдө жыйнагандан кийин, ошол төрт коргоолду жүрүүгө аргасыз болот да дагы бир жүрүштөн кийин үйлөрү бош калат. Мына ушундай учурда оюн аяктайт да ак жагы үйлөрүндөгү калган коргоолдорду (14-диаграммада 18 коргоолду) өз чарасына салып алат. 14-диаграммадагыдай абалдан ак жагы 86 : 76 эсеби менен жеңишке жетишет. «Тогуз коргоол» оюнунда «атсырап» калуу тартиби жалаң гана тактада коргоол калбай калганда гана эмес, тактада коргоолдор көп учурда деле эки оюнчунун жүрүштөрүн эсептеп чыгарган кезде билинет. Атсырап калган оюнчу дайыма эле жеңилүү ызасын тарта бербейт. Жеңишке оюндун аягында 82, же андан да көп коргоол уткан оюнчу жетишет.

ОЮНДУ ЖАЗЫП АЛУУ ТАРТИБИ

Ойнолгон партияларды жазып алуу өтө пайдалуу жана тогуз коргоол оюнун өнүктүрүүгө негизги шарттарды түзөт. Жазуу тартибин билип алуу — оюнду жакшы үйрөнүүгө, чоң жардам берет. Жазып ойноо оюндарды эске сактоого, кийин окуп талдоого, оюндун теориялык негиздерин түзүүгө мүмкүндүк берет.

Тогуз коргоол тактасындагы үйлөрдүн катар сандар менен белгилениши ойнолгон партияларды жазууга жол берет. Партияны жазууну «толук эмес» жана «толук» деп экиге бөлүүгө болот. «Толук эмес» жазуу жүргүзгөндө жүрүш жасалган үйдүн номерин гана жазып койсо болот. Мисалы; 1. 7. 9. Бул жазуу боюнча 1-жүрүштү ак жагы 7-үйдөн баштаса кара жагы 9-үйдөн жүрүп жооп берди деп түшүнсөк болот.

Ал эми «толук» жазуу жүргүзгөндө жүрүш жасалган үйдүн номери, ошол үйдөгү коргоолдордун саны, акыркы коргоол түшкөн үйдүн номери жана анда пайда болгон коргоолдордун жалпы саны жазылат. Мисалы 412—611.

Бул жазууну төмөндөгүдөй түшүнүү керек: төртүнчү үйдөгү 12 коргоол менен жүрүш жасалып, атаандашының 6-үйүнө акыркы коргоол түшүп, ал үйдөгү коргоолдордун жалпы саны 11 болду, жасалган жүрүш «жөнөкөй» жүрүш.

Эгерде жасалган жүрүш «жеңиштүү» жүрүш болсо, анда жазуу мындай болот. Мисалы: 110 : 110. Бул жазууну мындай түшүнүү керек. Жүрүш биринчи үйдөгү 10 коргоол менен жасалып, акыркы коргоол атаандаштын биринчи үйүнө түштү да андагы коргоолдордун жалпы саны 10 болуп, ошол коргоолдор чарага алынды. Демек, жөнөкөй жүрүштү сызыкча (—), жеңиштүү жүрүштү эки чекит (:) менен белгилейт экенбиз.

«Туз» алынган үйдү «Х» белгиси менен белгилейбиз деп жогоруда айтып кеттик. Ал эми туз алган жүрүштү төмөндөгүдөй жазабыз. 76 : 33 Х (11-диаграммадан ак жагынын жасалган жүрүшү). Бул жүрүш мындай чечмеленет: ак жагы 7-үйдөгү 6 коргоол менен жүрүп, кара жагынын 3-үйүн туз жарыялады, башкача айтканда 3-үйдөн туз алды.

Эгерде оюн учурунда жүрүштүн акыркы коргоолу туз алынган үйгө туш келсе үйдүн катар санынан кийин да «Х» белгиси коюлат. Мисалы, 212—4Х. Бул, 2-үйдөгү 12 коргоол жүрүлүп акыркы коргоол төртүнчү үйгө — тузга түштү дегенди билдирет.

Тогуз коргоол партияларын жазганда шарттуу белгилерди пайдалануу керек:

— — «жөнөкөй» жүрүш
: — «жеңиштүү» жүрүш
«Х» — «туз» белгиси
! — күчтүү жүрүш
!! — өтө күчтүү жүрүш
? — начар ката жүрүш
?? — өтө ката жүрүш.
!? — көп изилденбеген жүрүш.
00 — кайсы жүрүш жүрүлсө да баары бир.

Бул белгилердин көпчүлүгү шахмат оюнунун партиясын жазууга колдонулуп жүрөт эмеспи. Ошондуктан мындай белгилерди тогуз коргоол оюнуна деле колдонгонубуз туура деген ойго келдик.

Тогуз коргоол оюнун жазып ойноого шахмат оюнунун бланк кагазын колдонсо болот. Ал бланкада оюнчулардын аты-жөнү, жүрүштөрү, оюндун жыйынтыгы, эки жактын оюнга жумшалган убакыты жана оюнчулардын колдору коюла турган жана башка графалар болот.

БЛАНК КАГАЗДЫН ҮЛГҮСҮ

Партия №_____

_____ тур «_____» _____ 19____ ж. ойнолду.

Ак жагы _____
оюнчунун фамилиясы жана ысмы

Кара жагы _____
оюнчунун фамилиясы жана ысмы

№ пп	Ак жагы	Кара жагы	№ пп	Ак жагы	Кара жагы
1.	79 : 610	79 : 610	21	13 : 3X	91 : 12
2.	910—911	911—112	22	83 : 14	58—3X
3.	71—812	91—112	23	11—23	72—84
...	....	....	...	...	... ..

ПАРТИЯНЫН ЖЫЙЫНТЫГЫ

Ак жагы	Кара жагы
Ак жагынын убактысы	Кара жагынын убактысы

Атаандаштардын мөөрү

Бланк кагаздагы катар номерлер 1, 2, 3... 21, 22, 23 эки жактын жүрүштөрүнүн катар номерлерин көрсөтөт.

Тогуз коргоол оюнун жазып ойноо кийинкиге калтырылган партиянын абалын да жазып коюуга мүмкүндүк берет. Мындай учурда үйлөрдүн катар номерлерин жана үйлөрдөгү коргоолдордун санын жазып коюу жетиштүү. Мисалы:

Ак жагы 13, 2X, 36, 42, 520.....
Кара жагы 10, 25, 312, 41, 53 ...

Бул жазууну мындай түшүнөбүз: Ак жагынын 1-үйүндө 3 коргоол, 2-үйү кара жагынын «тузу», 3-үйүндө 6, 4-үйүндө 2, 5-үйүндө 20 ж. б. коргоолдор бар. Кара жагынын 1-үйүндө коргоол жок, 2-үйүндө 5, 3-үйүндө 12, 4-үйүндө 1, 5-үйүндө 3 коргоол бар.

Бул китепте партияларды талдоо учурунда мындай

жазуулар кездешет. Мисалы, 3... 91 : 112 10. ... 28—41 ж. б. Бул жердеги «3» жана «10» деген сандар жүрүшгөрдүн катар саны, ал эми төрт чекит кара жагынын 3-жана 10-жүрүштөрүн көрсөтөт. Эгерде 3. 71—812... деген жазуу кездешсе, ак жагы 3-жүрүштө 71—812 жүрүшүн жасады, кара жагы болсо жүрүш жасай элек дегенди түшүндүрөт.

ТОГУЗ КОРГООЛ ОЮНУНУН НАТЫЙЖАСЫН ЧЫГАРУУ

Ар бир оюнчунун максаты өз чарасына 82ден кем эмес коргоол жыйнап, партияны утуп чыгуу. Утуп чыккан оюнчуга бир упай берилет да утулган оюнчуга берилбейт. Оюн аяктагандан кийин оюнчулардын чараларында 81ден коргоол болсо «тең оюн» болуп эсептелет да оюнчуларга жарымдан упай берилет. Тогуз коргоол оюнунда тең оюн өтө сейрек кезигет. Тең оюн болуш үчүн негизги шарт-тактада «туздун» болушу. Себеби, «жеңиштүү» жүрүштөр коргоолдордун саны жуп болгондо болот эмеспи. Андыктан жуп сандардан утуп олтурган оюнчунун чарасына эч качан 81 коргоол жыйналбайт. Ал оюнчу же 82 же 80 ж. б. коргоол жыйнай алат. Ошентип эгер оюн тең чыкса оюнчуларга 0,5тен упай берилет. Уткан оюнчуга 1 упай берилет да уткан жана утулган коргоолдордун саны бланкага түшүрүлөт.

Тогуз коргоол оюнунун жаңы үйрөнүүчүлөрүнө төмөндөгүдөй насааттарды жана жол-жоболорду айта кетүү зарыл.

— Ар бир жүрүштү ойлонуп жүрүү керек. Партия аяктагандан кийин ага талдоо жүргүзүп, атаандаштын же өзүңөрдүн күчтүү же ката жүрүлгөн жүрүштөрдү табууга аракеттенүү зарыл.

— Үйлөрдөгү коргоолдорду алдын ала даярдалган планга айкалыштырып жайгаштыруу керек. Атаандаштын үйлөрүндөгү коргоолдорго узагыраак чабуул коюп туруу үчүн, оюндун баш жагында мүмкүн болушунча оң жаккы үйлөрдөн жүрүш жасоо зарыл.

Оюндун аягында тактадагы жүрүштөрдү эсептеп, позицияга, утуп жаткан коргоолдордун санына жараша оюн жүргүзүү жакшы жыйынтык берет. Тогуз коргоолдун үйрөнчүктөрүнө эскертип кете турган дагы бир нерсе — так сандуу коргоолдору бар үйлөр «ачык», жуп сандуу коргоолдору бар үйлөр «жабык» үйлөр деп аталат. Аксакал-

дар арасында ушул туурасында башкача пикир да айтылып жүрөт. Ал мындай, жуп сандуу коргоолдору бар үйдү «так», так сандуу коргоолду үйдү «ачык» дешет. Бул пикирди туура эмес деп айтууга укугубуз жок. Себеби, «так» деген сөз мааниси жагынан «жабык», «алууга болбойт» деген мааниге ээ эмеспи.

Оюн учурунда атаандаштан «бул үйүң ачыкпы?», «тигил үйүңдө канча ат бар?» — деген суроолорду берүүгө болот же болбойт деген пикирдин тегерегинде талаш-тартыш сөздөр жүрүүдө. Биз бул талашты чечүүнү максат кылып койгон жокпус. Бул жерде «ат» деген түшүнүк айтылды, ошонун чечмеси мындай. «Ат» — деп жүрүлө турган коргоолдордун санын айтат. Мисалы 79 деген жазууну 7-үйдө 9 коргоол бар деп же болбосо, 7-үйдө 8 ат бар деп түшүнөбүз. Бир коргоол өз ордунда калып, 8 коргоол жүрүлөт ошондуктан 8 «ат». Жүрүлүүчү коргоолдун санын «ат» деп, жүрүш жетпей калганды «атсыроо» же «жөө калуу» деп айтуу илгертеден, ата-бабалардан бери келе жаткан түшүнүктөр болгондуктан биз дагы учурубузда аларды пайдаланып, кийинки муундарга мурас кылып калтырганыбыз абзел.

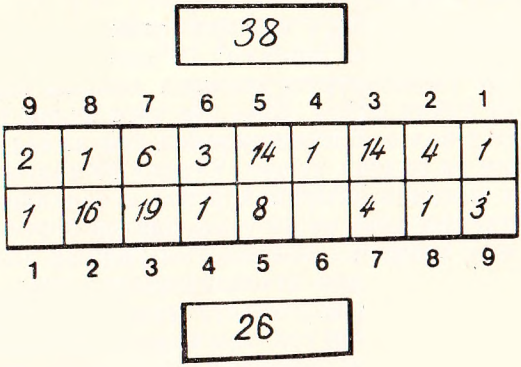
Оюн учурунда бир оюнчу кайсы бир үйүнөн коргоолдорду колуна алса, ошол үйдөн жүрүш жасалды болуп эсептелинет да жүрүш кайтарылып берилбейт. Эгер оюнчу үйлөрдөгү коргоолдорду иреттеп койгусу келсе анда атаандашына иреттеп коём деп эскертиши керек.

Эгер оюнчу жасаган жүрүш, «жеңиштүү» жүрүш болсо, ал оюнчу атаандашына «жеңиштүү» жүрүш жасалгандыгын эскертүүсү керек. Качан гана атаандашы ошол үйдөгү коргоолдорду санап, жеңиштүү жүрүш экендигине көзү жеткенде, оюнчу ал коргоолдорду чарасына ала алат. Эгерде оюн учурунда ката жүрүш жасалып калса (кээ бир үйлөргө коргоол ашык салынып же салынбай калган учурлар болот) оюн башынан кайрадан жазуу боюнча текшерилип, күнөөлүү оюнчуга эскертүү берилет да оюн ката кеткен жерден баштап кайрадан улантылат. Эгерде бир оюнда оюнчу эки эскертүү алса, үчүнчүсү берилбестен ошол оюнчуга утулуш жазылат.

«АТ» ЖЕТЭЭР ҮЙДҮ ЭСЕПТӨӨНҮН ЖОЛДОРУ

Кызыккан адамга Тогуз коргоол оюнун үйрөнүп алуу кыйындыкка турбайт. Бирок оюндун жыйынтыгын өз пайдасына

чечүү, башкача айтканда, утуп чыгуу оңой-олтоң иш эмес. Өзгөчө жаңы үйрөнчүктөр үчүн акыркы коргоол кайсы үйгө барып түшөрүн тез эсептөө бир топ кыйынчылыктарды туудурат. Жаңы үйрөнчүктөрдүн дээрлик көпчүлүгү төмөндөгүдөй эсептешет. Түшүнүктүү болсун үчүн мисал катары 15-диаграмманы келтирели. Жүрүш ак



15 диаграмма

жагыныкы болсун дейли. Эгерде ал 5-үйүндөгү 8 коргоолду жүргүсү келсе, 7 коргоол кийинки үйлөргө салынарын билет да (1 коргоол ордунда калат эмеспи), 6-үйдөн баштап, жетиге чейин санап 3-үйгө келээрин көрөт. Башкача айтканда канча «ат» жүрүлө турган болсо ошончого чейин санайт. Мындай санакты бир азга жеңилдетсе боло тургандыгы көп ойноп жүргөн адамдардын, көбүнчө аксакалдардын эсептөөлөрүнөн улам көрүнүп турат. Эгерде үйдөгү коргоолдордун саны 10дон кем болсо, жогоруда айтылгандай эле санашат. Ал эми коргоолдун саны 10дон көп 19дан аз болсо, ошол жүрүш жасалчу үйдөн баштап жүрүшкө тескери багыт боюнча (саат жебесинин багыты боюнча) үйдөгү коргоолдун санына кошуп 19га чейин санайт да кайсы үй 19га туура келсе акыркы коргоол ошол үйгө келет деп билишет.

Мисалы, ак жагынын 2-үйүндөгү 16 коргоолдун акыркы коргоолу кайсы үйгө келээрин билүү үчүн ошол үйдөн (2-үйдөн) баштап тескери 17, 18, 19 деп санаса кара жагынан 8-үйүнө келет. Демек, акыркы коргоол 8-үйгө түшөт.

Эгер жүрүш кара жагыныкы болсо 3-үйдөгү 14 коргоолдун акыркысы ак жагынын 7-үйүнө түшөт. Бул мисалдар 15-диаграммада көрсөтүлдү. Мындай эсептөөлөрдүн ыңгайсыз жагы бар. Себеби кээ бир оюнчулар санакты көз жүгүртүп жүргүзбөстөн сөөмөйүн ар бир үйгө тийги-

зип санашат. Мындай жагдайга мелдеш убагында жол берилбейт. Анткени сөөмөй менен сайгылап саноо атаандашты кыжаалаттандырып, оюн бөлүшү мүмкүн. Ошондуктан, жаңы үйрөнчүктөргө айта кетчү нерсе, оюнду үйрөнө баштагандан тартып эле көз жүгүртүп саноону үйрөнүү, келечекте оюн учурунда өзүн маданияттуу алып отурууга көмөк берет.

Тез эсептөөнү үйрөнүү кээ бир сандарды эске сактап жүрүүнү талап кылат. Мисалы: 19 деген сан. Эгерде 19 коргоолу бар үйдөн жүрүш жасалса акыркы коргоол бир айлангандан кийин кайра ошол эле үйгө келип түшөт. Үйдө 37 коргоол болсо акыркы коргоол эки айлангандан кийин дагы эле өз ордуна түшөт. Үйүндө 10 коргоол бар үйдөн жүрүш жасалса акыркы коргоол атаандаштын атташ үйүнө түшөт. Мисалы: үчтөн-үчкө, бирден-бирге ж. б. Үйдө 28 коргоол болсо, ал эки жактын бардык үйлөрүн бир айланып чыгып кайрадан атаандашынын окшош номерлүү үйүнө туура келет. 18 коргоолдуу үйдөн жүрүш жасалса, жүрүш жасалган үйдүн сол жагындагы үйгө жетпей түшөт ж. б. у. с. эсепке керектүү сандарды эстеп жүрүү зарыл.

Жүрүштү эсептөөдө ар бир оюнчу өзүнүн көнүп алган ыкмаларын колдонуп жүрүшөт. 1979-жылы жарыкка чыккан А. Акшораевдин (Тогуз кумалак, Алматы, «Казакстан» (1979) китебинде эсептөөнүн математикалык жолдору келтирилген. Ошолорго көңүл буралы.

Тогуз коргоол оюнунун бир өзгөчөлүгү — ар бир үйдүн номери менен анын ичинде жаткан коргоолдордун саны ошол үйдөгү жүрүш жасоодогу мүмкүнчүлүктү, акыркы коргоолдун кайсы үйгө барып түшө тургандыгын көрсөтөт.

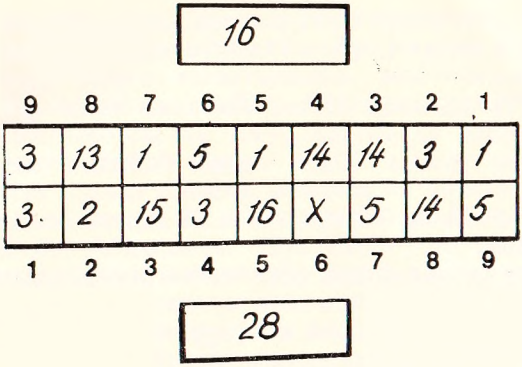
Биринчи эсептөө жолу. Жүрүш жасай турган үйдүн акыркы коргоолу кайсы үйгө барып түшө тургандыгын аныктоо үчүн эсептөөнүн эрежеси боюнча жазылган сандардын арасына кошуу белгисин коёбуз. Мисалы 2 үйдө 21 коргоол бар дейли. Эгер жүрүш ошол үйдөн жасалса жазуу 221—4... болот эмеспи. Анда 2+2+1, суммасы — 5.

а) Эгерде сандардын суммасы 10 же болбосо 10 го жетпесе суммадан 1ди алабыз.

б) Эгерде сандардын суммасы 10дон ашык болсо суммадан 10ду алып таштайбыз.

Биздин мисалда сумма 5, мындан бирди алып таштасак 4 калат. Демек, эгерде 2-үйдө жаткан 21 коргоол менен жүрүш жасасак акыркы коргоол 4-үйгө келет экен.

Жогоруда айткандарыбыз түшүнүктүү болсун үчүн оюндун төмөндөгүдөй беш жүрүшүнөн кийин пайда болгон абалын карап көрөлү (16-диаграмма).



16 диаграмма

Ак жагы	Кара жагы
1. 79:610	79:610
2. 910—911	911—212
3. 111:112	511:63X
4. 413:74	52:64
5. 213:52	115:6X

Мындай учурда ак жагынын бир гана күчтүү жүрүшү бар. Ал жүрүш 6.315 ... Ошондо ал каршылашынын 8-үйүндөгү 13 коргоолду утуп алат. Жогоруда айтылган жол боюнча бул жүрүштүн кайсы үйгө барарын төмөндөгүдөй эсептесе болот.

$$315 \quad 3+1+5=9-1=8$$

Демек, бул жүрүштөн кийин акыркы коргоол 8-үйгө барып түшөөрүн баамдап 6.315:814 жүрүшүн улантуу керек.

Дагы да түшүнүктүү болсун үчүн башка мисалдарды да карайлы. Эгерде ак жагы 7-үйүндөгү 5 коргоолду жүрө турган болсо ($75\rightarrow7+5=12-10=2$) кара жагынын 2-үйүндөгү 3 коргоолду утуп алат (75:24).

Эгерде, 8-үйүндөгү 14 коргоол жүрүлсө ($814\rightarrow8+1+4=13-10=3$) акыркы коргоол өзүнүн 3-үйүнө кошулуп, ал үйдү «жабык» кылып коёт (814—316). Бул акыркы эки мисалда тең сумма 10дон ашык болгондуктан, суммадан 10ду алып таштадык.

Эки оюнчунун бирөөнүн 7-үйүндө 39 коргоол (өтө сейрек учурай турган көрүнүш) жыйналып калды дейлик. Ал жүрүшүн ошол үйдөн баштаса акыркы коргоолу $739\rightarrow7+3+9=19-10=9$ өз жагынын 9-үйүнө келип түшөт.

Экинчи эсептөө жолу. Жүрүш жасала турган үйдүн акыркы коргоолу кайсы үйгө барып түшө тургандыгын

аныктоо үчүн үйдүн ирет санына ошол үйдө жаткан коргоолдордун санын (3 үйдө 17 коргоол болсо анда 3+17=20) кошобуз да:

а). Эгер суммасы 10 же 10дон аз болсо суммадан 1ди алабыз,

б). Эгер сумма 10дон ашык болсо, суммадан 10ду алабыз,

в). Эгер сумма 19 дан ашык 29 дан аз болсо суммадан 19ду алабыз,

г) Эгер сумма 29дан 37ге чейин болсо, суммадан 28ди алабыз.

д). Эгер сумма 38ден жогору болсо, суммадан 37ни алабыз.

Бул айткандар түшүнүктүү болуш үчүн жогорудагы биринчи эсептөө жолунда келтирилген мисалдарды карап көрөлүк. (16-диаграмма).

Ак жагынын 3-үйүндө жаткан 15 коргоолдун акыркысы (315→3+15=18—10=8) кара жагынын 8-үйүнө түшкөндүгүн аныктоо үчүн үйдүн катар саны менен коргоолдордун санын кошсок 18 болот. Бул сумма 10дон ашык болгондуктан (б) пункту боюнча 10ду алып салсак (18——10=8) 8 калат. Демек, акыркы коргоол кара жагынын 8-үйүнө барат. Кийинки мисалдарды дагы ушул жол менен эсептеп көрөлү. 7-үйдөгү 5 коргоолдун акыркысы (75→7+5=12—10=2) кара жагынын 2-үйүнө, ак жагынын 8-үйүндөгү 14 коргоолдун акыркысы (814→8+14==22—19=3) өзүнүн 3 үйүнө (мында сумма 19дан көп болгондуктан 19ду алып таштадык) барып түшүп жатат. Мисалы: 7-үйдө жаткан 39 коргоол жүрүлсө (739→7+39==46—37=9) өз жагынын 9-үйүнө (сумма 46 болгондуктан 37ни алып таштадык) келип, түшөт. Мындай эсептөө оюн учурунда жазбастан ооз эки эсептөөнү талап кылат.

А. Акшораевдин китебинде келтирилген бул эсептөө жолдору чындыгында көп сандарды эске тутуп жүрүүнү талап кылат. Ошондой болсо да ушул сыяктуу эсептөө жолдору бар экендигин эстеп, мүмкүн болсо аларды пайдалана билүү тогуз коргоол оюнун өздөштүрүүгө оң таасирин тийгизиши ыктымал.

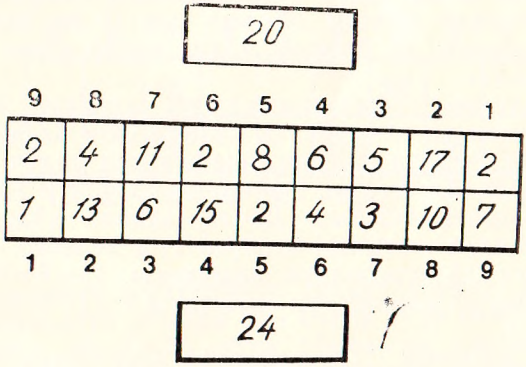
Эсептөө жолдору боюнча дагы айта турган нерсе бар. Азыркы кездеги биздин залкар оюнчулар, мисалы Кыргыз жана казак республикаларынын бир нече жолку чемпиону, улуттук спорттун чебери Ө. Касымакунов, улуттук спорттун чеберлери С. Асанов, Т. Майлыбашев, Э. Умаров жана башка аксакалдарыбыз (өзүлөрүнүн айтууларына караганда) А. Акшораевдин китебиндеги математикалык эсептөө жолдору менен тааныш эмес. Ошондой болсо да

А. Акшораевдин эсептөө жолдорун билгендерге караганда өтө тез эсептей алышат. Анткени, тез эсептөө ыкмасы ар бир оюнчунун оюнга кызыгышына, жасаган аракетине байланыштуу болот окшобойбу. Оюндук практика жана оюнчунун тажрыйбасы да тогуз коргоолду өздөштүрүүдө акыркы орунду ээлебесе керек.

Биздин көз караш боюнча, акыркы ат кайсыл үйгө барып түшөрүн саноонун эң оңой жолу бар. Мындай саноо жолу Чылымов Абдисалим тарабынан сунуш кылынып, азыркы жаңы үйрөнчүк оюнчулар арасында кеңири тарап бара жатат. Бул эсептөөнүн математикалык жагы А. Акшораевдин эсептөө жолунукунан бир кыйла жеңил. Анын үстүнө тактага кол тийгизип саноонун да кереги жок. Бул эсептөөнүн үч жагдайы бар. Алар бири-бирин толуктап, бири-бирине уланып жүрүп отурат да өздөштүрүп алууга жеңилдик түзүлөт.

Биринчи жагдай — акыркы ат оюнчунун өзүнүн үйлөрүнүн бирине түшкөн учур.

Акыркы ат өз үйүнө түшөөрүн оюнчу кантип билсе болот? Ал абдан оңой. Эгерде оюнчунун кайсы бир үйүндө жаткан коргоолдордун саны ошол үйдүн карама-каршысында жаткан үйдүн (атташ үй эмес) катар номерине барабар же андан кичине болсо акыркы ат өзүнүн үйлөрүнүн бирине түшөт. Төмөндөгү келтирилген 17-диаграммадагы ак жагынын 3-жана 6-үйлөрүндөгү жайгашкан коргоолдорго көңүл буралы.



17 диаграмма

Ак жагынын 3-үйүндө алты коргоол жатат, 3-үйдүн каршысындагы атаандашынын үйүнүн катар номери 7, алты жетиден кичине (6<7). Эгерде жүрүш 3-үйдөн жасалса, 36—811 жүрүшү жүрүлүп акыркы ат 8-үйгө түшөт.

6-үйдө төрт коргоол бар, 6-үйдүн каршысындагы кара жагынын үйүнүн катар номери 4, төрт төрткө барабар (4=4). Эгерде 6-үйдөгү төрт коргоол жүрүлсө (64—98), акыркы ат 9-үйгө түшүп, өз жагында болот.

1-ереже. Жүрүш жасалчу үйдөгү коргоолдордун саны, карама каршылаш жаткан үйдүн (атташ үй эмес) катар санынан кичине же барабар болсо, акыркы ат кайсыл үйгө барарын билүү үчүн коргоолдор жаткан үйдүн катар санына жүрүлүүчү аттын жалпы санын кошсок, акыркы ат барчу үйдүн катар саны (номери) келип чыгат.

Түшүндүрмө. Ак жагынын (17-диаграмманы караңыз) 3-үйүндө алты коргоолу бар. Жүрүлүүчү коргоолдордун — аттардын саны беш. Демек, эреже боюнча 3+5=8 болуп акыркы ат 8-үйгө барат. Эгер, жүрүш 6-үйдөн болсо акыркы ат 6+3=9 болуп, 9-үйгө түшөт.

Экинчи жагдай — акыркы ат оюнчунун үйүнөн өтүп кеткен учур. Акыркы ат оюнчунун өзүнүн үйүнөн өтүп кетээрин билүү үчүн дагы эле жүрүш жасалчу үйдөгү коргоолдордун саны менен ошол үйдүн каршысындагы үйдүн катар санын (номерин) салыштыруу жетиштүү. Ал мындай: эгерде жүрүш жасалчу үйдөгү коргоолдун жалпы саны ошол үйдүн каршысында жаткан үйдүн катар санынан чоң болуп, алардын айырмасы тогуз же тогуздан кем болсо, акыркы ат атаандаштын үйлөрүнүн бирине түшөт. Мындай жагдай үчүн экинчи эреже келип чыгат.

2-ереже. Жүрүш жасалчу үйдөгү коргоолдордун жалпы санынан ошол үйдүн каршысындагы үйдүн катар санын кемиткенде чыккан айырма сан (9 же 9дан кичине болгон) акыркы ат баруучу үйдүн катар саны (номери) болуп саналат.

Түшүндүрмө. 17-диаграммада ак жагынын 2-үйүндөгү он үч коргоолдун акыркы аты кайсыл үйгө барарын билүү үчүн, ошол 2-үйдүн каршысында жаткан үйдүн катар санын табабыз. Ал 8 саны. 2-эрежени колдонуп 13—8=5 деген беш санын табабыз. Демек, экинчи үйдөн жүрсөк (213—59) кара жагынын 5-үйүнө туш келебиз.

4-үйдөгү 15 коргоолдун акыркысы 15—6=9-үйгө түшөт. 9-үйдөгү 7 коргоолдун акыркысы 7—1—6 болуп, 6-үйгө түшөт.

Кара жагынын 7-үйүндөгү 11 коргоолдун акыркысы 11—3=8 болуп 8-үйгө барат. 2-үйүндөгү 17 коргоолдун акыркысы (17—8=9) 9-үйгө барат.

Биз жогоруда акыркы ат оюнчунун өзүнүн жана атаандашынын үйлөрүнө түшкөн учурларды карадык. Бирок, оюн убагында акыркы ат оюнчунун өзүнүн үйлөрүнөн да, атаандашынын үйлөрүнөн да өтүп, ал тургай кайрадан

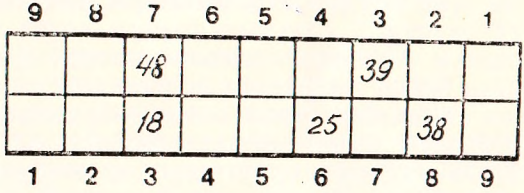
атаандашынын үйлөрүнө жете тургандай болуп «байлар» (ичинде көп-көптөн коргоолдору бар үйлөр) жыйналып калган учурлар кездешет. Биз бул учурду өзүнчө, үчүнчү жагдай катары карап, акыркы ат баруучу үйдү табыш үчүн төмөндөгүдөй эрежени кабыл алабыз.

3-ереже. Эгерде жүрүш жасалчу үйдөгү коргоолдордун санынан(ошол үйдүн каршысында жаткан үйдүн катар санын (номерин) кемиткенде 10дон 18 чейинки сандар чыкса, айырмадан тогузду; айырма 19дан 27ге чейинки сандар болсо, айырмадан он сегизди; айырма 28ден 36га чейинки сандар болсо, айырмадан жыйырма жетини; айырма 37ден 45 чейинки сандар болсо, айырмадан отуз алтыны кемитип койсок акыркы ат барып түшө турган үйдүн катар номерин алабыз.

Акыркы ат барып түшкөн үйдүн кайсы тарапка тийешелүү экенин билүү кыйын эмес. Эгерде айырмадан (коргоолдун санынан каршылаш үйдүн санын кемиткенде чыккан айырма) 9 санын же болбосо тогуздун үчкө же бешке (так санга) болгон көбөйтүндүсүн (27, 45) кемиткенде чыккан сан жүрүш жасаган тараптын үйүнүн катар номерин берет.

Эгерде, айырмадан 9 санынын экиге же төрткө (жуп санга) болгон көбөйтүндүсү (18 же 36) кемитсе, чыккан сан атаандаш тараптын үйүнүн катар номери болуп саналат.

Түшүндүрмө. Мисал иретинде 18-диаграммадагы оюн абалын карайлы.



18 диаграмма

Ак жагынын жүрүштөрүн талдап көрөлү. 3-үйдөгү он сегиз коргоолдун акыркы аты барчу үйүн билүү үчүн, эреже боюнча 18—7=11 деген айырманы алабыз. Айырма 9 менен 18дин ортосунда жаткандыктан айырмадан тогузду кемитебиз, башкача айтканда 11—9=2 деп 2-үйдүн номерин алабыз. Айырмадан тогузунчу сан бир эле жолу (так жолу) кемитилгендиктен акыркы ат өз жагынын 2-үйүнө келет.

6-үйдөгү 25 коргоолдун акыркысы кайда барарын та-

буу үчүн жогорудагы эреже боюнча 25—4=21. Айырма 19 менен 27нин ортосунда жаткандыктан он сегиз санын кемитип (21—18=3) 3-үйдү алабыз. Айырмадан 9 санынын экиге (жуп санга) болгон көбөйтүндүсү кемитилгендиктен, 3-үй кара жагыныкы.

Ак жагы 8-үйүндөгү 38 коргоолдун акыркысы кайда барарын табуу үчүн 38—2=36 айырмасын табабыз. Айырма 28 менен 36нын ортосунда жаткандыктан 27 санын кемитебиз да (36—27=9) 9-үйдү алабыз.

Айырмадан 9 санынын үчкө болгон көбөйтүндүсү (27) кемитилгендиктен, 9-үй ак жагыныкы (жүрүш жасаган жактыкы).

Эми жүрүштөр кара жагыныкы болсун дейли. 3-үйдөгү 39 коргоолдун акыркы «аты» кайсыл үйгө барарын табыш үчүн 39—7=32 айырмасын алабыз. Бул айырмадан жогоруда көрсөтүлгөн тийиштүү санды кемитип (32—27=5) акыркы ат кара жагынын өзүнүн 5-үйүнө барарын көрөбүз.

7-үйдөгү 48 коргоолдун акыркысы кайда барарын билүү үчүн 48—3=45 айырманы алып андан 36ны кемитебиз (45—36=9) да 9-үйдү алабыз. Тогуздун төрткө (жуп санга) болгон көбөйтүндүсү кемитилгендиктен, 9-үй ак жагыныкы.

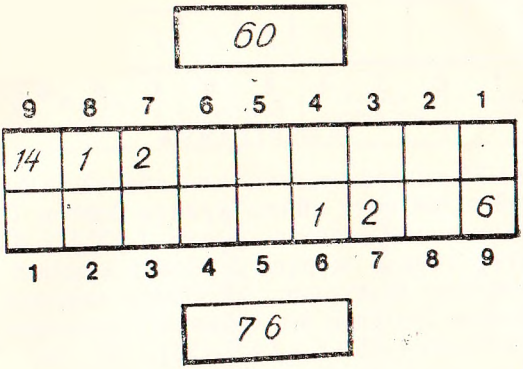
Мына, биз, эсептөөнүн бир нече жолдорун бердик. Алардын кайсынысын жактыруу жана оюн практикасына колдонуу сиздин эркиңиз — окурман.

ЖҮРҮШТҮН САНЫН ЭСЕПТӨӨ

Жогоруда айтылып кеткен жоболордун бирин кайрадан окурмандын эсине салуу үчүн бир суроо менен кайрылгыбыз келет. Тогуз коргоол оюну кандай абалда аяктайт? «Аттаандаштардын биринин жүрүшү түгөнгөндө, же атсыраганда» — деп жооп бересиздер. Оюндун практикасы көрсөткөндөй, атсыроого учураган оюнчу көпчүлүк учурда утулуу ызасын тартат. Ошондуктан, башкача айтканда, утулуу ызасын тартпоо үчүн, өзгөчө оюндун аяк жагында, ар бир жүрүштү ойлонуп, эсептеп, пландуу жүргөн жакшы. Такта бетиндеги абалдан ар бир оюнчу өзүнүн жана атаандашынын мүмкүнчүлүктөрүн алдын ала баалап, салмактап ойноосу зарыл.

Түшүнүктүү болсун үчүн эң жөнөкөй мисалдардан баштайлы. 19-диаграмманы карацыздар.

Жүрүш ак жагыныкы. Эгерде оюн төмөндөгүдөй улантылса:

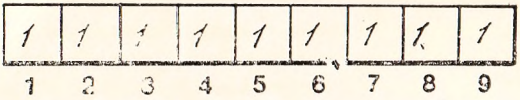


19 диаграмма

1. 61—73??	72—82
2. 73—97	82—915
3. 81—98	71—82
4. 71—81	82—916
5. 81—99	81—917
6. 98—81	11—22

ак жагы «атсыроого» учурап, партияны уттуруп жиберет. Бул жерде 1. 61—73?? жүрүшү өтө ката жүрүш. Себеби, ак жагы өздөрүнүн жүрүшүн азайтып алды да «атсыроого» учурады. Эгерде биринчи жүрүш 1. 72—81 болгон болсо, партияда утушка ээ болмок. Себеби 19-диаграммада кара жагынын бар болгону 5 жүрүшү бар, ак жагыныкы (эгерде туура жүрүш жасалса) 7 жүрүш. Туура эмес 1. 61—73 жүрүшү жасалгандан кийин ак жагынын жүрүшү (9-үйгө чогултканда) 4 эле жүрүш болуп калды. Ошондуктан жүрүштү алдын-ала санабагандыктын кесепетинен ак жагы утулуш ызасын тартты. Ушул жерден тогуз коргоол үйрөнүүчүлөрү үчүн төмөндөгүдөй эң негизги эреже келип чыгат. **Мүмкүн болгон (максимум) бардык жүрүштүн санын азайтпоо үчүн, же болбосо оюндун аягында «атсырап» калбоо үчүн, оюнчулар ар дайым өздөрүнүн жүрүштөрүн оң жагындагы үйдөн баштап жүрүп отуруулары керек да жүрүш жасалган үйдүн оң жагындагы үйгө эки коргоолдон ашык коргоол топтобошу керек.** Буга мисал катары 19-диаграммадагы ак жагынын 61—73 жана 72—81 деген жүрүштөрүн талдап көрүңүздөр.

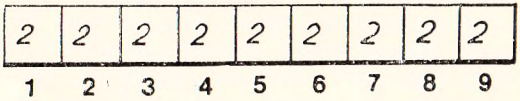
Жүрүштөрдүн санын эсептөөнү түшүндүрүүнү төмөндөгү диаграммадан баштайлы. Тактаны толугу менен көрсөтүүнүн зарылдыгы болбогондон кийин жарымын гана көрсөтүү менен чектелели.



20 диаграмма

Эми биз 20-диаграммадагы оюн абалынан бардык коргоолду 9-үйгө топтоону ойлоп мүмкүн болгон (максимум) жүрүштөрдүн санын эсептеп көрөлү. 1-үйдөгү бир коргоол 9-үйгө жетүү үчүн 8 жүрүш, 2-үйдөгү коргоол 7 жүрүш, 7-үйдөгү коргоол 6 жүрүш ... 8-үйдөгү коргоол 1 жүрүш жасайт. Эгерде биз 1ден 8ге чейинки сандардын суммасын алсак (1+2+3+4+5+6+7+8=36). 36 санын алабыз. Демек 20-диаграммадагы жүрүштөрдүн саны да 36.

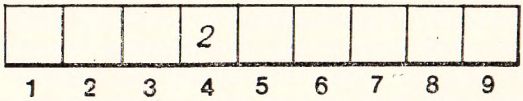
Эми, ушул сыяктуу эле ичинде экиден коргоолу болгон диаграмманы карап көрөлү.



21 диаграмма

Мындай абалды талдап карап көрсөк бардык коргоолдорду 9-үйгө жыйнаган учурда 8-үйдөгү эки коргоол 2 жүрүш, 7-үйдөгү коргоолдор 4 жүрүш жана дагы ушу сыяктуу болуп (2+4+6+8+10+12+14+16=72) бардыгы 72 жүрүш болот экен (жогоруда айтылган эрежеге таянып туура жүрүш жасап отурганда).

Үйдө болгон эки коргоолдун бардык жүрүшүнүн санын билиш үчүн, жүрүштү жүрө турган үй менен коргоолду жыйнай турган үйдүн ортосундагы үйлөрдүн санын экиге көбөйтсөк жалпы жүрүштүн саны чыгат (22-диаграмма).



22 диаграмма

4-үйдөгү эки коргоол 9-үйгө жеткенче 5 жолу жүрөт (5 үйдү басат). Ошондуктан 2×5=10 жүрүш жасай алат.

Жогоруда биз атап кеткен А. Акшораевдин маалыматы боюнча 3, 4, 5, ...9 коргоолдор жаткан кезде жүрүштүн санын эсептөө боюнча таблицада берилген (табл. 1.). Ошо-

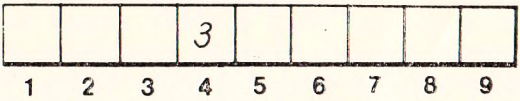
1-таблица

Үйдө жаткан коргоол саны	Жүрүш саны	Көбөйтүндү	Кемите турган сан	Бардык жүрүштөрдүн саны
1	X	1X	—	1X
2	—»—	2X	—	2X
3	—»—	3X	2	3X—2
4	—»—	4X	5	4X—5
5	—»—	5X	9	5X—9
6	—»—	6X	14	6X—14
7	—»—	7X	20	7X—20
8	—»—	8X	27	8X—27
9	—»—	9X	35	9X—35

го кайрылып көрөлү. Бул таблицанын түшүндүрмөсү мындай берилет:

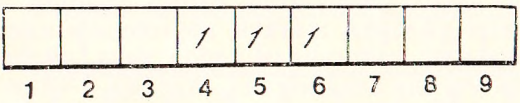
1-эреже үйдө жаткан 3 коргоолдун бардык жүрүштөрүнүн санын табуу үчүн, ошол жүрүштү жүрө турган үй менен коргоолдорду жыйнай турган үйдүн ортосундагы үйлөрдүн санын (X) үчкө көбөйтүп, чыккан көбөйтүндүдөн 2ни алып койсо жетиштүү.

Мисалы, 4-үйдө жаткан үч коргоолдорду 9-үйгө жыйноо үчүн 5 үйдү басып өтөбүз. (23-диаграмма).



23 диаграмма

Демек, 4-үйдөгү 3 коргоол (5×3—2=13) он үч жүрүш берет. Айтылган эрежебиз (1 эреже) далилдүү болуш үчүн оюн абалын тереңирээк талдап көрөлү. Бир жүрүштөн кийин 24-диаграмма пайда болот да жүрүштү эсептегенге

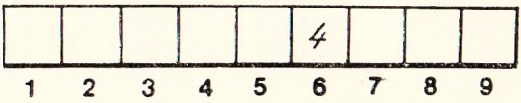


24 диаграмма

оңой болуп калат. 6-үйдөгү бир коргоол 9-үйгө жетиш үчүн 3 жүрүш, 5-үйдөгү 4 жана 4-үйдөгү коргоол 5 жүрүш жасайт (бир жүрүш мурда жасалган). Бардыгы болуп (1+ +3+4+5=13) он үч жүрүш. Ошол эле сыяктуу 1-үйдөгү жаткан 3 коргоол (8×3—2=22) жыйырма эки жүрүш, ал

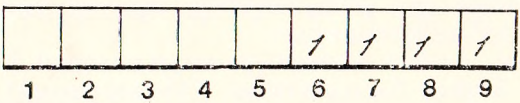
эми 3-үйдө жаткан 3 коргоол (6×3—2=16) он алты жүрүш берет. Буларды өзүңүздөр текшерип көрүңүздөр.

2-эреже. Үйлөрдө жаткан төрт коргоолдун бардык жүрүштөрүн табуу үчүн жогорудагыдай эле Х саны (жүрүш жасалчу үй менен коргоол чогултчу үйдүн ортосундагы үйлөрдүн саны) менен коргоолдордун санын көбөйтүп, көбөйтүндүдөн 5 деген санды кемитип коюу керек. Мисалы, 6-үйдө жаткан төрт коргоолду (25-диаграмма) 9-үйгө жыйноо үчүн (3×4—5=7) жети жүрүш талап кылынат.



25 диаграмма

Бул абалдан кийинки жүрүш 64—91 болуп төмөнкү 26-диаграмма пайда болот. Бул диаграммадан эсептеп көр-



26 диаграмма

сөк 8-үйдөгү бир коргоол 1 жүрүш, 7-үйдөгү коргоол 2 жүрүш, 6-үйдөгү коргоол 3 жүрүш берет (мурда 64—91 жүрүшү жасалган) да бардыгы болуп (1+1+2+3=7) жети жүрүш болот.

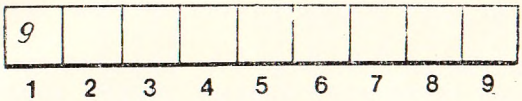
2-үйдө жаткан 4 коргоол (4×7—5=23) жыйырма үч, 4-үйдө жаткан 4 коргоол (4×5—5=15) он беш жүрүш берет. Буларды да өзүңүздөр талдап көрүңүздөр.

Мындан кийинки үйлөрдө 5, 6, 7, 8 коргоол жаткан учурларды карабай эле коёлу. Себеби, таблицаны колдонуп ким да болсо жүрүштүн санын эсептеп ала алат. Ошентсе дагы үйлөрдө жаткан коргоолдор канча жүрүш бере тургандыгын толугураак кароо үчүн, үйлөрдө 9 коргоол жаткан учурду айта кетели. Мисалы, 1-үйдө 9 коргоол жатса (8×9—35=37) отуз жети жүрүш жасай алабыз.

А. Акшораевдин китебиндеги бул таблицага (1-таблица, 49-бет) мынчалык кенен токтолуп жатканыбыздын жөнү бар. Себеби, таблицанын жакшы жагы да, мүчүлүш жагы да бар. Жакшы жагы, ал таблицаны колдонуп пайда болгон оюн абалындагы жүрүштөрдү тез санооого мүмкүнчүлүк бар. Мүчүлүш жагы, ал таблицаны этияттык менен колдонуу керек. Башкача айтканда таблицаны кол-

донуу менен бардык учурда эле туура жыйынтык ала албайбыз. Маселен, төмөндөгүдөй эки мисалды карайлы.

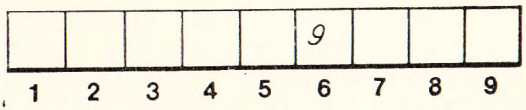
1-мисал.



27 диаграмма

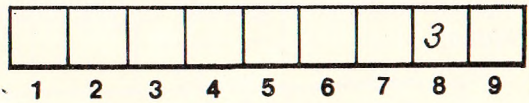
Жогоруда айтып кеткендей бул учурда 37 (отуз жети) жүрүш жасоого болот.

2-мисал.



28 диаграмма

Эгерде 6-үйдө 9 коргоол жаткан болсо жана ага Акшораевдин эрежесин колдонсок $(9\times3)=27-35=-8$?? деген түшүнүксүз санды алабыз. Чындыгында 6-үйдө жаткан 9 коргоолду жүргөндө ак жагы 7 жүрүшкө ээ болот. 9 коргоол 1-үйдө жаткан убакта гана жогорудагы эреже туура. Андан башка үйлөрдө 9дан коргоол жатса айтылган эрежени колдонууга болбойт. Ал эми, үйлөрдө 8 коргоол жаткан учурда эрежени 1-жана 2-үйлөрдөн жүрүш болчу убакта гана колдонууга болот. Эгерде үйлөрдө 7ден коргоол жатса эрежени 1—2—3-үйлөрдөн жүргөндө, алтыдан коргоол жатса 1—2—3—4-үйлөрдөн жүргөндө, бештен коргоол жатса 1—5 үйлөрдөн жүргөндө колдонсо болот. Ушундайча жүрүп отуруп ар бир үйдө үчтөн коргоол жаткан учурда эреже дагы толук иштей албайт. Буга мисал катары төмөндөгү 29-диаграмманы карайлы.



29 диаграмма

Эреже боюнча жүрүлүүчү үйлөрдүн санын (бул учурда $X=1$) коргоолдун санына көбөйтүп көбөйтүүдөн экини кемитүүбүз керек (1-таблицаны караңыз). Башкача айтканда эреже боюнча $(3\times1)-2=1$ болуп, бир гана жүрүш алабыз. Чындыгында биз 83—11 жүрүшүн жасагандан

кийин (бир коргоол атаандаштын тактасына өтүп кетет), 8-үйдө бир коргоол калат да биздин 81—92 жүрүшүн жасоого мүмкүнчүлүгүбүз бар. Ошентип биз, эреже боюнча чыгарылган бир жүрүштүн ордуна эки жүрүш жасай алабыз.

Жыйынтыктап айтканда А. Акшораевдин китебинде келтирилген эрежелерди бардык учурда колдоно албайбыз. Ошондой болсо да ал эрежелерди билип алуу пайдалуу, жөн гана үйлөрдө канча коргоол жатканда, кайсыл үйлөрдөн баштап эрежелерди колдоно тургандыгыбызды билишибиз керек. Бул үчүн төмөндөгү 2-жана 3-таблицаларды салыштырып көрөлү.

Келтирилген 2-жана 3-таблицалардын акыркы 12-графаларын салыштырып көрүңүздөр. 3-катардан баштап эле жүрүштөрдүн саны бири-бирине туура келбейт, 2-таблицадагы токсон экинин ордуна 3-таблицадан токсон үч болуп турат. Мындай учурда А. Акшораевдин эрежелерин бардык үйгө колдонсок бир жүрүшкө жаңылмак экенбиз. Эгерде «эрежени» үйлөрдө тогуздан коргоол жаткан кезде колдонсок, чындыгында боло турган 128 жүрүштүн ордуна 95 гана жүрүш эсептеп 33 жүрүшкө жаңылмакпыз (акыркы катарларды салыштырып караңыз). А эгер эсептөөдөн келип чыккан айырмалардын алдындагы математикалык белгилерди (эрежелер математикалык жолдор менен эсептелип жатпайбы) эске алып жалпы жүрүштөрдүн кошундусун алсак бар болгону 44 (2-таблица, акыркы катардагы кашаанын ичиндеги санды караңыз) жүрүш болуп 84 жүрүшкө (128—44=84) жаңылмак экенбиз. Мындай эсептөө жүргүзгөн адам өз көзүнө өзү ишенмек эмес. Ошондуктан бул эрежелердин колдонулуучу аймагын чектөө зарыл. 2-таблицада жоон кара сызыктар менен чектелген аймакка эрежелерди колдонууга болбогондугу ошол эле таблицадан көрүнүп турат.

А. Акшораевдин жүрүш саноо эрежелерин эске тутуп алуу кыйын деле эмес. Ал эрежени кыскача математикалык бир типке келтирип жазып алууга болот. Мисалы, мындай түрдө:

$$\text{Жүрүш саны} = (X \cdot У - C)$$

Бул жерде X — коргоолдор жаткан үй менен коргоол чогултуучу үйдүн ортосундагы үйлөрдүн саны, V — үйдө жаткан коргоолдордун саны, С — үйлөрдө 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 коргоолдор жаткан кездеги кемитүүчү 2, 5, 9, 14, 20, 27,

2-таблица

Тогузунчу үйгө чогултканда жүрүлө турган бардык (максимум) жүрүштөрдүн саны (А. Акшораевдин эрежелерин колдонуу менен эсептегенде).

Ар бир үйдөгү коргоолордун саны	Жасалуучу жүрүш X — үйдөн болгондогу жүрүштөрдүн саны (Эрежелер боюнча арифметикалык сумма)								9-үйдө чогулуучу коргоолордун саны	Атаандаштын үйлөрүнө өтүүчү коргоолордун саны	Жүрүштөрдүн жалпы саны (кашаанын ичинде арифметикалык суммалар)
	1-үйдөн	2-үйдөн	3-үйдөн	4-үйдөн	5-үйдөн	6-үйдөн	7-үйдөн	8-үйдөн			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	8	7	6	6	4	3	2	1	9	10	36(36)
2	16	14	12	10	8	6	4	2	18	0	72(72)
3	22	19	16	13	10	7	4	1	26	1	92(92)
4	27	23	19	15	11	7	3	— 1	33	3	105(104)
5	31	26	21	16	11	6	1	— 4	39	6	112(108)
6	34	28	22	16	10	4	— 2	— 8	44	10	114(104)
7	36	29	22	15	8	1	— 6	—13	48	15	111(92)
8	37	29	21	13	5	—3	—11	—19	51	21	105(72)
9	37	28	19	10	1	—8	—17	—26	53	28	95(44)

3-таблица

Тогузунчу үйгө чогултканда жүрүлө турган бардык (максимум) жүрүштөрдүн саны (дайыма оң жаккы үйдөн, ар бир үйгө экиден ашык коргоол чогултпай жүрүп эсептегенде).

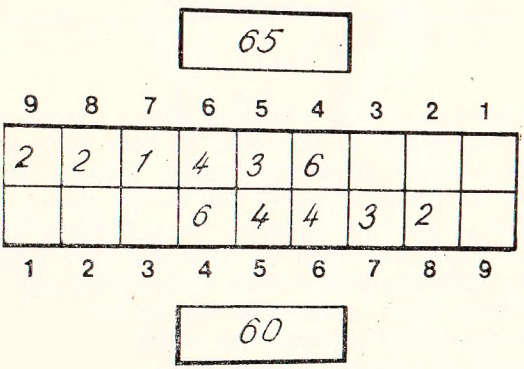
Ар бир үйдөгү коргоолдордун саны	Жасалуучу жүрүш Х-үйдөн болгондогу жүрүштөрдүн саны								9-үйгө жыйналуучу коргоолдордун саны	Атаандаштын үйлөрүнө өтүүчү коргоолдордун саны	Жүрүштөрдүн жалпы саны
	1-үйдөн	2-үйдөн	3-үйдөн	4-үйдөн	5-үйдөн	6-үйдөн	7-үйдөн	8-үйдөн			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	8	7	6	5	4	3	2	1	9	0	36
2	16	14	12	10	8	6	4	2	18	0	72
3	22	19	16	13	10	7	4	2	26	1	93
4	27	23	19	15	11	7	4	2	33	3	108
5	31	26	21	16	11	7	4	2	39	6	118
6	34	28	22	16	11	7	4	2	44	10	123
7	36	29	22	16	11	7	4	2	48	15	127
8	37	29	22	16	11	7	4	2	51	21	128
9	37	29	22	16	11	7	4	2	53	28	128

35 сандары. (Үйлөрдөгү коргоолдордун саны 3 болсо, кемитүүчү сан 2; коргоолдордун саны 4 болсо, кемитүүчү сан 5 жана ушу сыяктуу келтирилген сандар менен коргоолдордун сандарын өз-өзүнө туура келтирип кароо керек. Мисалы, коргоол саны 8 болсо, кемитүүчү — 27; коргоол саны 9 болгондо кемитүүчү — 35).

Ал эми кайсы убакта бул эрежелерди колдонууга боло тургандыгын кантип эске сактоо керек? 2-таблицага тереңирээк талдоо жүргүзүүдөн төмөндөгүдөй тыянак келип чыгат. Эгерде, коргоолдорду 9-үйгө жыйнай турган болуп, үйдүн катар номери менен үйдө жаткан коргоолдордун жалпы санынын суммасы он болуп, же ондон ашпаса жогорудагы эрежелерди колдонууга болот. Мисалы, 1-үйдө тогуз коргоол жатат. 1+9=10, эреже колдонулат. Эгерде 3-үйдө тогуз коргоол жатса, 3+9=12, эреже жараксыз. Ошондой эле 8-үйдө жаткан үч коргоол үчүн (8+3=11), 6-үйдөгү беш коргоол үчүн (6+5=11), 4-үйдө жаткан сегиз коргоол үчүн да (8+4=12) эрежелер жараксыз.

Дагы да 2-таблицаны тереңирээк карап көрсөк, жогорудагы эрежелерди качан колдонууга болот? деген суроонун эң жөнөкөй жообу табылат. Ал мындай, эгерде үйдө жаткан коргоолдордун акыркысы биз коргоол чогулта турган үйдөн ашпаса эрежени колдонууга болот.

Эми төмөндөгү оюн абалынан кийинки жүрүштөрдүн жалпы санын, эреженин жардамы менен эсептеп көрөлү (30-диаграмма). Эгерде эки жагы тең коргоолдорду 9-үй-



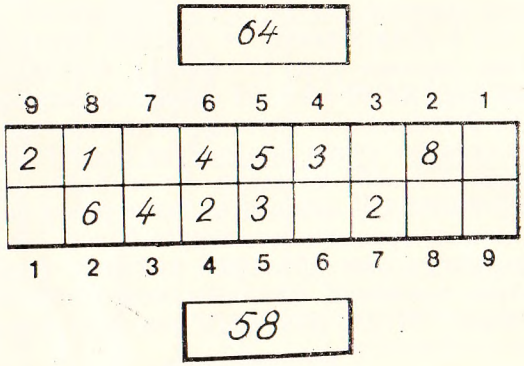
30 диаграмма

гө жыйнап, бири-бирин «атсыратмак» болушса ак жагынын: 8-үйүндөгү эки коргоол (1×2)=2
7-үйүндөгү үч коргоол (3×2)—2=4,
6-үйүндөгү төрт коргоол (4×3)—5=7

5-үйүндөгү төрт коргоол $(4\times4)-5=11$,
4-үйүндөгү алты коргоол $(6\times5)-14=16$ жүрүш берет.

Бардыгы болуп $(2+4+7+11+16)=40$ жүрүш. Кара жагынын 8-үйүндөгү эки коргоол $(1\times2)=2$,
7-үйүндөгү бир коргоол $(1\times2)=2$,
6-үйүндөгү төрт коргоол $(4\times3)-5=7$,
5-үйүндөгү үч коргоол $(3\times4)-2=10$,
4-үйүндөгү алты коргоол $(6\times5)-14=16$ жүрүш берет.
Бардыгы болуп $(2+2+7+10+16)=37$ жүрүш.

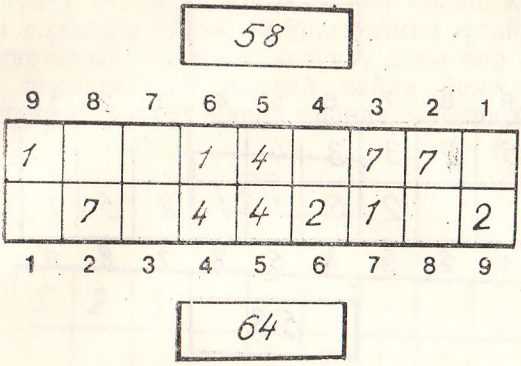
Мындай учурда жүрүш кимден болсо дагы кара жагы атсырап калып, ак жагы жеңишке жетишет. Дагы бир мисал карап көрөлү да (31-диаграмма) жүрүштөрдү эсептейли.



31 диаграмма

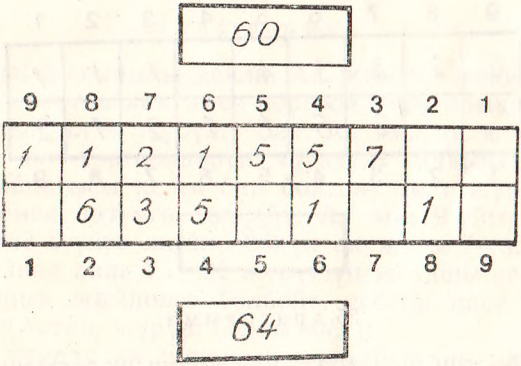
Диаграммадагы оюн абалына көңүл буруп карасак, ак жагынын үйлөрүндө 17 коргоол, ал эми кара жагында 23 коргоол жатканын көрөбүз. Демек, жүрүш санаша келгенде кара жагынын жүрүшү көп болуп чыгат деген туура эмес ой пайда болушу мүмкүн. Чындыгында ак жагынын 69, ал эми кара жагынын 61 жүрүшү бар. (муну өзүңүздөр жогорудагы эрежеге салып эсептеп көрүңүздөр). Башкача айтканда тактадагы коргоолдордун аздыгына карабастан, ак жагынын жүрүшү алда канча көп. Демек, оюндун аягында «атсыроо» тактадагы коргоолдордун саны менен чечилбей, алардын кандай жайгашкандыгына байланыштуу болот экен.

Жогорудагы айтылган эреже менен 1-таблицаны толугураак түшүнүү иретинде төмөндөгү диаграммалардагы (32—33-даграммалар) оюн абалында кимдин канча жүрүшү бар экендигин эсептеп көрүңүздөр.



32 диаграмма

Жообу. Ак жагынын 63, кара жагынын 65 жүрүштөрү бар.

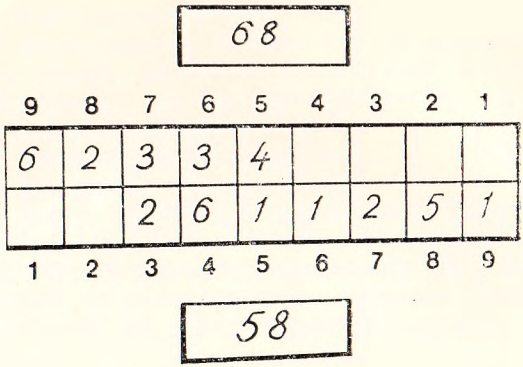


33 диаграмма

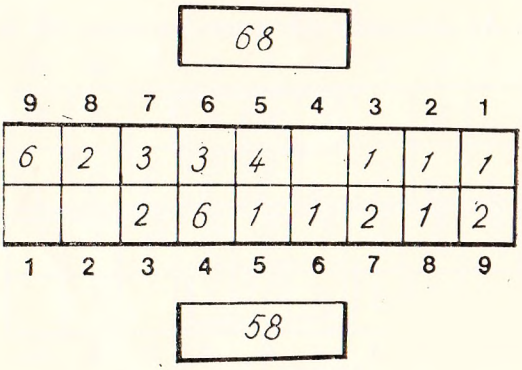
Жообу: 64—57

Оюн учурунда атаандашты атсыратуу үчүн коргоолдорду дайыма эле 9-үйгө жыйноонун кажети жок. Буга эмне себепкер болот? Биринчиден, 7-же 8-үйлөрдө көп коргоолдор жатат жана аларды жүргөндө каршылаштын үйлөрүнө коргоол өтүп, анын жүрүшүн көбөйтөт. Экинчиден, оң жактагы үйлөрдө каршылаштын тузунун болушу. Төмөндөгүдөй мисалды карайлы (34-диаграмма).

Эгерде ушундай учурдан кийин ак жагы өзүнүн коргоолдорун 9-үйүнө чогултмак болуп 85—31... жүрүшүн жүрүп жиберген болсо төмөндөгүдөй абал пайда болот (35-диаграмма).



34 диаграмма



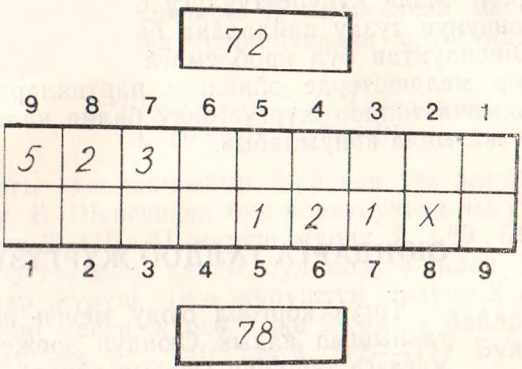
35 диаграмма

Пайда болгон оюн абалынан кийин ак жагынын 40 жүрүшү болот. Кара жагыныкы 45 жүрүш болуп калды да ак жагы утулушка дуушар болот. Биз кайрадан 34-диаграммага кайрылалы. Эгерде ак жагы сол жакта жаткан коргоолдорду 8-үйгө жыйнай турган болгон учурда 28 жүрүшү бар, ал эми кара жагыныкы (9-үйгө жыйнаганда) 24 жүрүш. Ошондуктан ак жагы өзүнүн коргоолдорун 8-үйгө жыйнаса деле кара жагын атсыратууга кудурети жетмек экен. Жогоруда келтирилген 85—31... жүрүшүнөн кийин ак жагы атаандашына 21 жүрүштү «сыйлыкка» берип өзү кошумча аз гана жүрүшкө (13 жүрүш) ээ болуп калат экен.

Сол жактагы үйлөрдүн (7—, 8—) биринде атаандаштын «тузу» болгон учурда деле жогорудагыдай эсептеп ойноо керек. Эгерде туздун алдыңкы үйүнө жыйнаганда де-

ле жүрүшүңүз атаандаштыкынан көп болсо, коргоолдорду туздун алдыңкы үйүнө жыйнаганыңыз ылайык.

Бул туурасында эскертип кетүүчү дагы бир нерсе, оюн учурунда төмөндөгүдөй жагдай пайда болушу мүмкүн. Биз эң жөнөкөй учурду карап көрөлү (36-диаграмма).



36 диаграмма

Жүрүш ак жагыныкы дейли. Ак жагына жеңишке жетишүү үчүн төрттөн кем эмес коргоол утуп алышы керек. Кара жагынын алты жүрүшү бар. Ал эми ак жагыныкы-чы? Эгерде ал коргоолдорун «туздун» алдыңкы үйүнө (7-үйгө) жыйнагысы келсе бар болгону төрт жүрүшү болот экен, демек антүүгө болбойт. Ал эми 9-үйгө жыйнагысы келсечи? 9-үйгө жыйноо үчүн ак жагы 7-үйгө үчтөн коргоол жыйнап анан 73—91 жүрүшүн жасашы керек (үйгө үчтөн ашык жыйноого болбойт, себеби кара жагына коргоол өтүп кетип, жүрүш берип коёт).

Мындай учурда ак жагынын кандай жана канча жүрүшү бар экенин билүү кыйын эмес. Алар төмөндөгүлөр 1. 62—72... 2. 61—73... 3. 73—91... 4. 51—61... 5. 61—72... 6. 72—8X... 7. 71—8X... Бардыгы болуп жети жүрүш. Өзүнүн 9-үйүндө бир коргоолу калып, калган үч коргоолду кара жагынын тузуна салып берет экен. Ак жагы ушундай ойносо кара жагын атсырата алат, (себеби кара жагынын алты гана жүрүшү бар). Келтирилген 36-диаграммада дагы бир жагдай бар. Эгерде ак жагы коргоолдорду тузга салып отурса 1. 62—72... 2. 72—8X... 3. 61—72... 4. 72—8X... 5. 51—61... 6. 71—8X... 7. 61—71... 8. 71—8X... болуп сегиз жүрүшү бар. Бул учурда дагы ак жагы кара жагын атсырата алат.

Тогуз коргоол оюнунун практикасында атсыратат деген сөздүн ордуна «жыгат», «жыгып алат» деген сөздү да

колдонуп жүрүшөт. Ошондуктан, мындан ары, биз дагы атсыратат, жыгат, атсырады же жыгылды, атсырайт же жыгылат деген сөздөрүн колдоно берүүнү туура көрдүк.

Жүрүштүн санын эсептөө тактада туздар бар убакта бир топ кыйынчылыктарды туудурат. Анткени туздардын оюндагы ролу жана кудуреттүүлүгү оюнда пайда болгон абалга, оюнчунун тузду пайдалана билүүсүнө түз байланыштуу. Ошондуктан бул проблемага кийинчерээк, жаңы үйрөнчүктөр мелдештерде ойнолгон партияларды түшүнүп, өз алдынча талдоо жүргүзгөндү билип калганда, китептин аяк жагында кайрылабыз.

ОЮНДАРГА ТАЛДОО ЖҮРГҮЗҮҮ

Тогуз коргоол оюну менен азын-оолак таанышып алдык. Оюндун эрежеси, оюнду кагазга түшүрүү (жазып ойноо), ат жетээр үйдү жана жүрүштөрдүн санын эсептөөнү үйрөндүк. Эми, бизге оюнду ойноого убакыт жеткенсиди. Бирок, алдыбызда дагы оюндун нечен-нечен сырлары бар. Биздин аракет ошол купуя сырларды колдон келишинче ачып, жаңы үйрөнчүктөрдүн тогуз коргоолду өздөштүрүп кетишине көмөкчү болуу.

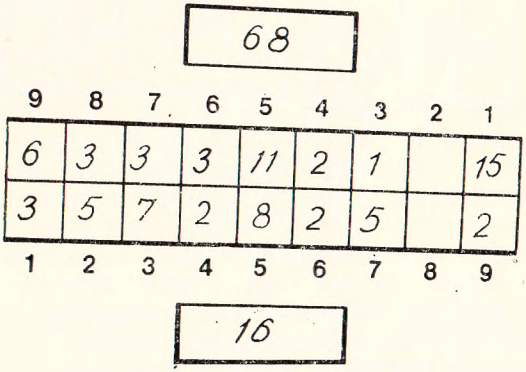
Тогуз коргоол оюнун ойлонуп ойнолуучу жалпыбызга белгилүү шахмат жана шашки оюндары сыяктуу эле, оюндун башталышы (дебют), оюндун орто чени (миттельшпиль) жана оюндун аягы (эндшпиль) деп шарттуу түрдө үчкө бөлүүгө болот. Эгерде оюнчу жакшы жыйынтыкка жетишем деген ой менен ойносо оюндун ар бир бөлүгүн бирдей — жакшы ойноо керек. Ошондуктан ар бир жүрүлгөн жүрүш максаттуу болуп, терең изилдөөлөрдөн кийин жасалышы керек. Ар бир оюнчу жүрүш болгондон кийинки абалды алдын ала көрө билип, бир эле эмес андан кийинки жүрүштөрүн эске алып, коргоолдорду коргонууга жана чабуул коюуга алдын ала ыңгайлаштырып жайгаштыруусу зарыл. Биздин азыркы кездеги залкар оюнчуларыбыз (Ө. Касымакунов, Т. Майлыбашев, М. Качкынбаев, С. Кырбашев, Э. Умаров жана башкалар) оюнга алдын ала даярдык менен келишип, атаандаштарын өздөрү жакшы көргөн оюн абалына түшүрүп, ал гана эмес оюн башталгандан тартып эле алдыларына стратегиялык пландарды (мисалы, «бай» жыйнап «туз» алуу) коюп ойношот.

Турнирде ойнолгон партиялардын начарларынын бирин

окурмандар менен бирдикте талдап көрөлү. Начар партия дегенибиз оюнчулардын бири жаңы үйрөнчүк, экинчиси үйрөнгөнүнө үч жылча болуп, мелдештерге катышып жүргөн оюнчу болгондуктан алардын ортосунда жакшы күрөш болгон эмес. Бул партия 1985-жылы Фрунзе шаарынын жеке биринчилигинде В. Шепсенвал менен 6-класстын окуучусу Алмаз Асаналиевдин ортосунда ойнолгон (1-мисал).

В. Шепсенвал — А. Асаналиев
1. 59 : 410 99—811.

Кара жагы атаандашынын 5-үйүнөн туз алууга коркунуч туудурду. В. Шепсенвал бул коркунучтан чыгуунун аракетин жасап 2. 410—41 жүрүш жүрдү. 2. ...69 : 54. Туз берүү коркунучу дагы эле калды, бул жолу 4-үйдөн. 3. 311 : 42 ?? Өтө начар жүрүш. Бул жүрүштүн ордуна 2 же 1-үйдөгү коргоолдор менен жүрсө 3 же 2-үйдөгү байлардын бирин утуп алат эле. 3. ... 710 : 714 4. 212—41?? Бул жүрүш туз бербөөгө болгон жаңы үйрөнчүктүн аракети. 4. ... 811 : 914 5. 113 : 42 214 : 618 6. 48 : 22 315 : 818. Эми пайда болгон абалды карап көрүңүздөр. Бар болгону алты гана жүрүш жасалды (37-диаграмма).



37 диаграмма

Алты жүрүштөн кийин кара жагы 68 коргоол утса, ак жагы бар болгону 16 коргоол утуптур. Бул партияда дагы кандай жүрүштөр болгонун көрсөтүүнүн кажети жок. Партия 36 : 126 эсебинде А. Асаналиевдин жеңиши менен аяктаган. Бул мисалдан оюндун башталышын билбегендиктин кесепети кандай болорун көрүп турасыздар.

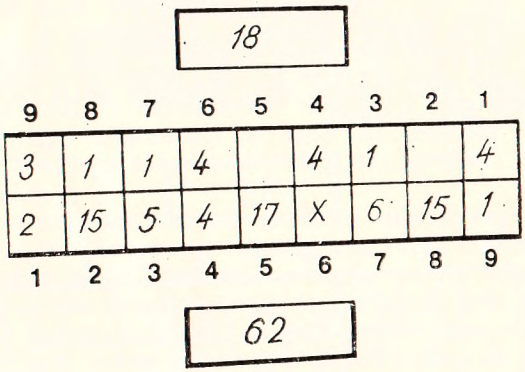
Тажрыйбалуу оюнчулар деле кээде туз бербөө үчүн аракеттенип, коргоолдорду көп уттуруп жиберген учурлар

болот. Буга мисал катары О. Базарбаев менен А. Иманалиевдин 1983-жылы өткөрүлгөн Социалисттик эмгектин Баатыры О. Мамбетакуновдун байгесинде болгон оюнун келтирели (2-мисал).

О. Базарбаев — А. Иманалиев

1. 79 : 610	79 : 610
2. 910—911	911—112
3. 311 : 412	511 : 63X
4. 413 : 74	92—113
5. 94 : 314	115—6X?
6. 114 : 54	813—217?
7. 93 : 218	32—44

Жети жүрүштөн кийин такта үстүндө 38-диаграммадагыдай абал пайда болду.



38 диаграмма

Кара жагынын 5-жана өзгөчө 6-жүрүшү, абдан ката жүрүштөр. Кара жагы 3-жүрүштө туз алып алгандан кийин туз бербөө максатын коюп, жакшы коргонуу жүрүштөрүн жасабай 62 коргоолун уткузуп жиберди. Эми, ак жагынын «туз» албаганда деле 20 коргоолду утуп алууга толук мүмкүнчүлүгү бар.

Бул келтирилген эки мисалда партиялардын тагдыры оюндун баш жагында эле чечилип калды. Оюндун баш жагында кетирилген ката өтө чоң кыйынчылыктарды туудурат. Анткени, оюн жаңы башталган учурда үйлөрдө көпкөптөн коргоолдор жайгашкандыктан уттурган коргоолдордун саны да көп болот. Ошондуктан оюндун баш жагын өтө кылдаттык менен ойноо керек.

Тогуз коргоол оюнунда жүрүштү биринчи болуп баштаган оюнчу (ак жагы) артыкчылык ала алабы? деген суроолорду угуп жүрөбүз. Ооба, артыкчылык ала алат. Себеби оюнчу өзү жакшы билген оюнду баштоого укук алат. Ошондуктан, жүрүш укугу сизде болсо өзүңүз жакшы өздөштүрүп алган оюнга атаандашыңызды тартууга, сизге жакшы тааныш абалдарга алып келүүгө умтулууңуз керек.

Оюнду башталганына жараша тогузга бөлүп, атап алуу-га болот. Мисалы, 7-үйдөн башталган оюнду «эки тиштинин» оюну — деп, 8-үйдөн башталган оюнду «көк моюн оюну» дегендей жүрүш баштаган үйлөрдүн атына жараша. Бирок, ак жагы бир үйдөн башталганы менен кара жагынан тогуз бөлөк жоопту күтүүгө болот. Буга байланыштуу тогуз коргоолдо «ээрчип жүрүү», «бузуп ойноо» деген түшүнүктөр бар. Ээрчип жүрүү («ээрчип көчүү» — деп да коюшат) дегенибиз ак жагынын жүрүшүнө атташ үйдөн жүрүп жооп берүү. Мисалы, 1, 79 : 610 79 : 610 жана башкалар.

«Бузуп ойноо» дегенибиз ак жагынын кайсы бир жүрүшүнө атташ үйдөн эмес, башка бир үйдөн жүрүп жооп берүү. Мисалы, 1. 79 : 610 99—811, же болбосо 1. 39 : 210 79—611 деген сыяктуу жүрүштөр.

Ушул кезге чейин «ээрчип жүрүү» жакшыбы же бузуп ойноо» жакшыбы?... эч ким так жооп бере албайт, балким бул суроого жооп бериш мүмкүн эместир.

Оюндун башында кара жагы аргасыздан коргонуучунун ролунда болгондой сезилет. Анткени, ак жагынын жүрүштөрү (1. 19—910 жүрүшүнөн башкасы) «жеңиштүү» жүрүш болот эмеспи. Бирок коргонуу жүрүштөрүн так жасап отурса кара жагы оюнду тез эле теңдеп, ал тургай үстөмдүккө жетишкен учурлар көп кездешет. Ошондуктан жаңы үйрөнчүктөргө эскерте кете турган нерсе: «Актардын биринчи жүрүшүнүн натыйжасында боло турган артыкчылык — өтө салмактуу эмес». Жаңы үйрөнчүктөр биринчи жүрүштүн артыкчылыгын колдонмок түгүл аны сезбей ойногон учурлары кездешет.

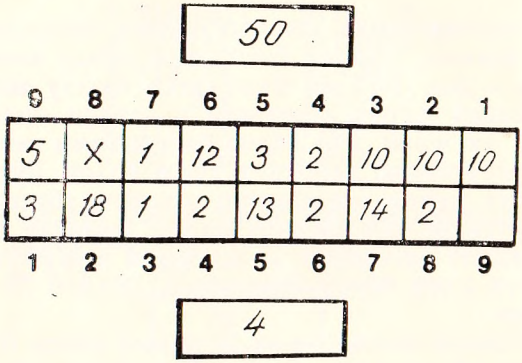
Тогуз коргоол оюнунун практикасында ак жагынын 1. 19—910 жүрүшү эң эле сейрек кездешет. Себеби бул жүрүш кара жагын түз эле чабуулга өтүүгө мүмкүндүк берет. Ушул башталыштын бир жагдайын карап көрөлү (3-мисал). Фрунзе шаарынын жеке биринчилиги, 1985-жыл. А. Байтереков — К. Сабаев.

1. 19—910 99—811

2. 12—212... мажбур болгон жүрүш, башка кандай гана жүрүш болсо да туз берип коёт.

2. ... 59 : 412
3. 12—214 810 : 812
4. 12—216 49 : 314
5. 612 : 83X 712 : 912

К. Сабаев 8-үйдөн туз бергени менен коргоолдорду көп утуп жетишерлик компенсация алды (39-диаграмма) деп эсептөөгө болот



39 диаграмма

39-диаграммада көрүнүп тургандай кара жагынын коргоолдорунун такта бетиндеги жайгашы да жакшы К. Сабевдин бул партияда утуп чыгаарына шек келтире албайбыз, оюн 72 : 90 эсеби менен аяктаган.

Жогоруда келтирилген мисалдардан оюн башталгандан тартып эле күрөш туз алуу үчүн, же туз бербөө үчүн болуп жаткандыгын көрдүңүздөр. Оюнчунун бири «туз» бербөө үчүн аркеттенген кезде, экинчиси туз алуу коркунучун туудуруу менен бирге байларды утуп алууга жетишип жатат (1 — жана 3-мисал).

Кай бир оюндарда оюнчулар тузду берип коюп өзүлөрү мүмкүн болушунча көп коргоол утуп алууга аракеттенишет (2-мисал). Ушул туурасында төмөнкүдөй суроо туулушу мүмкүн: «Деги туздун баасы канча? Тузду канча коргоолго айырбаштаса болот?» Бул суроого бир жактуу, так жооп берүүгө болбойт. Туздун баасы туздун алынган убагына (оюндун башында, ортосунда же аягында), такта үстүндө коргоолдордун жайгашына оюн абалына, оюнчунун ошол алынган тузду колдоно билишине жараша болот. Ошондой болсо да, оюнчулар арасында оюндун баш жагында тузду 25—30 коргоолго айырбаштоого болот деген түшүнүк кеңири таркаган. Биз да бул ойго кошулабыз.

Биз 1-3 мисалдарда эң эле кыска, жүрүштөрдө өтө

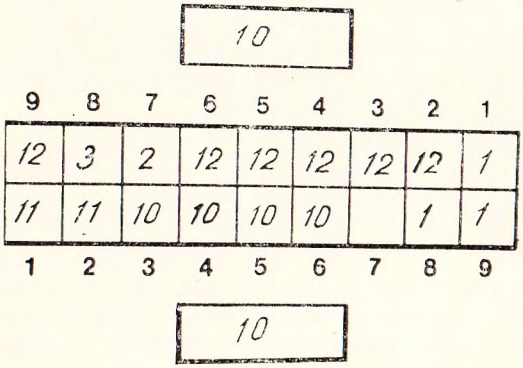
орой каталар кетирилген партияларды карадык. Эми биз оюнда бир топ таймашуу болгон партияларды талдоого өтөлү.

1985-жылдын Фрунзе шаарынын биринчилигинде ойнолгон М. Асаналиев (ак жагы) менен Ж. Усенакуновдун партиясын талдап көрөлү (4-мисал).

М. Асаналиев — Ж. Усенакунов

1. 89 : 710 89 : 710 («Көк моюндун» ээрчип көчүү оюну) 2. 910—911 111—211 3. 81—92...

8-үйдөн туз алууга байлап жүрбөсүн,— деп жүрүлгөн жүрүш. «Байлоо» дегенге түшүнүк берүү үчүн кара жагынын 2-жүрүшүнөн кийинки оюн абалын карайлы (40-диаграмма).



40 диаграмма

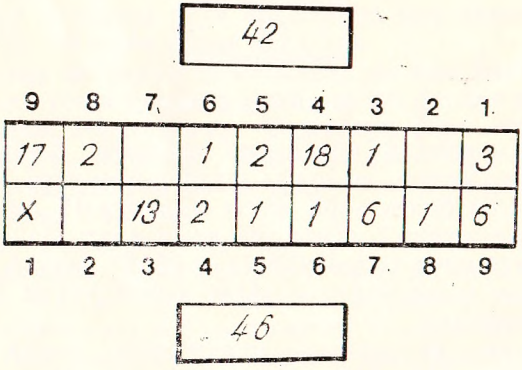
Бул абалды талдап карасаңар, ак жагы 8-үйгө «байланып» турат. Эгерде ак жагы үчүнчү жүрүштү 1—6 үйлөрүнөн жүргөн болсо кара жагы 6-үйдөгү 12 (же 5-үйдөгү 13) коргоол менен 8-үйдөн туз алып алат. Байлоо жалаң эле туз алуу үчүн колдонулбастан «бай» алууга да колдонула турган ыкма болуп саналат. Ошондуктан 3. 81—92... жүрүшү жүрүлдү.

Кайрадан партиянын уланышына көңүл буралы. 3. ...83 : 112 4. 510—513.... Бул жүрүштөн кийин Асаналиев атаандашынын 2-жана 4-үйлөрүндөгү он үчтөн коргоолдорго чабуул жасаганы менен өзү 7-жана 8-үйлөрүнөн тузга, байланып калды. 4. ... 313 : 612 5. 93 : 214 613 : 92! Ак жагы 1-жана 8-үйлөрүнөн эки тузга байланды! Туз бербей коюуга эч кандай мүмкүнчүлүк жок, ошондуктан Асаналиев 1-үйдөн туз берүүнү чечип 6. 412 : 62... жүрүшүн жасады. Асаналиевдин 1-үйдөн туз бериши туура. Себеби,

оюндагы пайда болгон абалга карасак, 8-үйдүн. тузу күчтүүрөөк. Ошондой болсо дагы 6. 412 : 62... жүрүшүнүн ордуна 6. 312—515... жүрүшү жүрүлсө жакшы болмок. Эгерде бул жүрүшкө 6.... 74 : 13X (же болбосо 83 : 13X) жообу берилсе 7. 213 : 516... деп жооп бермек. Мындай учурда Усенакунов аргасыздан 7. ... 916—62 жүрүшүн жүрмөк. Анткени кара жагынын жообуна жараша 8. 84 : : 23X же 8. 415 : 918 коркунучтары турмак. Андан кийин 9. 75 : 24 17—72 (мажбур болгон жүрүш) 9. 94 : 36 ... болуп атаандашын кысымга алып, берген тузу үчүн көбүрөөк коргоол утмак.

Партия мындайча уланды 6. ... 74 : 13X (Бул учурда 6... 83 : 13X жүрүшү күчтүүрөөк). 7. 213 : 516 15—51? Усенакуновдун бул жүрүшү аз да болсо коргоол уттуруп жибербейин деген убактылуу аракет. Анын ордуна 7. ... 22—34 болсо 8. 92 : 16 84 : 22 9. 84 : 22 71—82 10. 84 : 12 82—918 жүрүштөрүнөн кийин «туздун» жана «байдын» байлоолорунан кийин кутулуп партияны өз пайдасына чечүүгө жакшы мүмкүнчүлүк алмак.

Партияда мындай жүрүштөр болуп 8. 84 : 24 84 : 22 9. 55—94... кара жагы өзү 7-үйгө тузга байланып калды. 9. ...71—82 байлоодон чыгууга жасалган аракет. 10. 64—95 34—61 11. 83—13!... Асаналиевдин 11-жүрүшүнөн кийинки оюн абалына назар салалы (41-диаграмма).

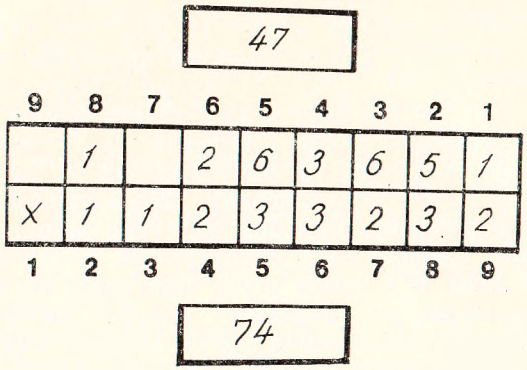


41 диаграмма

Үстүртөдөн караган адамга Усенакуновдун абалы жакшыдай көрүнөт. Биринчиден, «тузу» бар, экинчиден чарасындагы коргоолдордун саны атаандашыныкынан бир азга эле (төрт коргоолго) кем. Бирок, кандай гана жүрүш

жасалбасын, кара жагы туз же бай бергени турат. Эгерде 11. ... 52—62 жүрүшүн жүрсө 12. 313 : 63Х. 11... 418—32 болсо 12. 97 : 63Х. Туз колдонууга аракеттенгендиктенби, айтор партияда 11.... 917—71 жүрүшү жүрүлдү. Эми ак жагынын 6-үйдөн туз алууга да 4-үйдөгү байды утуп алууга да, мүмкүнчүлүгү бар. Партияда 12. 77 : 420! жүрүшү жүрүлдү. 12. ... 15—54 13. 83 : 12 82—92 14. 99 : 82 72—81 15. 91 : 12 71—82. Асаналиевдин 12— жүрүшүн туз алуудан баш тартканына карабай эң туура жүрүш деп эсептесек болот. Себеби, ал 12-жүрүштө 20, андан кийинки үч жүрүштө дагы 6 коргоол утуп, партияны татаалдантпай оңой жол менен өз пайдасына чечүүгө багыттады. Бар болгону 12 жүрүштөн кийин эле бул партия аяктоо нугуна (шахматтагы термин боюнча эндшпиль) өттү. Анткени мындан аркы жүрүштөрдү жасоо менен атаандаштар бири-бирининн оюн абалын кескин түрдө өзгөртүп, комбинация жасоого коргоолдордун саны жетишсиз болгондуктан ар кимиси алдыларына ачык максаттарды коюп ойношмокчу. Ак жагына жеңишке жетишүү үчүн дагы он коргоол утушу керек. Эгер ал тактадагы коргоолдорду 9-үйгө жыйноого умтулса утулуп калат, себеби жүрүштөрүнүн саны аз. Ошондуктан ал башка ыкмаларды колдонуу менен максатына жетүүгө аракеттенет. Эмесе партияга көңүл буралы. 16. 81—91 92—1Х 17. 71—81 82—92 18. 62—72 92—1Х 19. 52—62 81—92 20. 62—72 92—1Х 21. 72—82 91—1Х 22. 43—62 63—81 23. 314 : 72!... Бул жүрүштүн өз убагында жүрүлгөндүгү үчүн илеп белгисин койдук. Себеби, кара жагы өзүнүн 7-үйүн бир жүрүштөн кийин бош кармап дагы бир нече жүрүшкө чейин ак жагын коргоолдорду өзүнүн 6—7—8—9 үйлөрүнө көбүрөөк топтоп, же болбосо 314—71 жүрүшүн жүрүүгө мажбурламак. Азыр болсо ак жагынан дагы 8 коргоол утса эле жетишет. Анын үстүнө Асаналиев тактасындагы коргоолдорду да өзү каалагандай, ылайыктап жайгаштырууга мүмкүнчүлүгү бар (42-диаграмма).

Усенакуновдун кийинки жүрүшү 23. ... 11—26 болду. 24. 92—11 56—1Х. Бул жүрүштүн ордуна 24. ... 11—27 жүрүшү жарабайт. Себеби, 25. 72—84! жүрүшүнөн кийин 25... 27—82 болуп кара жагынын 5-үйүндө жаткан коргоолдордон бир «ат» (бир коргоол) ак жагына өтүп кетет. Мындай абалды тогуз коргоол тили менен «бүктөлүү» деп коюшат. «Бүктөлүү» — бул жүрүштөрдүн санын азайтуу болуп да эсептелинет. Ошондуктан биринчиден бүктөлүп калбоо үчүн, экинчиден баары бир коргоол алдыра тургандан кийин Усенакуновдун 24. ... 56—1Х жүрүшүн туура жүрүш катары баалоого болот.



42 диаграмма

25. 91 : 12 91—1X 26. 83—11 11—27! Ал эми азыр Усенакунов бүктөлүүдөн коркпойт. 27. 81—92 27—83 28. 72—81 83—1X 29. 63—82 91—1X 30. 72—83... Бул жүрүштүн ордуна 30. 82—93 жүрүшү жүрүлсө, кара жагы 30. ...21—38 деп жооп кайтармак.

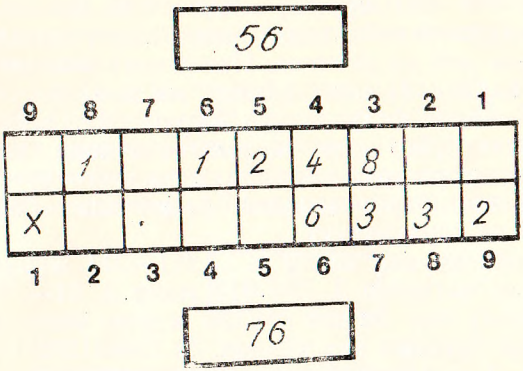
Асаналиев өзүнүн акыркы жүрүшү менен тактасындагы 14 коргоолдон «жасап жемей» ыкмасын колдонуп («жасап жемей» ыкмаларына кийинчерээк толук токтолмокчубуз), жеңишке жетиш үчүн керектүү сандагы коргоолдорду утууга камдана баштады.

Партия мындайча уланды 30. ... 81—91 30. 53—72 72—81 32. 62—73 64—92 33. 42—52 92—1X 34. 52—62 91—1X 35. 21—32 82—91 36. 32—42 91—1X 37. 42—52 81—91 38. 52—63 71—81 39. 51—64 91—1X 40. 41—51 72—81 42. 51—65 81—91 43. 31—41 91—1X 44. 41—51 71—81 45. 51—66 21—38,

Асаналиев өз жагындагы коргоолдорду «жасап жемей» ыкмасына ылайыктап жайгаштырды (43-диаграмма). Эгер тактадагы оюн абалына кунт коюп карап көрсөк кара жагынын 1-жана 2-үйлөрү ак жагынын контролунда турат, башкача айтканда кара жагынын 1-же 2-үйүнө түшкөн так сандагы коргоолдорду ак жагы утуп ала алат. Мындай оюн абалын түзүү «жасап жемей» ыкмасын келтирүү болуп саналат жана ар бир оюнчунун өзүнүн гана чеберчилигине байланыштуу болот.

Оюн практикасында «жасап жемей» ыкмаларын билбегендиктен утуп жаткан партияны уттуруп жиберген учурлар көп кездешет.

Партия андан ары төмөндөгүдөй уланды. 46. 92—11



43 диаграмма

11—21 47. 66 : 22 11—21 48. 84 : 22 81—91 49. 61—75 91—1X 50. 93—21 21—39 51. 75—21 13—310 52. 82—93 22—311 53. 93 : 22 61—71 54. 81—92 71—82. 55. 92—13 13—312 56. 91 : 12... Тактада калган коргоолдордун баары кара жагынын чарасына түшөт.

Ошентип бул партия 84 : 78 эсеби менен Асаналиевдин пайдасына чечилди.

Жогоруда келтирилген мисалдарды салыштырып көрсөк акыркы партия мурдагыларга караганда бир тең жогору деңгээлде ойнолуптур. Ошондой болсо дагы бул партиянын тагдыры оюндун орто ченинде эле (10—11-жүрүштөн кийин) чечилип калган. Партиядагы кетирилген каталарга жогору жакта токтолгонбуз. Баса көрсөтө кетчү нерсе Усенакуновдун туз алып алгандан кийин аны пайдалануруга убагында чара көрбөй, бир аз коргоолду бербейин деп отуруп партияны уттуруп жибергендиги. («Тузду» пайдалануу, жагдайлары кийинчерээк өзүнчө тема катары каралат). Усенакуновдун катасын позициялык ката деп эсептесек болот. Себеби, Усенакунов жөн гана көрбөй калып «туз» же «бай» берип жиберип уттурган жок. Тескерисинче, партиянын 5-жүрүшүндө эле артыкчылыкка жетишкендигине карабастан кийинки эки-үч жүрүштүн ичинде артыкчылыгын жокко чыгарып алды.

Эми 1987-жылы Пржевальск шаарында өткөн Кыргыз ССРинин улуттук оюндар боюнча 14-спартакиадасында ойнолгон партияны талдап көрөлү.

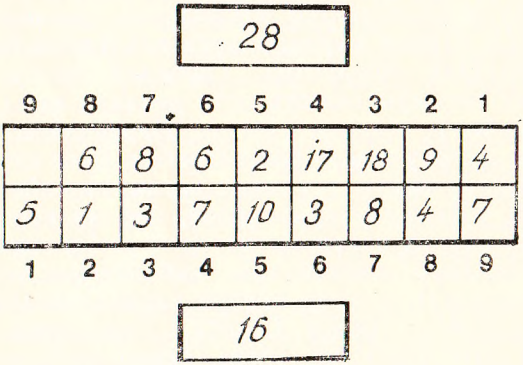
Ө. Касымакунов — А. Чылымов.

1. 79 : 610 79 : 610 мындай башталышты «эки тиштинин» ээрчип көчмө оюну деп аташат. 2. 510—511... Көпчүлүк

учурда 2. 910—911 жүрүшү кездешет. Ө. Касымакунов жасаган жүрүштөн кийинкидей оюн абалын карыя оюнчулар «бардаңке» деп да коюшат. Партиянын мындай башталышынын «бардаңке» деп аталышынын жөнү бар. Себеби, кара жагы өтө сак болуп, туура жүрүштөрдү жүрүп турбаса бир заматта (бир нече жүрүштүн ичинде эле) өтө көп коргоолдорду уттуруп коёт да жеңилүүгө дуушар болот. Ошону менен бирге мындай башталыш «бардаңкенин» ээси үчүн да коркунучтуу.

Узак ойлонуудан кийин 2. ... 211—311 жүрүшү жүрүлдү. Эми ак жагынын 3. 72—812 жана 3. 61—73 деген эки гана жүрүшү бар. Башка кандай жүрүш болсо дагы 5-, 6-, 7-үйлөрдүн биринен туз алынат. 3. 72—812 811 : 912. Кара жагында 3. ... 111 : 212 жүрүшүн жүрүү мүмкүнчүлүгү бар эле.

4. 112—313 61—73 мажбур болгон жүрүш. 5. 412—61... Кара жагы 6-үйдөн тузга байланып жана 1-үйдөгү бай коркунучта болгондуктан 5. ... 912—24. 6. 816—56 115 : 66 7. 316 : 94 516—28 8. 217 : 92. ... Ө. Касымакуновдун ушул жүрүшүнөн кийин пайда болгон оюн абалына көңүл буралы (44-диаграмма).

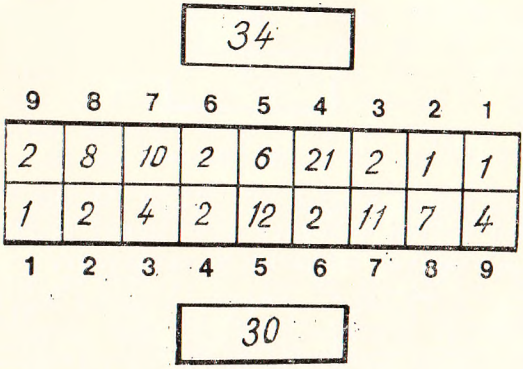


44 диаграмма

Кара жагы 12 коргоолду көбүрөөк утканы менен тактадагы абалы кысымталыраак көрүнөт. Чынында эле ак жагынын коргоолдору чабуул коюуга ыңгайлуу жайгашышкан. Ал эми кара жагы 5-үйдөн туз же болбосо байларынын бирин бербөөгө аракет жасашы керек. Ушул пайда болгон сыяктуу абалдарды оюндун башы (дебют) аяктап, ортосу (миттельшпиль) башталды деп карасак

болот. Анткени, эки жактын тең алдыга койгон максаттары ачык көрүнүп, аны кантип ишке ашыруу жагын изденүү башталды.

Партия андан ары мындай уланды. 8. ... 29 : 16? 9. 97 : 68 22—321 10. 47 : 16 21—322 11. 64—93 322—62. Кара жагы бай чачууга мажбур болду. Бирок, 11-жүрүш кара жагына өз абалын бир аз да болсо ондон алууга мүмкүндүк берди. (45-диаграмма). Диаграмманы талдап карап көр-

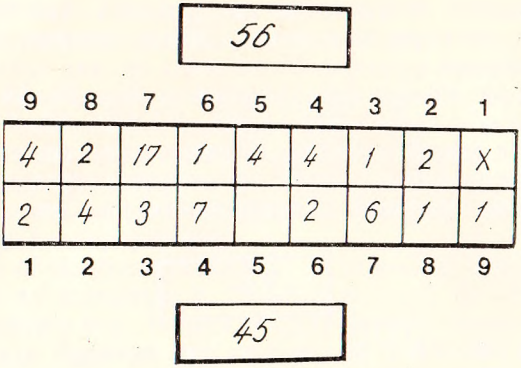


45 диаграмма

сөк ак жагы 12. 94 : 33X жүрүшү менен «туз» алганы турат. Бирок, өзүнүн 6-үйүнөн «туз» берип коёт. Мындай «туз» алмашуу ак жагына пайдасыз. Ошондуктан 12. 62—712. Кара жагына «туз» алдыруу коркунучу калды. 12. ... 32—422 13. 94 : 32 12—23 14. 91 : 12 ... . Уткан коргоолдордун саны теңелди. 14. ... 92 : 12 15. 22—35 23—423. Эки жак тең бири-бирин аңдышуу менен байларын чачууга даярдап жатышат.

16. 712 : 92 57 : 22 17. 91 : 12 18. 61—72 51—65 19. 35—73 22—33 20. 61—74 21—34 21. 31—44... . Кара жагы байынын бирин чачууга аргасыз. Ошондуктан 21. ... 810—89 жүрүшү жүрүлдү. 22. 11—22 424—93 23. 810 : 84 36—81. Алмашууга чакыруудан кийин 24. 92 : 13X 69 : 516 болуп 46-диаграммадагы абал пайда болду.

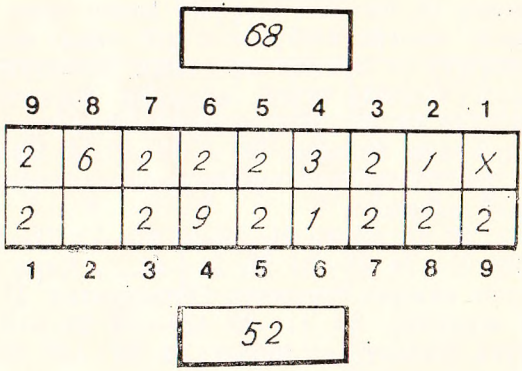
Жүрүш ак жагыныкы. Эгер ал 3-үйүндөгү коргоолдорду сактап калууну ойлонбой тузду пайдалануу үчүн 25. 76 : 32 жүрүшүн жасаса 25. ... 94 : 34 26. 82—93 23—45 27. 93 : 22 91 : 14 болуп партияда утуп чыгууга жакшы шарттар түзүлөт эле. Бирок Касымакуновдун жүрүшү 25. 24—51?... болду. 25... 22—32! Эми ак жагы «тузун» пайдалануу үчүн 7-үйдөгү коргоолдорун чачканда өзүнө



46 диаграмма

пайда ала албай калды. 26. 76—33 54—83. Кара жагы 7-үйгө бай топтоп чабуулун күчөтмөкчү болду. Буга тоскоолдук жасоого ак жагынын мүмкүнчүлүгү аз.

27. 82—93 22—34 28. 93 : 22 44—719 29. 81—92 63—84 30. 71—81 52—62 31. 92—1X 62—721 32. 81—92 34—62 33. 62—71 62—722 34. 71—81 52—62 35. 61—71 62—723 36. 21—35 94 : 36 37. 21—31 91 : 14 38. 92—1X 723 : 22. Бул жүрүштөн кийинки оюн абалына назар салалы (47-диаграмма).



47 диаграмма

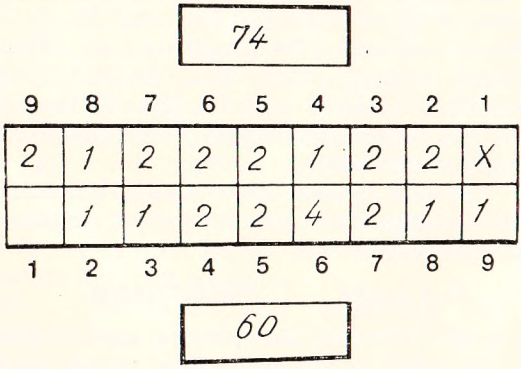
Мындай абалды оюндун аяк жагы (эндшпиль) деп карооо болот. Оюндун орто жери өтө узакка созулуп, татаал мүнөздө өттү. Дагы да болсо партиянын кандай болору, атаандаштардын кимиси утаары белгисиз. Ак жагынын максаты атаандашына мүмкүн болушунча аз коргоол өткөрүп, көп коргоолду тузуна салып алуу. Ал эми кара

жагынын максаты ак жагынын 4-үйүн пайдаланып көбүрөөк коргоол өткөрүп алуу жана жасап жемей ыкмаларын колдонуп 14-төн кем эмес коргоол утуу. Азыр Касымакунов 49—33 жүрүшүн жүрсө эки коргоол, андан кийинки 93—23 жүрүшүндө дагы бир коргоол өткөрүп жиберет. Анын үстүнө өзү бүктөлүп, жүрүш саны да азайып калат. Ошондуктанбы, партияда 39. 32—410... жүрүшү жүрүлдү. 39. ... 32—44 коргонуу жүрүшү. 40. 92—1X 92—13 41. 13—32 91 : 12 42. 82—92 72—87 43. 52—62 87 : 52 44. 11—23 71—82 45. 92—1X 82—92 46. 23—412 81—93 47. 72—82 93 : 22 48. 11—21 62—71 49. 412 : 62 53—72 50. 92—1X 72—81. 51. 83—1X 45—82 52. 92—1X 82—92 53. 34—64! ... мажбур болгон жүрүш. Эгерде башка жүрүш болгондо (мисалы, 72—82 же 91—1X) 53. ... 81—93 54. 21—35 болуп ак жагы бүктөлүп калмак да жүрүштөрдүн саны кескин түрдө азаймак. Себеби, 55. 35—7... жүрүшү жүрүлөт эле.

Ал эми 54. 21—35 болбосо 54. ... 93 : 22 жүрүшүнөн кийин дагы эки коргоол уттурмак. Эмне үчүн биз мажбур болгон жүрүшкө илеп белгисин койдук? Анткени, терең ойлонбогон оюнчу ушундай өз убагында жасалуучу (мажбур болгон) жүрүштү көрбөй калып утулууга дуушар болот эмеспи. Мажбур болгон жүрүштү өз убагында көрө билүү оюнду терең изилдөөнү талап кылат.

Азыр жүрүш кезеги кара жагында. Такта үстүндөгү абалга (48-диаграмма) көңүл коюп карап көрсөк ак жагынын жүрүшү көп, демек кара жагына коргоолдорду 9-үйгө чогултууга болбойт. «Жасап жемей» ыкмасын колдонуп тактадагы 14 коргоолдон 8 коргоол утса жеңишке жетишмекчи.

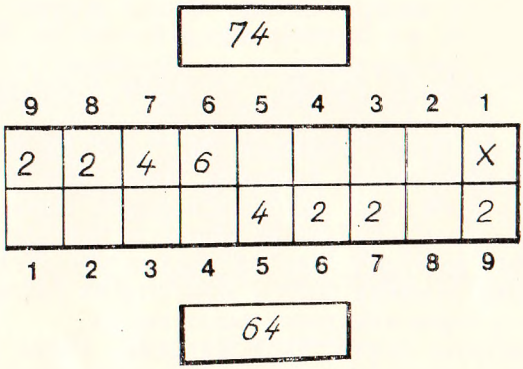
Тактадагы коргоолдордун жайланышы да арзырлык,



48 диаграмма

каалагандай комбинация түзүп алса болот. Партияга көңүл буралы.

53. ... 72—82 54. 72—82 62—72 55. 91—1X 52—62 56. 82—91 32—42 57. 91—1X 42—52 58. 64—91 22—32 59. 91—1X 32—42 60. 52—62 62—73 61. 42—52 61—74 62. 21—32 52—61 63. 32—42 51—62 64. 82—91 42—51 65. 72—82 51—63 66. 61—72 41—51 67. 52—62 51—64 68. 42—52 21—32 69. 31—42 32—41 70. 42—53 41—51 71. 41—54 51—65 72. 91—1X 31—41 73. 82—91 41—51 74. 81—92 51—66. Тактадагы коргоолдордун жайланышы «жасап жемей» ыкмасына келтирилди. (49-диаграмма).



49 диаграмма

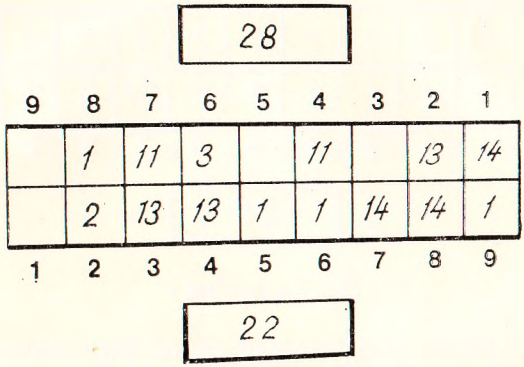
«Жасап жемей» ыкмасынын колдонулушуна көңүл буралы. Партияда 75. 92—1X 92—11 жүрүштөрү жүрүлдү. 76. 11—21 66 : 22 77. 11—21 75 : 22 78. 72—81 61—72 79. 81—92 93—21 80. 21—31 84—21! 81. 13—32 81—93!! Мындан башка жүрүш болгондо мисалы, 81. ... 92—12 кара жагы андан башка эч бир коргоол ала албай калмак дагы партияны уттуруп жибермек. 82. 22—33 93 : 22 83. 23—55 72—81 84. 31—42 81—92 85. 92—1X 92—13 86. 13—21 91 : 12 болуп бул партияда А. Чылымов 82 : 80 эсеби менен жеңишке жетишкен.

Азыркы талдай турган партия 1984-жылы Кыргыз ССРинин ыктыярдуу спорт коомдорунун командалык биринчилигинде ойнолгон.

Э. Умаров — Т. Ажымаматов.

1. 69 : 510 69 : 510 «Ак колтуктун» ээрчип көчүү оюну 2. 910—911 911—112 3. 51—63... «бел тузунун» байлоосунан чыгуу. 3. ... 91 : 112 4. 211 : 312 51—63 5. 51—65 811 : 94

6. 66—213 91—12. Ушул жүрүштөрдөн кийин оюн абалын (50-диаграмма) оюн башталышынан өтүү (дебюттан чыгуу) деп койсок болот.



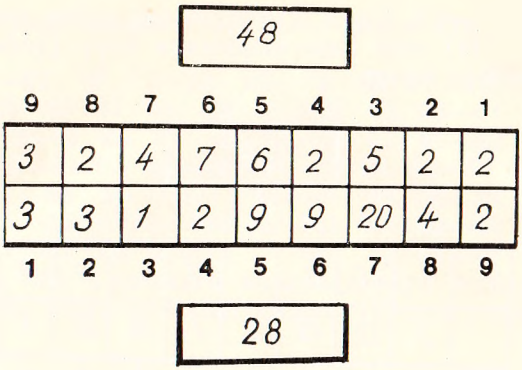
50 диаграмма

Эки оюнчу тең оюндун баш жагын арзырлык өткөрүштү. Қара жагы алты коргоолду ашыгыраак уткан, бирок анын 1-, 2-жана 4-үйлөрүндөгү коргоолдордун Умаровдун бир гана үйүнө (5-үйүнө) чабуул коюп тургандыгы аз да болсо ыңгайсыздыкты түзөт. Эгерде аталган үч үйдөгү коргоолдор менен ак жагынан үч бөлөк үйүнө чабуул койгондо артыкчылык кудуреттүү болоор эле. Ошондой болсо мындай башталышты тең катары эсептесе болот, оюндун тагдыры азырынча белгисиз. Ак жагы мисалы, 7. 413 : 712 жүрүшүн жүрө албайт. Себеби, ак колтуктан «туз» берип коёт. Ошондуктан Умаровго дагы коргонуу жүрүштөрүн так жасап олтуруу зарыл.

7. 51—62 63—82 8. 22—314 712 : 92 9. 315 : 84 115—65 10. 816—54 12—217 11. 92 : 12 74 : 14 12. 81—92 94 : 34 13. 11—26 217—93 14. 11—28 415 : 94 15. 29—11 93 : 22 16. 12—21 85 : 34 17. 420—59. ... Умаровдун бул жүрүшүнөн кийинки оюн абалына көңүл буралы (51-диаграмма).

Т. Ажымаматов, Умаровдун коргонуу жүрүштөрүнөн пайдаланып дагы 20 коргоол утууга жетишкен, бирок акыркы жүрүштөн кийин 1-, 2- же 4-үйлөрүнүн биринен туз берүүгө мажбур болуп турат. Ошондуктан тактадагы оюн абалын терең талдап көрүп, өзүнө ыңгайлуураак болоторган үйдөн туз бергени ырас.

Оюнда 17. ... 56 : 14 жүрүшү жасалды. Бул жүрүш Умаровду 4-үйдөн туз алууга мажбурлайт. Ошондой болсо дагы Ажымаматовдун 17-жүрүшү биздин көз карашыбызча начар жүрүш. Анын ордуна 17. ... 42—57 жүрүшү жүрү-



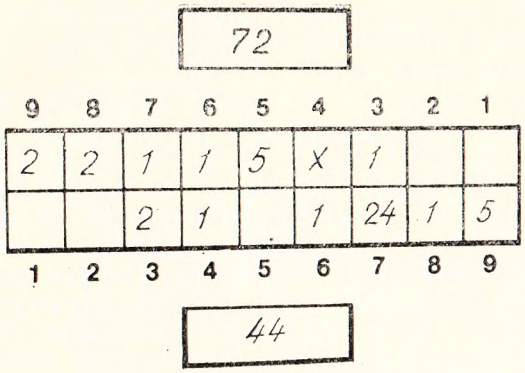
51 диаграмма

лүп, 1-же 2-үйдөн туз бергенде такта бетиндеги оюн абалына ылайык келмек. Анткени биринчиден, кара жагынын тактасы орто ченинен экиге бөлүнүп калды. Бул жасап жемей ыкмасын ийгиликтүү колдонууга тоскоол болот. Экинчиден, 1-же 2-үйлөрдүн тузун пайдаланууга мындай учурда Умаровдун мүмкүнчүлүгү жок. Туз колдонуу үчүн 5-, 6-жана 7-үйлөрдөгү коргоолдорду чачуу керек. Байлар чачылганда кара жагына бир топ коргоол өтүп, оюнда дагы да кошумча мүмкүнчүлүктөр түзүлмөк.

Умаров 18. 59 : 43X... жообун кайтарды. 18. ... 75—24 19. 11—21!... Эгерде башка жүрүш жүрүлсө мисалы 19. 93 : 24, анда 19... 95—43!! болуп Умаров 1-, 2-же 5-үйлөрүнүн биринен туз берип коймок.

Оюн андан ары 19. ... 95—43 болуп уланды. 20. 11—23 84—24 21. 32—44 92 : 12 22. 93 : 24 81—92 23. 85—37 15—52 24. 92 : 12 71—81 25. 610—69 69 : 52 26. 32—46 93 : 22 27. 12—21 79 : 22 28. 12—21 83 : 12 29. 92 : 12 93 : 22 30. 11—21 72—82 31. 82—92 23—4X 32. 46—93 12—33 33. 82—94 33—45 34. 21—32 82—92. 35. 51—63 62—72 36. 63—82 72—82 37. 82—95 ... Эми пайда болгон оюн абалына (52-диаграммага) назар салалы.

Мындай оюн абалын оюндун аяк жагы (эншпиль) катары карасак болот. Ажымаматовдун чарасында 72 коргоол жатат, ал эми Умаровдукунда 44. Бул жагынан алып караганда кара жагынын абалы абдан жакшы. Ак жагынан дагы 10 эле коргоол утуп алса жеңишке жетишмекчи. Эгер кара жагы тактадагы коргоолдорун 9-үйгө жыйнай турган болсо, бардыгы болуп 19 жүрүшү бар. Демек мындай учурда ак жагынын жүрүшү аз болот да «байын» чачууга мажбур болот. А эгерде кара жагы тактада жат-



52 диаграмма

кан коргоолдорун ылайыктап жайгаштырып он коргоол утууга аракеттенсечи? Бул жол туура эмес. Себеби, тактасында жаткан 12 коргоолдон он коргоол ута албайт жана жүрүш саны да кескин түрдө азайып, ак жагы «байын» чачпай алып калат. («Бай» чачылбай калган учурду карыя оюнчуларыбыз «калды бай» деп коюшат). Ошондуктан уламбы оюнда 37. ... 82—93 жүрүш жүрүлдү.

38. 81—96 55—94 мажбур болгон жүрүш.

40. 32—42 82—95 41. 96 : 52! ... Умаровдун бул жүрүшү бир караганга орунсуздай көрүнөт, үч коргоол утканга кызыгып атаандашына бир нече жүрүш жана дагы үч коргоол өткөрүп берип жатат. Чындыгында андай эмес. Эгер 41. ... 11—22 жүрүшү жүрүлсө 42. 724 : 34 болуп «бай» чачканда дагы төрт коргоол утуп алат. Эгерде 41. ... 21—33 болсо (бул жүрүш «бай» чачылганда коргоол уттурбаш үчүн жасалмак), 42. 91—12 жүрүлөт да, кара жагы 33—51 жүрүшүн жүргөндөн кийин кайра эле ак жагынын 41-жүрүшүнөн кийинки оюн абалын алабыз. Мына ушул жагынан карап Умаровдун 41-жүрүшүнө илеп белгисин койдук.

Оюнда 41. ... 81—96! жүрүшү жүрүлдү. Бул жүрүштүн максаты «байды» чачтырбоо! Эгер азыр «бай» чачылса ак жагы 6-үйдөн туз берет. 42. 91 : 12 72—81 43. 42—51 81—97. Эми кара жагы сөз жок «туз» алат. 44. 61—725 71—81. 45. 51—61 21—33 46. 41—51 62—71 47. 31—41 33—51 48. 51—62... ак жагы туз берүүнү чечти. Эгер Ажымаматов 6-үйдөн «туз» алса оюн тез эле аяктамакчы. Себеби, 48. ... 97 : 63X жүрүшүнөн кийин, ак жагынын жүрүшү көбөйүп «калды бай» болмок. Ошондуктанбы оюнда 48. ... 52—62? жүрүшүн жүрдү. Бул жүрүш начар жүрүш

экендиги Умаровдун кийинки, жүрүшүнөн кийин байкалат. 49. 62—726!. ... «Бай» чачылганда эки коргоол утуп калууга мүмкүндүк берет.

49. ... 62—72 50. 41—51 72—82 51. 51—62 61—72 52. 726 : 52 98 : 73X 53. 22—33 91—13 54. 13—34 83 : 12 55. 92—13 13—34 56. 91 : 12 23—4X 57. 82—91 21—36 58. 52—65 73—92 59. 51—66 61—72 60. 42—51 82—93? Бул жүрүш утушту колдон чыгарды! Мунун ордуна 60. 36—83!! жүрүшү жүрүлгөндө эң туура болоор эле. Ажымаматов коргоолдорду 9-үйгө жыйнамак болсо жүрүштөрдүн санын эсептеши керек болчу. Анын 60. ... 82—93 жүрүшүнөн кийин бар болгону 17 жүрүшү, ал эми Умаровдун 19 жүрүшү бар. Демек, такта бетиндеги коргоолдорду жасап жемей ыкмасына ылайыктап жайгаштырыш үчүн 60. ... 36—83 жүрүшүн жүрсө максатына жетмек.

Оюндун андан ары уланышына көңүл буралы. 61. 34—67 81—94 62. 22—32 72—81 63. 52—68 36—82 кечиккен жүрүш. 64. 42—52 51—62 65. 52—69 82—95 66. 32—42 72—82 67. 21—32 62—72 68. 51—610 82—96 69. 81—92 72—82 70. 42—51 96 : 52 71. 11—22 82—92? 72. 42—51 71—82 73. 33—52 61—71 74. 52—61 82—93?? Дагы да болсо партияны сактап калууга, тең чыгууга мүмкүнчүлүк бар эмес беле! 74. ... 71—83! жүрүшүнөн кийин 74. 00 83—11! 74. 00 93—23! 75. 00 81—92 76. 00 92—13 77. 13—22 мажбур болгон жүрүш. 77. ... 91 : 12 болуп зарыл болгон эки коргоолду утуп алмак.

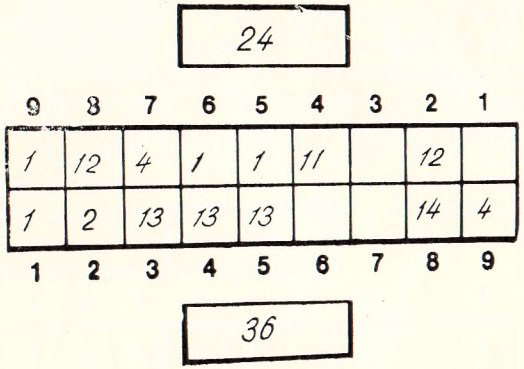
Партиянын андан аркы уланышы эми кызыгы жок. Оюн эсеби 83 : 79 болуп Умаровдун утушу менен аяктаган.

Биз жогоруда оюндун башталышына көбүрөөк көңүл бурдук. Азыркы максатыбыз оюндун орто жерине көбүрөөк талдоо жүргүзүү. Оюндун баш жагы (дебют) менен орто жеринин (миттельшпиль) белгилүү айырмачылыгы: ар бир оюнчу өз максатына жетүү үчүн коргоолдорун ыңгайлап жайгаштыра баштайт. Оюндун орто жери комбинация жасап коргоол утуу, «байлоо», жакшыраак оюн абалына ээ болуу үчүн коргоолдорду курмандыкка чалуу, аңдышуу сыяктуу кызыктуу өтөт. Оюндун баш жагы менен орто жеринде белгилүү бир чек жок. Ошондой болсо да 5—10 жүрүштөн кийинки учурларды оюндун орто жери (миттельшпиль) деп эсептөөгө болот.

1984-жылы Республикабыздын биринчилигинде ойнолгон А. Чылымов менен Кыргыз ССР спортунун чебери, республиканын чемпиону Т. Майлыбашевдин партиясына көңүл буралы.

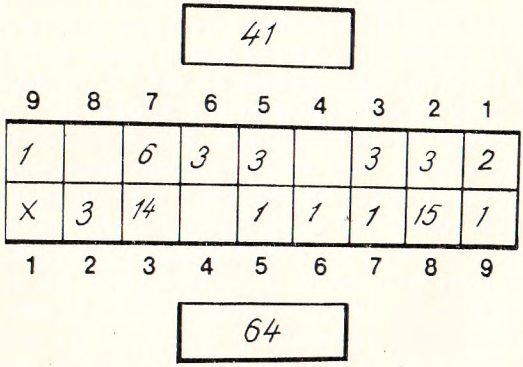
А. Чылымов — Т. Майлыбашев

1. 79 : 610 79 : 610 2. 910—911 911—112 3. 61—73 91 : 112 4. 211 : 312 61—73 5. 74 : 914 511 : 62 6. 71—814! Ак жагынын ушул жүрүшүнөн кийин төмөндөгүдөй абал пайда болот (53-диаграмма).



53 диаграмма

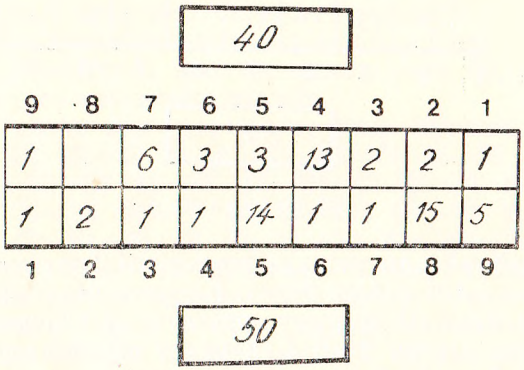
Мындай абалды оюндун ортосунун (миттельшпилдин) башталышы деп койсок болот. Биринчи караган адамга ак жагынын акыркы жүрүшү орунсуздай көрүнөт. Себеби, кара жагы өзүнүн 2-же 4-үйүндөгү коргоолдор менен ак жагынын 4-же 5-үйүндөгү 13 коргоолду ала алат. Эгерде 6. ... 212 : 414 жүрүшү жүрүлсө 7. 513 : 813 92 : 13X 8. 95 : 414 жүрүшүнөн кийин төмөндөгүдөй абал пайда болуп, (54-диаграмма) ак жагы өзү жактагы коргоолдорду ыңгайлап жайгаштырып дагы 18 коргоол утууга жетишет да 82 : 80 эсеби менен жеңип чыгат.



54 диаграмма

Эгерде 6. ... 411 : 514 жүрүшү жүрүлсө 7. 414 : 814 92 : 13X 8. 95 : 43X, ... ак жагы да туз алып оюнду өз пайдасына чечүүгө толук мүмкүнчүлүк ала алмак.

Партия мындай уланды 6. ... 91 : 12 7. 22—314... — алмашууга чакыруу. 7. ... 212 : 414! Бул жүрүштүн ордуна 7. ... 411 : 514 жүрүшү жүрүлсө 8. 315 : 814 213 : 52 9. 95 : 44 12—22 10. 91 : 12 болуп ак жагы дагы алты коргоол утуп алмак. Ошондуктан Майлыбашевдин 7-жүрүшүнө илеп белгиси коюлду. 8. 315 : 814... Бул жүрүштөн кийинки абалга назар салалы (55-диаграмма).

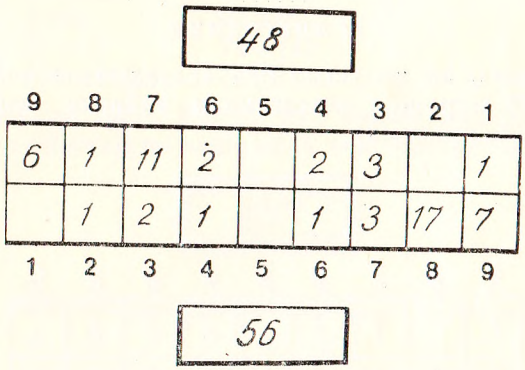


55 диаграмма

Эгерде кара жагы 8. ... 76 : 32 жүрүшү менен 1-үйдөн туз алуу коркунучун туудурса, ак жагы 9. 95 : 414 — жүрүшү менен жооп кылып туз бермек. Калган коргоолдордон дагы 18 коргоол утуп, партияда жеңишке жетишүү ак жагы үчүн кыйындыкка турмак эмес. Ошондуктан кара жагы 4-үйүндөгү 13 коргоолду уттуруп жиберүү коркунучунан чыгуу үчүн 8. ... 413 : 72 жүрүшүн жасады. Эгерде 8. ... 32—414 жүрүшүн жүрүп ак жагынын 8-үйүндөгү 15 коргоолго чабуул жасагысы келсе 9. 514 : 92... жүрүшү ак жагына коркунучтан кутулууга жана жеңиштүү жүрүш жасоого мүмкүндүк бермек. Кара жагынын партияда жасалган жүрүшү бирден-бир жакшы жүрүш болуп саналат. Анткени, эки үйдөн туз алуу мүмкүнчүлүгү да пайда болду. Эми, ак жагы бул коркунучтардан байдын бирин чачуу менен гана кутулмакчы. 9. 515—13 65 : 14 10. 32—43 мажбур болгон жүрүш. 10. ... 55—95 11. 23—44 62—711. Кара жагынын бул жүрүшү байлоо жүрүшү. Ак жагы өзүнүн 8-үйүнө коргоол кошо албайт да жүрүшү аз экенине көзү жетсе 8-үйдөгү 16 коргоолу менен жүрүш жасашы керек.

Эгерде кара жагы 8-үйгө байлап ойнобогондо, ак жагы ал үйгө бай чогулта берип үйдөгү коргоолдун санын 20дан ашырып туз алуу коркунучун туудурмак.

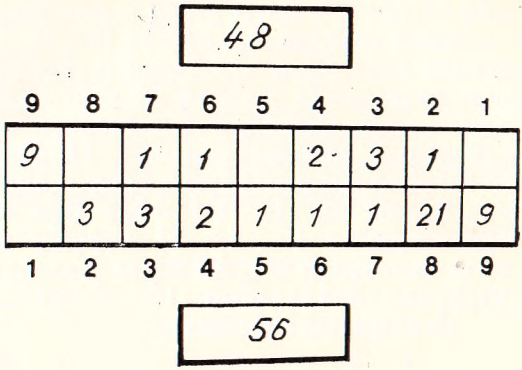
12. 44—72 84:22 кара жагы уткан коргоолдорунун саны боюнча ак жагына теңелди. 13. 52—65 12—24. Туз берүүгө болбойт. Эгерде кара жагы туз берип 8-үйдөн 18 коргоол уткусу келсе, тактасында жаткан 20 коргоолдон 16 коргоол ала алмак эмес. Себеби, коргоолдордун жайгашышы ыңгайсыз (9-үйдө 7 коргоол жатмак). 14. 51—66... кара жагы байга байласа, ак жагы тузга байлап аңдышуу башталды. 14. ... 51—62 15. 11—21 11—25? Бул жүрүш ката жүрүш. Мунун ордуна 15... 42—51 жүрүшү жасалганда аңдышуу дагы да созулар эле. Ак жагы атаандашынын бул катасын учурунда пайдаланып 16. 66:26!! ... жүрүшүн жасады (56-диаграмманы караңыз).



56 диаграмма

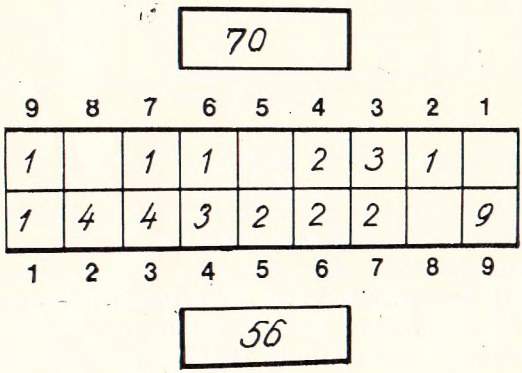
Ак жагы 6 коргоол утуп алуу менен бирге өзүнүн 8-үйүндөгү 17 коргоолду алдырып жатат. Бирок, атаандашынын 6-үйүнөн туз алганы турат. Мындай жагдай кара жагын канагаттандырбайт. Анткени 16. ...711:818 жүрүшүнөн кийин да ага партияда тең же жеңип чыгуу үчүн дагы 15 же 16 коргоол утушу керек. Тактадагы коргоолдорунан керектүү сандагы коргоолдорду ута албайт. Ошондуктан 16. ...62—712.. Мажбур болгон жүрүш. 17. 73—98... Эми кара жагы өзү байлоого түштү, 7-үйүнө коргоол кошо албайт. 17. ...81—97 18. 61—72 11—21. Кара жагынын акыркы эки жүрүшү байлоодон чыгуу — 7-үйдөгү байды чачуу үчүн болгон даярдык 19. 72—819 712—99. 20. 72—821 81—99 21. 11—23!! Ак жагынын бул жүрүшү биринчи караган адамга эң күчтүү эмес — өтө ката жүрүштөй кө-

рүнөт. Себеби: 22 коргоолду бекер эле берип жатпайбы (57-диаграмманы караңыз).



57 диаграмма

Кара жагы ак жагынын бул «катасынан» пайдаланып 21. ...99:822 жүрүшүн жасагандан кийинки оюн абалын караңыз (58-диграмма).



58 диаграмма

Кара жагынын 21. ...99:822 жүрүшүн ката жүрүш деп айтууга болбойт. Кара жагы 15-жүрүштө ката кетирген. Бул жүрүш тек гана партиянын тезирээк аякташына себепкер болду. Анткени кара жагы тактасындагы калган коргоолдордон 11 коргоолду кантип ала алмак эле.

Партия андан ары төмөндөгүдөй уланып 22. 11—25 71—81 23. 25—63 61—71 24. 72—82 71—82. Ката жүрүш (25. 99:83X) болобу деген үмүт 25. 63—82 42—51 26. 82—910 33—52 27. 72—82 52—61. 28. 82—911 42—52 жана

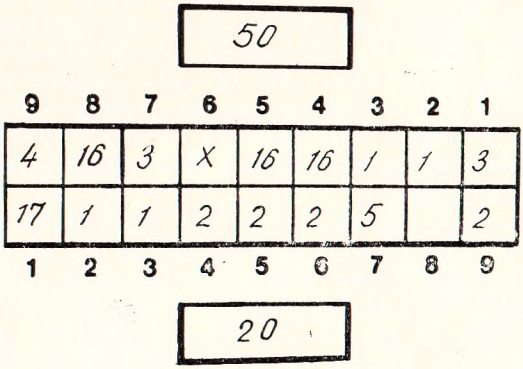
кара жагы тарабынан жасап жемей ыкмасы колдонулуп дагы 4 коргоол алынгандан кийин 88:74 эсебинде ак жагынын жеңиши менен аяктады. Бул партияда оюндун аяк жагы өтө кыска болду. Эми, дагы бир партияны талдап көрөлү. Бул партия спорттун чеберлери С. Асанов менен Ө. Касымакуновдун ортосунда 1981-жылкы республиканын биринчилигинде ойнолгон.

1. 79:610	79:610
2. 910—911	911—112
3. 61—73	211:312

Ө. Касымакунов өзүнүн 3-жүрүшү менен атаандашын алмашууга (айырбаштоого) чакырып жатат. (Көпчүлүк учурда 3..91:112 жүрүшү жүрүлүп жүрөт).

4. 511:63X	113:412
5. 93:24	93:214
6. 31—41	74—115
7. 812—116	315:82

Кара жагынын жети жүрүшүнүн бешөө «жеңиштүү» жүрүш болуп 59-диаграммадагыдай оюн абалы пайда болду.

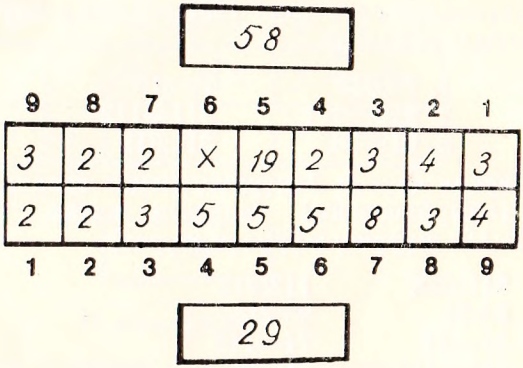


59 диаграмма

Мындай абалды да оюндун ортосу десек болот. Ак жагы туз алып, ал эми кара жагы тузга тең келээрлик (компенсация) отуз коргоолго ашык утуп алган.

8. 92:14	94:32
9. 118:92	417—23!
10. 12—25	мажбур болгон жүрүш. 10. ... 75:26
11. 12—21	819—82.

Кара жагы атаандашын айырбаштоого чакырып жатат. Бул жерден кара жагы туз үчүн 20 коргоол бергенге даяр. Оюндун башында «туз» үчүн 30 коргоол алган эле. 11 жүрүштө кийинки абал 60-диаграммада берилген.

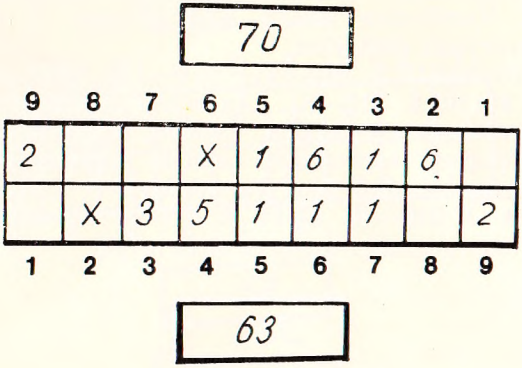


60 диаграмма

Ак жагы бул «сунушту» кабыл алды да партияда 12. 78:520?... жүрүшүн жасады. Биздин оюбузча бул жүрүш ката жүрүш. Эгерде ак жагы 12. 12—23 жүрүшүн жүрүп «туз» бербей койсо 12. ...93—24 13. 12—21 519—52 14. 12—23 83:12 15. 23—47 93:22 16. 11—21... жүрүштөрдөн кийин ак жагы утуп чыгууга жакшы мүмкүнчүлүк сактап калар эле. Анткени, кара жагына 12—15 жүрүштөрдө дагы 8 коргоол утканы менен дагы 16 коргоол утуп алуу өтө кыйындыкка турмак.

12. ...93—23X 13. 55—96?... Бул жүрүш дагы жакшы жүрүш эмес. Мунун ордуна 13. 95:44 ... 14. 91:16 жүрүштөрү жүрүлсө утууга кеч эмес эле. 13. ... 25—6X 14. 96:52 91:14 15. 91:16 82—91 16. 85—37 11—24 17. 81—92 81—92 18. 92—11 92—11 19. 11—2X 72—81 20. 91:12 81—92 21. 72—81 92—11 22. 11—2X 71—81 23. 81—91 37—92 24. 71—81 92—11 25. 11—2X 82—92 26. 81—92 92—11 27. 11—2X 81—92 28. 92—11 92—11 29. 11—2X 71—82 30. 91—12 81—92 31. 66—25 11—26 32. 81—92... Ак жагынын 32-жүрүшүнөн кийинки оюн абалына көңүл буралы (61-диаграмма).

Эгерде эки жагы тең калган коргоолдордун 9-үйлөрүнө жыйнай турган болсо ак жагынын 41 жүрүшү, ал эми кара жагынын бар болгону 27 жүрүшү бар. Мындай ойноого болбойт. Ошондуктан кара жагы «тузун» пайдаланууга тийиш. Пайдаланганда дагы эң «жемиштүү» пайдаланууусу керек. Башкача айтканда ак жагынын «тузунан»



61 диаграмма

мүмкүн болушунча көп коргоол өткөрүп, өз тузуна кошуп алуусу керек. Эгерде кара жагы тактасындагы 16 коргоолдон 11 коргоол алса партияны сактап кала алат. Бул максатка жетүү үчүн коргоолдорду ой келди эле туздан өткөрүп отурууга болбойт. Мисалы. 32. ... 46—93 жүрүшү жараксыз. Себеби 6-үйдөгү «тузга» беш коргоол салып жана оюндун аягында дагы бир коргоол берип, (..92—11 жүрүшүнө ак жагы 11—2X... жүрүшү менен жооп берет) 10 эле коргоол утуп, партияны уттуруп коёт. Бул вариант-тарды өзүңүздөр талдап көрүңүздөр.

Партияда жасалган 32... 26—71! жүрүшү Ө. Қасымакуновдун эң жогорку чеберчилигин дагы бир жолу далилдейт.

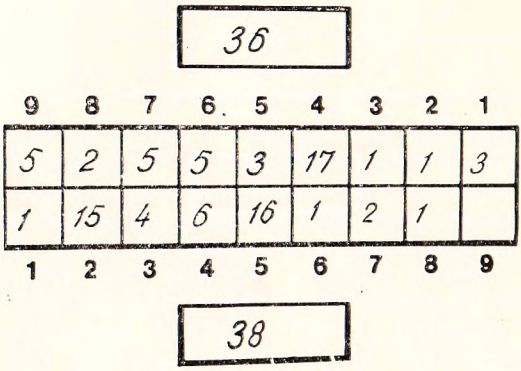
33. 71—81 92—11 34. 11—2X 32—48 35. 81—93 21—32 36. 61—71 48—2X 37. 11—2X 91—11 38. 11—2X 41—54 39. 71—81 32—41 40. 81—94 31—42 41. 45—81 42—55 42. 81—95 41—56 43. 71—81 56—11 44. 11—2X 92—11 45. 11—2X 82—92 46. 61—71 92—11 47. 11—2X 73—92 48. 52—61 82—93. Қичинекей тузакча. Себеби ак жагы байкабай калып 49. 33—51 жүрүшүнөн башка жүрүш жасаган болсо 49. ...81—94 50. 33—51 94:32 болуп кара жагы жеңишке жетишмек.

49. 33—51 93—2X 50. 11—2X 71—82 51. 00 82—92 52. 00 81—93 53. 00 93—2X 54. 11—2X... болуп партия 81:81 эсеби менен тең чыгуу менен аяктады. Бул партиянын аяк жагы да өтө курч мүнөздө, көп эсептөөнү талап кылуу менен оттү жана эки оюнчунун тең чоң чеберчиликтерин көрсөттү.

Дагы бир партияга көңүл буралы. Бул партия 1984-жылы Ат-Башы районунда өткөн Социалисттик Эмгектин Баатыры, Мамлекеттик сыйлыктын лауреаты, чабан

О. Мамбетакуновдун ысмына арналган турнирде Ысык-Көлдүк С. Кырбашев менен Ат-Башылык Т. Майлыбашевдин ортосунда ойнолгон.

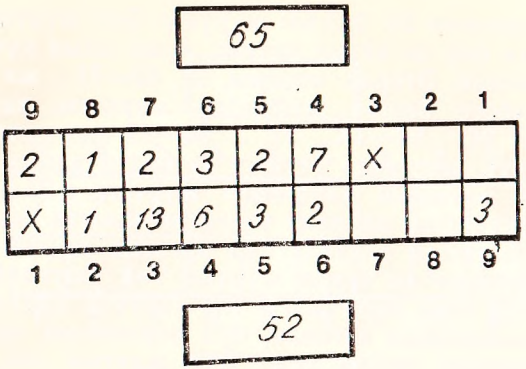
1. 79:610 79:610 2. 910—911 911—112 3. 61—73 91:112 4. 411:512 811:94 5. 312—51... Ак жагы бул жүрүшү менен атаандашын 6-үйгө байлады. Себеби, кара жагы өзүнүн 1—4-үйлөрүндөгү коргоолдор менен жүрүш жасай албайт. Ошондуктан бай берүүгө мажбур. 5. ...51—62 6. 76::314 115:64 7. 815—45 83:14 8. 81—94 32—416 9. 94:32 217:92 (62-диаграмма). Оюндун орто жери.



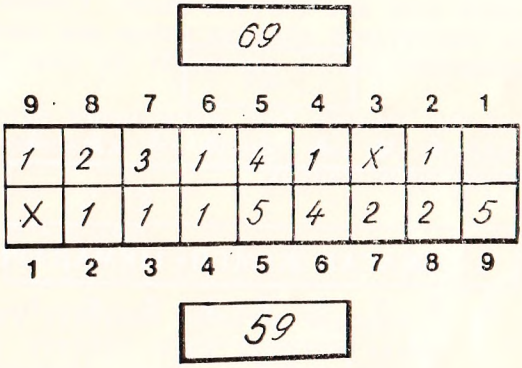
62 диаграмма

Кара жагы оюнду теңеп алууга үлгүрдү. 10. 11—216 417—22 11. 217—97 97:64 Тузга — туз айырбаштоо кара жагы үчүн, бул позицияда пайдалуураак. 12. 49—33Х... Кара жагы 1-же 2-үйлөрдүн каалаганынан туз алса болот, бирок ага 1-үйдөн туз алуу пайдалуу. 12. ... 91—13Х 13. 520—63 17—79 14. 85—3Х 57:24 15. 95—45 610:64 16. 53—77 711:82 17. 91:14 51—62 18. 78—51 11—210 19. 81—92 94—311! Кара жагынын бул жүрүшү өзүнүн «чулп» этме тузун пайдалануу 20. 23—45 210:22 21:22 21. 71—81 92——1Х 22. 81—93 21—3Х. 23. 61—71 89:72. Бул жүрүштөрдөн кийин 63-диаграммадагыдай абалга келишти.

Мындай позицияны партиянын аягы деп койсок болот. Кара жагы тактасындагы 17 коргоолду чулп этме тузуна салып алса эле утканы турат. Ак жагы буга «тоскоолдук жасайм го» — деген ой менен 24. 313:64! жүрүшүн жүрдү. 24. ...48:22 25. 47:12 93—21 «аргасыз» жүрүш. Эгер кара жагы тузун колдонбой (бир коргоол өткөрүп жибербейин деп) бардык коргоолдорун 9-үйгө жыйнамак болсо, анын 26 жүрүшү бар. Ал эми ак жагыныкы болсо 36 жүрүш.



63 диаграмма



64 диаграмма

Кара жагы «атсырап» калмак. Кара жагынын 25-жүрүшүнөн кийинки абалды карап көрүңүздөр (64-диаграмма). Бул оюн абалынан көрүнүп тургандай, эми кара жагы өз тактасындагы 12 коргоолдун бардыгын өз «тузуна» салып алууга толук мүмкүнчүлүгү бар. Эгерде 26. 95:42 жүрүшү жүрүлсө 26. ...11—23 27. ...23—41 болуп, баары бир дагы бир коргоолду өз жагына өткөрүп алат да партияда тең чыга алат. Бул партия чындыгында эле 81:81 эсеби менен тең чыгуу менен аяктаган.

Эми бир аз артка кайрылалы. Ушул партиядагы илеп белгилери коюлган жүрүштөргө көңүл буруңуздарчы.

1. «Кара жагы өзүнүн 19. ...94—311! жүрүшүн жүрбөөсө «чулп» этме тузду пайдаланышы бир азга кечеңдеп калмак, башкача айтканда атаандашынын тактасына кошумча коргоолдорду өткөрүп жибермек.

2. Ак жагынын 24. 313:64! жүрүшү. Бул жүрүш жөнүндө жогоруда бир аз айтып кеттик. Азыр анын күчүн дагы толуктап кетели. Эгерде мисалы, 24. 62—71... же 24. 21—314 же болбосо башка жүрүштөр жүрүлсө, кара жагы 25. ...52—64 26. ...92—1X... 27. ... 64—92 жүрүштөрүн жасоого үлгүрүп, партияда утушка ээ болуп алмак.

3. Кара жагынын «аргасыз» жүрүшү — 25. ...93—21! Азыр бул жүрүшкө да илеп белгисин коюуга болот. Анткени, бир жагынан алганда бул аргасыз жүрүш болгону менен, экинчиден эң туура жүрүш! Так ушундай жүрүш болгону үчүн гана кара жагы тең чыгууга жетише алды.

Эми жалпысынан алганда, бул партиянын орто жери өтө чийеленишип татаал өттү. Эки жактын тең болоор-болбос позициялык катасы утулушка алып келмек. Ал эми мындай аяктаган оюнду (пайда болгон абалдарга жараша) тынч өттү деп айтууга болот. Себеби, 64-диаграммадагы көрсөтүлгөн абалдан кийин эки жак тең кызыктуу комбинация жасай алышпайт да оюн тынч аяктайт.

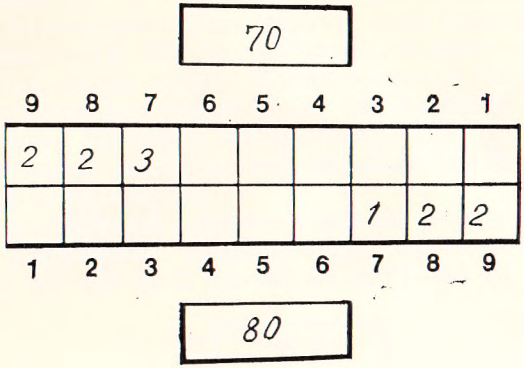
Жогоруда биз оюндун баш жагы менен орто жерине көп көңүл койдук. Ал эми оюндун аяк жагын өзүнчө тема катары берүүнү туура таптык.

«ЖАСАП ЖЕМЕЙ» ЫКМАЛАРЫ

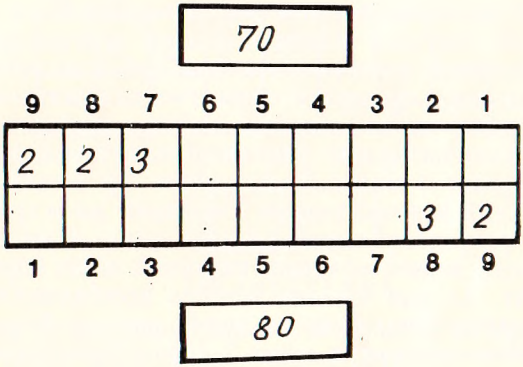
Оюндун аягында көпчүлүк учурда жеңишке жетишүү үчүн саналуу гана коргоолдорду утуу зарыл. Мындай учурда коргоолдорду атайын белгилүү абалдарга ыңгайлап жайгаштырып «жасап жемей» ыкмаларын колдонуу керек. Ошол ыкмаларга көңүл буралы. Мисалы иретинде төмөнкү оюн абалын алалы (65-диаграмма).

Ак жагына жеңишке жетишүү үчүн эки коргоол утуп алса болгону. Эгерде эки жак тең калган коргоолдорун 9-үйгө жыйнай турган болсо ак жагынын 4, кара жагынын 5 жүрүшү бар. Буларды эсептеп алуу кыйын эмес. Демек жүрүш кайсы жагыныкы болсо дагы ак жагы «жыгылып» калат. Ушундай абалдан ак жагы эки коргоол ута алабы, ал үчүн эмне кылуу керек? Ооба, ута алат, ал үчүн «жасап жемей» ыкмасын колдонуусу зарыл деп,— жооп беребиз. «Жасап жемей» ыкмасын колдонуу үчүн тактада жаткан коргоолдун санына жараша коргоолдордун жайгашышын белгилүү бир жагдайга алып келүү керек.

Эгер биз 65-диаграммадагы абалдан 1. 71—83! жүрүшүн жасасак 66-диаграмманы алабыз.



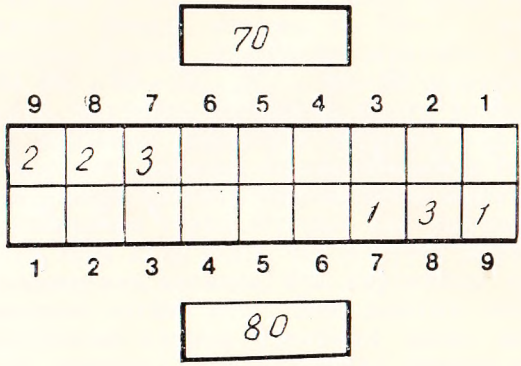
65 диаграмма



66 диаграмма

Эгерде биз башка жүрүш жүргөнүбүздө (Мисалы, 1. 82—93) керектүү эки коргоолду ута алмак эмеспис. Эми 2. 83—11! 00 жүрүшүнөн кийин 3. 93—21!... жүрүшү жүрүлөт. Кара жагы 3. ... 12—22 жүрүшүн жасайт (мажбур болгон жүрүш, антпесе «туз» берип коёт) 4. 91:12. Ак жагы максатына жетти. Оюн учурунда, кээде коргоолдорду 66-диаграммада көрсөтүлгөндөй жагдайга алып келүүгө болбой калат. Мындай убакта «жасап жемейдин» башка варианттарын билүү ашыктык кылбайт. 67-диаграммага көңүл буруп карасак коргоолдордун жайланышы 66-диаграммадагыдай абалга алып келүүгө мүмкүнчүлүк бербейт экен.

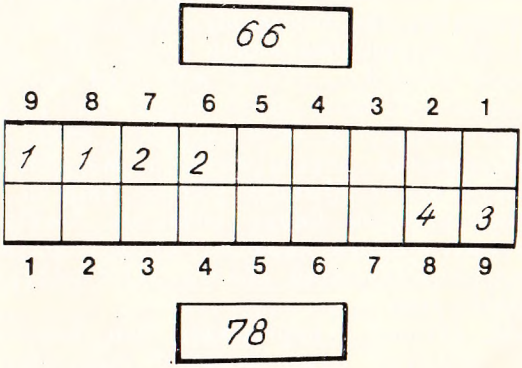
Мындай учурда 5 коргоолдон эки коргоолду жасап жемейдин абалына алып келүүчү жүрүштөр булар. 1. 71—84! 00 2. 91—11! 00 3. 84—21! 12—22 4. 91:12... Жо-



67 диаграмма

горуда ак жагынын бардык жүрүштөрүнө илеп (!) белгисин койдук. Анткени алардан башка жүрүштөр жүрүлсө «жасап жегенге» мүмкүнчүлүк ала албай калабыз. Жасап жей турган коргоолдордун саны тактада жаткан коргоолдордун санына жана алардын тактада жайгашышына, ал тургай атаандаштардын такталарында «туздардын» болушуна, алардын 1-жана 2-үйлөрүндө ар кандай сандагы (так же жуп) коргоолдордун болушуна да жараша болот.

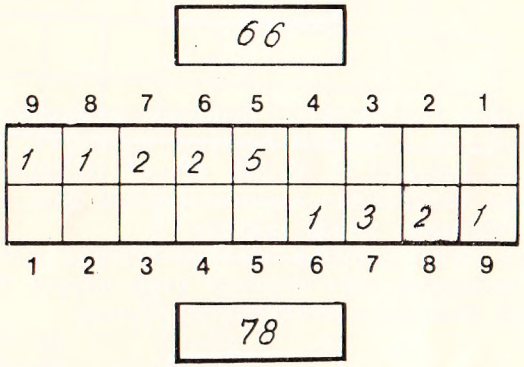
Такта үстүндөгү коргоолдордун саны 4 же андан кем болсо, жасап жемей абалына келтирип алып коргоол утууга болбойт. Ал эми «жасап жемей» комбинациясын түзүү коргоолдордун саны беш же андан жогору болгондо гана мүмкүн. Коргоолдордун саны 5 (беш) болгондогу «жасап жемейге» керектүү оюн абалдарын эске тутуп алуу зарыл. Бекеринен беш коргоолдон эки коргоолду жасап жемей



68 диаграмма

комбинациясын А. Акшораев «Тогуз коргоолдун алиппеси» деп атаган эмес. Ошондуктан, дагы кайталап айтарыбыз, жогорудагы 66—67-диаграммалардагы оюн абалдарын жатка билүү керек. Жасап жемейди билбегендиктен утулуп калган партиялар абдан көп кездешет. Андай бир мисал менен жогоруда таанышкансыздар. Тактада 6 коргоол жатканда жасап жемей ыкмасын колдонуп эки коргоол утуп алууга болот.

Ал эми тактада 7 коргоол жаткан учурду карап көрөлү (68-диаграмма). Диаграммада көрсөтүлгөн оюн абалынан 1. 82—92 00 2. 73—93 00 3. 71—83 00 4. 61—71 00

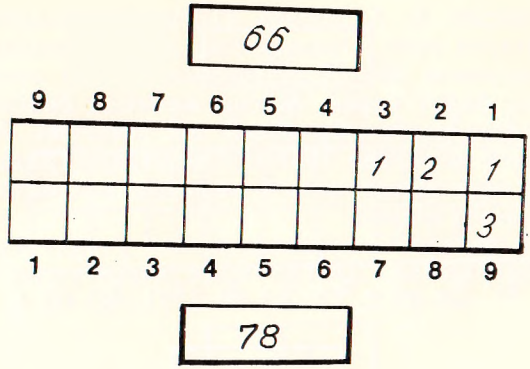


69 диаграмма

5. 71—84 00 жүрүшүн жасап 69-диаграмманы ала алабыз. (Буга чейин кара жагы үчүн жүрүштөр жасалган жок).

Максатка жеткирүүчү жүрүштөр төмөнкүлөр 6. 93—21 21—31 7. 84—21 12—22 8. 81—93... Бул партияда актардын максаты партияны «сактап» калуу (тең чыгуу), эгер кара жагы ката жүрүш жасаса утуп да алуу. Тең чыгуу үчүн үч, утуп алуу үчүн төрт коргоол керек. Биз, азыр кара жагы ката жүрүш жасаган учурду карап көрөлү. 8. ...22—32? 9. 93:22 12—21 10. 91:12 болуп ак жагы 82:80 эсеби менен жеңишке жетишет. Ушул жүрүштөр А. Акшураевдин китебинде «эң туура жүрүш» катары берилип, «тактада жети коргоол жаткан учурда төрт коргоол утса болот» — деп таблицага киргизилген (5-таблица).

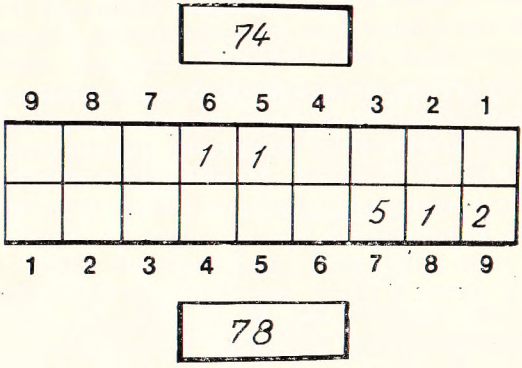
Такта бетинде жети коргоол жатып, атаандашыңыздан туз албаган болсоңуз жана анын 1—2 үйлөрү бош болсо жасап жемей ыкмасын колдонуп үч коргоол утууга болот. Айткандарыбыз түшүнүктүү болсун үчүн, ак жагынын 8-жүрүшүнөн кийинки абалын карап көрөлү (70-диаграмма).



70 диаграмма

Ак жагына төрт коргоол бербөөгө мүмкүнчүлүк берчү жүрүш болуп 8. ...31—41!! жүрүшү эсептелет. (Ак жагы, мейли «туз» алсын!) 9. 93:23X 41—51 10. 91—13 51—61 ак жагынын тактасында коргоол калган жок, партия 81:81 болуп тең чыгуу менен аяктайт.

Тактада сегиз коргоол жаткан учурда жасап жемей ыкмасын колдонуп төрт коргоол утуп алууга болот (71-диаграмма). Максатка жеткирчү жүрүштөр:

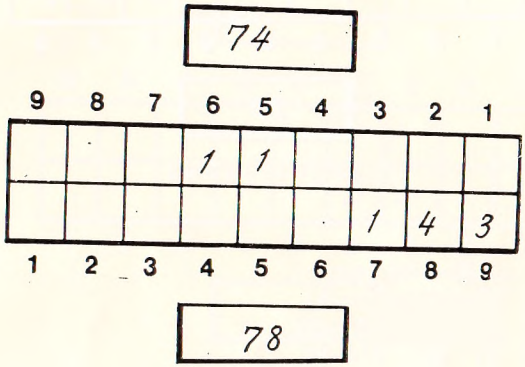


71 диаграмма

1. 92—11 00
2. 91:12 00
3. 81—91 00
4. 91—11 00
5. 75—21 12—22
6. 91:12

Эгерде 1. ... 11—21 4. 83—11 00
2. 75:22 11—21 5. 93—21 12—21
3. 71—83 21—31 6. 91:12

Эгерде 8 коргоолду 71-диаграммадагыдай жайгаштыруу мүмкүн болбой калса төмөндөгү 72-диаграммадагыдай жайгаштыруу керек. Мындай учурда максатка жеткирүүчү жүрүштөр булар.



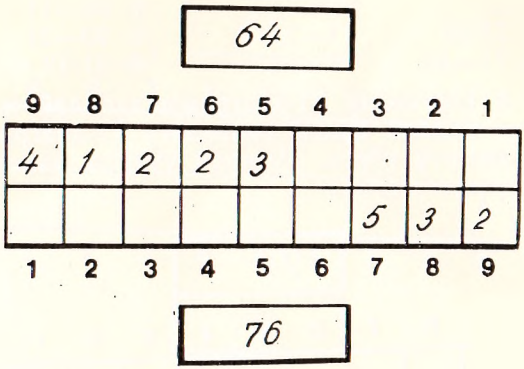
72 диаграмма

1. 93—21 21—31
2. 84—21 12—22
3. 81—93 22—32!
4. 93:22 12—21
5. 91:12.

Эгерде тактада жети коргоол жаткан кезде 3. ... 22—32 жүрүшү жүрүлбөгөн болсо, бул убакта ушул жүрүш жүрүлүшү керек. Эгерде 3. ... 31—41 жүрүшү жүрүлгөндө, ак жагы 4. 93:23x 00 5. 71—81 00 6. 81—92 00 7. 92—13 13—31 8. 91:12 болуп төрттүн ордуна алты коргоол утуп алат. Ошондуктан 3. ... 22—32! жүрүшү туура.

Тактада 9 коргоол болгон убакта да «жасап жемей» ыкмасын колдонуп 4 коргоол утууга болот. Эми тактада 10 коргоол болгон учурду карап көрөлү (73-диаграмма). Тактада 10 коргоол болгон учурда жасап жемей ыкмасы менен 6 коргоол утуп алууга болот. Максатка жеткирүүчү жүрүштөргө көңүл буралы.

1. 92—11 11—21
2. 75:22 11—21
3. 84:22 81—95
4. 93—21 12—21



73 диаграмма

Эгерде

1. ... 81—95 анда
2. 91:12 72—81
3. 83—11 81—96
4. 91 : 12 71—81
5. 81—91 81—97
6. 91—11 62—71
7. 75—21 12—22
8. 91:12, алты коргоолду утууга жетишет.

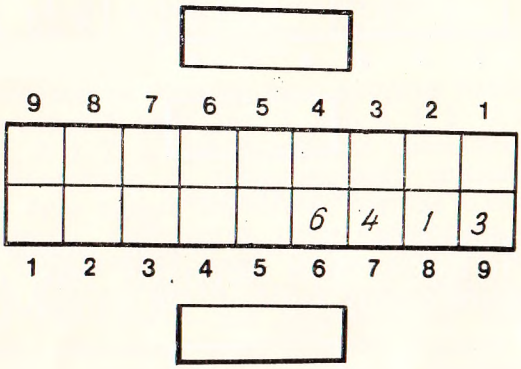
«Жасап жемей» ыкмасын колдонуп утуп алуучу коргоолдордун саны төмөндөгү 4-таблицада көрсөтүлгөн. Мисал иретинде таблицада көрсөтүлгөн маалыматтар далилдүү болсун үчүн тактада 14 жана 20 коргоол жаткан учурларды талдап көрөлү. Максатыбыз коргоолдорду өзүбүз каалагандай жайгаштырып алып, мүмкүн болушунча көп коргоол утуп алуу.

4-таблица

Тактада «туздар» жок жана атаандаштын 1—2 үйлөрү бош кезде «жасап жемей» ыкмаларын колдонуп утуп алуучу коргоолдордун саны

Тактадагы коргоолдордун саны	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Утуп алуучу коргоолдордун саны	2	2	3	4	4	6	6	8	8	10	10	12	12	14	14	16

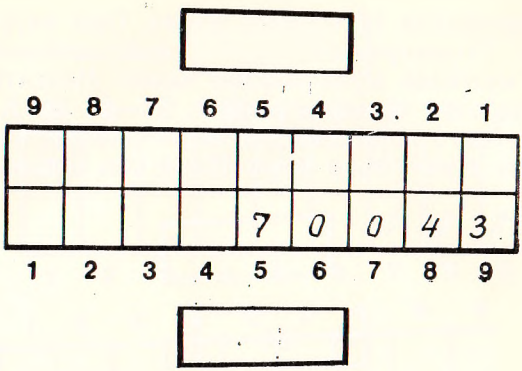
74-диаграммада 14 коргоол жатат. Оюн учурунда коргоолдорду 74-диаграммадагыдай жайгаштырып алууга көпчүлүк мезгилде мүмкүнчүлүк болот. Максатка жеткирүүчү жүрүштөр төмөндөгүлөр. 1. 93—21 00 Кара жагы 1-жана 2-үйдөгү коргоолдорун жүрө албайт, кайсынысын жүрсө дагы «туз» берип коюп 10дон көп коргоол уттурат.



74 диаграмма

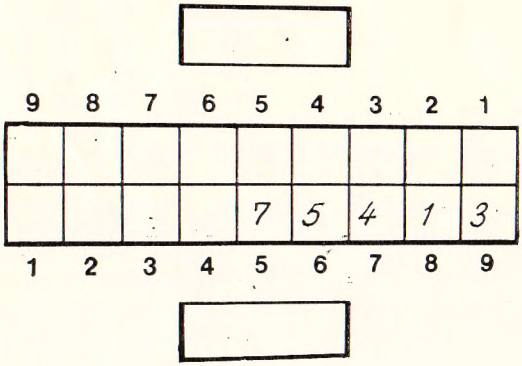
2. 66:22 12—21 мажбур болгон жүрүш,
3. 75:22 12—21 — мажбур болгон жүрүш,
4. 71—84!! Кара жагы азыр дагы 1-жана 2-үйлөрдөгү коргоолдорду жүрө албайт. Анткени, дагы эле «туз» алдыруу коркунучу тургандыктан, башка жактан жүрөт.
5. 93:22 12—21 мажбур болгон жүрүш
6. 74:22 12—21 мажбур болгон жүрүш
7. 91:12, бардыгы болуп 10 коргоол утуп алды. Мына, көңүл буруп карап көрсөңүздөр, кара жагынын бардык жүрүштөрү мажбур болгон жүрүштөр! Эгер, жүрүштөн ката кетирилсе 10дон да көп коргоол уттуруп жиберет эле.

14 коргоолдон онду утуп алуу үчүн (же башка убактарда деле) коргоолдордун тактада жайгашышы дайыма эле — диаграммада көрсөтүлгөндөй болуш керек эмес. Башкача тартипте жайгаштырууга да болот. Мисалы, 7, 0, 0, 4, 3; 2, 5, 4, 3; 6, 5, 0, 3; 8, 0, 0, 0, 3, 3; Бул цифралар үйлөрдөгү коргоолдордун саны. Эгерде, акыркы сандагы коргоолду (мисалы, биринчи жазуудагы — 3) тогузунчу үйгө, анын алдыңкы санын (биринчи жазууда — 4) сегизинчи үйгө жана дагы ушу сыяктуу, артты көздөй салып отурсаңыздар, коргоолдордун жайгашуусун аласыздар. Биринчи 7, 0, 0, 4, 3 жазуусу төмөндөгүдөй оюн абалын берет (75-диаграмма).



75 диаграмма

Бул диаграммадагы абалдан «жасап жемей» ыкмасын колдонуп 10 коргоол алып көрүңүздөр. Эми, тактада 20 коргоол болгон учурду карайлы. (76-диаграмма).



76 диаграмма

Максатка жеткирүүчү жүрүштөр:

1. 93—21! 00 (1 же 2-үйлөрдөн жүрө албайт).
2. 57:22 12—21 мажбур болгон жүрүш
3. 75:22 12—21 мажбур болгон жүрүш
4. 93:22 12—21 мажбур болгон жүрүш
5. 66:22 12—21 мажбур болгон жүрүш
7. 84:22 12—21
8. 93:22 12—21 мажбур болгон жүрүш

9. 91:12 Ак жагы 14 коргоол утуп алды, дагы эки

коргоолду тактасындагы беш коргоолдон оңой эле ала алат.

Эгерде 7. ... 12—21 жүрүшүнүн ордуна башка жүрүш жасалса (7. ...00) кара жагын 12—21 жүрүшүн жасоого мажбурлоо кыйын эмес. Ал вариантты да карап көрөлү.

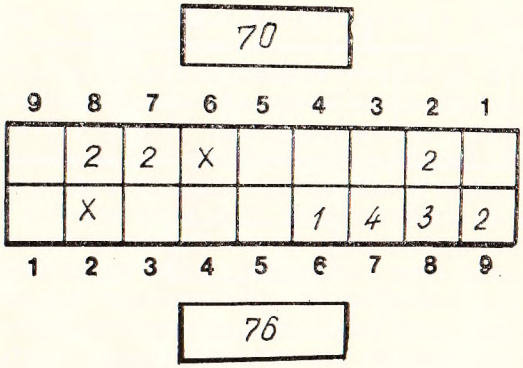
7. ... 00
8. 72—81 00
9. 71—83 12—21 (жогоруда айтканыбызды далилдедик)
10. 93:22 12—21 мажбур болгон жүрүш
11. 83:12 болот да тактада калган беш коргоолдон дагы экени унутуп алат.

20 коргоолдон он алтыны утуп алуунун башкача жагдайларына көңүл буруңуздар: 3, 3, 6, 4, 1, 3; 2, 6, 5, 4, 3; 8, 0, 5, 3, 1, 3; 1, 7, 5, 3, 1, 3; «Жасап жемейдин» мындан башка варианттарын да табышыңыздар ыктымал. Көңүлүңүздөрдү бура турган бир нерсе: тактада жасап жемейге колдонулуучу коргоолдун саны көбөйгөндө, варианттардын да саны көбөйөт экен. Бирок, «түрдүү жагдайлар көп, кандай жайгаштырсам деле акыры керектүү коргоолдорду утуп ала алам» — деп коргоолдорду баш аламан жайгаштыруу ийгиликке алып келбейт. Мүмкүн болушунча көп коргоол (максимум) утуу үчүн тактада жаткан коргоолдун бардыгын «жасап жемей» комбинациясына катышкандай, айкалыштырып жайгаштыруу керек. Эгерде, мисалы тактада 20 коргоол жаткан учурда, аларды он ондон бөлүп өз-өзүнчө комбинациялаганда жасап жегенде он алты коргоол эч качан ала албайбыз. Буга бир жөнөкөй, ооз эки мисал келтирели. Эгерде тактада 10 коргоол жатса, алардын бешөөнөн өзүнчө комбинация жасасак эки коргоол алабыз, эки коргоол атаандаш тарапка өтүп кетет да өзүбүз жакта дагы алты коргоол калат. Андан да экини жасап жесе болот. Ошентип, биз он коргоолдон алты эмес төрт эле коргоол алып калат экенбиз.

Жогоруда келтирилген — таблицанын бардыгын эстеп жүрүү кыйын деле эмес. Жаңы үйрөнчүктөргө, жок дегенде, мисалы бештен эки коргоол, ондон — алты, он төрттөн он, жыйырмадан — он алты коргоол алууга болоорун эстеп алууну сунуш кылабыз.

Коргоолдордун жайгашуу комбинацияларынын бардыгын эске тутуу кыйын. Бирок, тактадагы жагдайга байланыштуу (эки жактын тең тузу жок, 1—2-үйлөр бош) учурларда коргоолдорду жайгаштыруунун жалпы принциптерин билип алуу керек. Ал үчүн буларды сунуш кылабыз. Эгерде тактада коргоолдордун саны ондон кем болсо, 9-үйгө экиден ашык коргоол чогултпай 7-жана 8-үйлөрдөгү коргоолдор менен атаандаштын 2-үйүн «байлап»

ойногондой болуу керек. Эгерде, тактадагы коргоолдордун саны ондон ашык болсо, 9-үйгө үч коргоол чогултуп, андан берки үйлөрдөгү коргоолдор атаандаштын 2-үйүн байлагандай жайгаштырууга умтулуу керек. 76-диаграмманы карап көрүңүз 5-үйдөгү жети коргоол кара жагынын 2-үйүн байлап турат. 57:22 жүрүшү жүрүлгөндөн кийин ал үйдү ак жагынын 6-жана 7-үйлөрүндөгү коргоолдору «байлап» калат. Мындай учурда жүрүш «байланган» үйгө жакынкы үйдөн (7-үйдөн) жүрүлүшү керек. Ошентип, 75:22 жүрүшүнөн кийин (76-диаграммага талдоо жүргүзүүнү караңыз) 2-үйдү ак жагынын 9-үйүндөгү үч коргоол байлап калат, демек кийинки жүрүш 9-үйдөн болуш керек. Мына ушундай учурда гана жасап жемей ыкмасы сиздин эң күчтүү куралыңыз боло алат. Биз жасап жемейдин жөнөкөй учурларын карадык. Эгерде атаандаштын, же сиздин же болбосо эки жактын тең туздары болсо, 1-жана 2-үйлөрдө коргоолдор жатып, алардын саны так же жуп болсо, атаандаштын тузу сиздин 1-же 2-үйүңүздө болсо, жасап жемей ыкмасын колдонуу үчүн коргоолдорду жогоруда көрсөтүлгөн комбинациялардан жайгаштыруунун бардыгы бирдей жыйынтык бербейт. Мисал үчүн төмөндөгү 77-диаграммага көңүл буралы.



77 диаграмма

Эгерде бул диаграммадан жогорудагыдай 5, 3, 2 оюн абалына алып келүү үчүн 1. 61—75? жүрүшү жүрүлгөн болсо ак жагы бар болгону төрт коргоол алып жеңилишине дуушар болот. Себеби, 1. ... 22—31 2. 75:22 31—41 3. 93—21 21—31 4. 84—21 13—32 5. 92:12 болуп төрт эле коргоол утат. 77-диаграммадагыдай абалда ак жагын жеңишке жеткирүүчү жүрүштөр:

1. 92—11! 22—31
2. 83:12 82—91
3. 61—75 21—32
4. 92—11 11—21

5. 75:22 жүрүшүнөн кийин тактада калган беш коргоолдон дагы экини алуу кыйын эмес. Эгерде

1. ... 82—91
2. 83:12 81—92
3. 92—11 72—81
4. 91:12 81—93
5. 81—91 71—81
6. 91—11 11—23
7. 61—75 23—41

8. 75:22 а, оюн ушундай уланган дан кийин 3. ... 11—23, анда

4. 61—75 23—41

5. 75:22 болот дагы калган беш коргоолдон эки коргоол утуп алат.

77-диаграммадагыдай абал учурунда байлоо ыкмасын этияттык менен колдонуп, 9-үйгө экиден ашык коргоол чогултпоо керек. Атаандаштын тузу сиздин 1-же 2-үйүңүздө болгон убакта жасап жемей ыкмасын колдонуу менен утуп алуучу коргоолдордун саны туз жок учурга караганда азыраак болот. Муну сиздер 5-таблицадан көрө аласыздар.

5-таблица

Тактанын 1-же 2-үйүндө туз (атаандаштын тузу) болгон кезде жасап жемей ыкмасын колдонуп утуп алуучу коргоолдордун саны

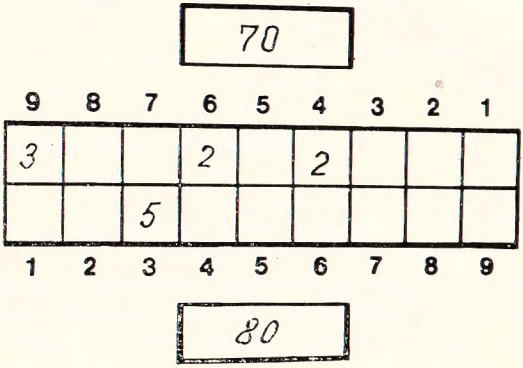
Тактадагы коргоолдордун саны	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Утуп алуучу коргоолдордун саны	2	2	2	4	4	6	6	8	8	8	10	10	10	12	12	14

«ТУЗДУ» ПАЙДАЛАНУУ ЖАНА АГА КАРШЫ ОЙНОО ЫКМАЛАРЫ

Тогуз коргоол оюнунун практикасында ойнолгон партиялардын көпчүлүгү атаандаштардын бири же экөөнүн тең «туз» алуулары менен байланыштуу болот. Эки жак тең туз ал-

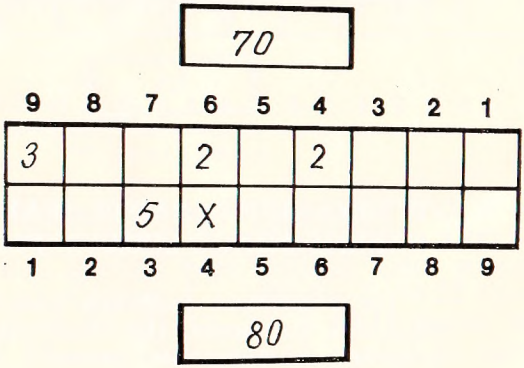
бай аяктаган оюндар азыраак кездешет. Ошондуктан алынган тузду колдоно билүү, тузга жараша коргоолдорду алдын ала жайгаштыруу, туз болгон учурда жүрүштөрдүн бардык санын (максимум) эсептөө тогуз коргоол оюнунун эң татаал бөлүгү болуп саналат. Биздин максат: тузду колдоно билүүнүн негизги принциптери менен окурмандарды тааныштыруу.

Төмөндөгүдөй эң жөнөкөй учурду карап көрөлү (78-диаграмма).



78 диаграмма

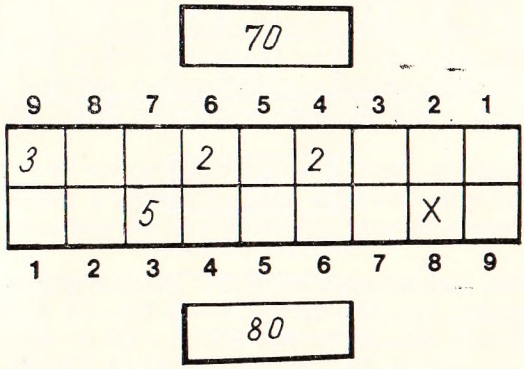
Мындай учурда эки жактын тең жүрүштөрүнүн санын эсептесек; ак жагынын $(5\times6)-9=21$ жүрүшү, ал эми кара жагынын 16 жүрүшү бар экен. Ошондуктан жүрүш кайсы жагыныкы болсо дагы ак жагы утушка ээ болот. Эгерде оюнда туз алынып, оюн абалы төмөндөгүдөй болсо (79-диаграмма) ак жагы кандай гана болбосун утулуп калат.



79 диаграмма

Себеби, бул учурда ак жагынын бар болгону 11 гана жүрүшү бар. Туздан өткөн үч коргоолдон жасап жемей ыкмасы менен эч бир коргоол ала албайт.

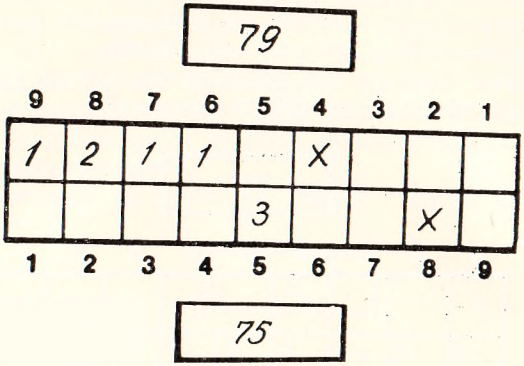
Эми ушул сыяктуу эле абалдан туз башка үйдөн алынган учурун карап көрөлү (80-диаграмма).



80 диаграмма

Жүрүш кара жагыныкы. Эгер бардык коргоолдорду 9-үйгө чогултса анын 16 жүрүшү бар дегенбиз. Мындай учурда ак жагынын бардык болгон (максимум) жүрүшүнүн саны дагы 16. Демек, кара жагы жыгылып калат. Ак жагы 16 жүрүш алуу үчүн коргоолдорду 8-үйдөгү тузга салып отурганда гана жетише алат. Эгерде коргоолдорду 9-үйгө жыйнай турган болуп, 7-үйгө үчтөн коргоол чогултуп, туз аркылуу өткөрүп отурса бардыгы 14 жүрүш болуп өзү жыгылып калат. (Бул жүрүштөрдүн санын өзүңүз эсептеп көрүңүз). Демек биз бул жерде эмнени айтмакчыбыз? Биринчиден — тактада туздун болушу жүрүштүн санын өтө кыскартат. Экинчиден — ар бир туздун оюн абалына жараша «күчү» болот. Үчүнчүдөн тактада туз бир жүрүшкө жоопкерчилик менен кароо керек, туз бар убакта эсептөөнү эң кылдаттык менен жүргүзүп, ар бир жүрүшкө жоопкерчилик менен кароо керек. Буга байланыштуу бир учурду карайлы (81-диаграмма).

Жүрүш кара жагыныкы. Кара жагы тактасындагы беш коргоолдон жасап жемей ыкмасы менен эки коргоол алып, оюнда тең чыгууга толук мүмкүнчүлүгү бар. Эгерде кара жагы бардык коргоолдорун 9-үйгө жыйнаса 7 жүрүш жүрөт. Ал эми ак жагы коргоолдорду 8-үйдөгү тузга салып отурса анын да 7 жүрүшү бар. Мындай учурда кара жагы атсырап 9-үйгө жыйнаган беш коргоолун өткөрүп берет. Бирок, кара жагы так ушундай жол менен ойногон



81 диаграмма

учурда гана жеңишке жете алат. Жасалуучу жүрүштөргө көңүл буралы. 1. ...82—92 2. 53—71 61—72 3. 51—62 72—82 4. 62—72 82—93 5. 72—8X 71—82 6. 61—72 82—94, 7. 72—8X 81—95, 8. 71—8X 95—41 9. 11—22 91—11 болуп оюн аяктап, кара жагы өзүнүн тузуна үч коргоол салдырып алып жеңишке жетишти. Демек, атсырап калуу дайыма эле утулушту алып келбей тургандыгын да эске алуу керек. Кээде утуп алуу үчүн «жасап жемей» ыкмасын колдонсок, кээде атайын «атсыроого» баруубуз ыктымал.

Эми биз, ар бир үйдө «туз» болгон учурларды карап, ошол кездеги оюндардын өзгөчөлүктөрүнө кыскача токтолуп кетели. Мында биз эки учурду: «туз» алган жана «туз» берген учурларды карашыбыз керек.

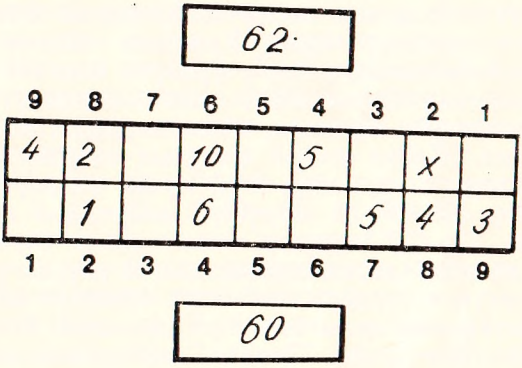
«Туз» 1-үйдө. Эгер сиз атаандашыңыздын 1-үйүнөн туз алсаңыз тактанын оң жаккы үйлөрүнө мүмкүн болушунча аз-аздан коргоол кармап, жүрүш болгон кезде атаандашыңыздын үйлөрүнө эч бир коргоол өткөрбөй, өз жагыңыздагы коргоолдорду тузга салып ойноп отурсаңыз туура болот. Башкача айтканда 9-үйгө экиден, 8-үйгө үчтөн, 7-үйгө төрттөн (ж. б. у. с.) ашык коргоол кармабоо керек.

1-үйдүн тузу аксакалдар арасында «чулп этме туз» деп аталып жүрөт. Анткени, ал «тузду» пайдалануу оңой, «чулп» эттирип коргоолдорду салып коюп отура берсе болот.

Эгерде сиз чулп этме тузду берип койгон болсоңуз атаандашыңыздын тузду пайдаланышына тоскоолдук жасоого аракеттенишиңиз керек. Эгер сиз атаандашыңызды 9-, 8-жана 7-үйлөрүнө көп-көптөн коргоол кармоого мажбурлаган болсоңуз — бул көпчүлүк убакта тузду пайдаланууга болгон тоскоолдук болуп саналат.

«Туз» 2-үйдө. Атаандаштын 2-үйүндө тузуңуз болсо, аны колдонуу жогорудагыга окшош. Бирок, бул учурда жалпы жүрүштөрдүн саны азыраак болот. Тактап айтканда 9-үйгө чогултканда канча жүрүш алсаңыз, бул учурда дагы ошончо жүрүш ала аласыз. Ал эми «тузду» 1-үйдөн алганда, сиздин 10 үйүңүз болот эмеспи. «Тузду» 2-үйдөн алганда үйдөгү коргоолдордун акыркы атын (коргоолун) туздан ашпагандай кармоо керек. Башкача айтканда 9-үйгө үчтөн, 8-үйгө төрттөн 7-үйгө бештен ж. б. у. с. коргоолдорду жайгаштырса оюнда көп жаңылыштык болбойт.

2-үйдүн тузу ошол үйдүн атына («Ат өтпөс») шайкеш келет. Анткени, 2-үйдөн жүрүш берүүчү коргоол («ат») өтпөйт. Төмөндөгү 82-диаграмманы карап көрөлү.



82 диаграмма

Ак жагы 1. 93—2X... жүрүшүн жүргөндөн кийин кара жагынын 1-үйүндөгү бир коргоол 2. 91:12 коркунучунда болуп калат. Ошондуктан кара жагы... 11—2X жүрүшүн эртеби кечпи жүрүүгө мажбур болот. Демек, кара жагы өзүнүн 1-үйүнө үч же андан көп коргоол чогултуп, «туз» аркылуу өткөрүп кете албагандыктан 2-үй «Ат өтпөс» аталып калган чыгаар. Эгерде жүрүштүн жалпы саны атаандаштыкынан аз болсо 93—2X же 92—11, 84—2X же 83—11 сыяктуу жүрүштөрдү жүрүп отурсаңыз өзүңүздүн тактаңыздагы коргоолдордун бирөөнөн башкасын утуп ала аласыз.

Эми «ат өтпөс тузун» берип койгон учурду карайлы. Мындай учурда деле жогоруда айтылгандай тоскоолдуктарды жасоо керек. Бирок, тоскоолдук жасоого мүмкүндүк болбой, атаандашыңыз 93—2X, 92—11, 84—2X, 83—11 жана башка жүрүштөрүн жүрүп, сиздин 1-үйүңүздө бир

коргоол болгон учурда жана ага коркунуч туулуп турса... 11—2Х жүрүшүн дайыма жасап туруу керек. Бул сизге жүрүш санын көбөйтүүгө мүмкүндүк берет.

«Туз» 3-үйдө. «Тузду» пайдалануу жана ага каршы күрөшүү өзгөчө оюндун аяк жагында курч мүнөздө өтөт. Бардык коргоолдорду 9-үйгө жыйнаганда «жыгылып» кала турган болсоңуз «тузду» пайдаланып көбүрөөк коргоол алууга умтуласыз. 3-үйдөн алган тузду пайдалануу жогорудагылардан татаалыраак. Анткени коргоолдорду тузга салып алуу мүмкүнчүлүгү жок жана атаандашыңызга ат өткөрүп берүү коркунучу туулат. Мындай убакта үч учурду карашыбыз керек: 1. Атаандаштын 1-жана 2-үйлөрүндө коргоол жок учур; 2. Атаандаштын 1-же 2-үйлөрүндө жуп сандагы коргоолдор жаткан учур; 3. Атаандаштын 1-же 2-үйлөрүндө так сандагы коргоолдор жаткан учур. Мындай үч учурда тең жогоруда айтылган жасап жемей ыкмаларын колдонуу керек. Китептин көлөмү чектелүү болгонуна байланыштуу бул учурларга кыскача токтолууну туура таптык. Такта коюп алып төмөндөгү түшүндүрмөлөрдү текшерип көрсөңүз, айтылгандарды толук өздөштүрө аласыз. Жасап жемей ыкмасын колдонуу учурунда бир нече жүрүштөн кийин 9-үйүңүздө үч коргоол болуп калат. Эгер сиз 93—21 жүрүшүн жасасаңыз атаандашыңыз сизге ...11—22 жүрүшү менен жооп берет. Демек, 2-учурга өттү да атаандашыңыздын 2-үйүндөгү эки коргоолго коркунуч туудура албайсыз. Мындай абалдан кийин сиз 9-үйүңүзгө дагы бир коргоол салып. 92—11 жүрүшүн жүрүшүңүз керек. Эгерде атаандашыңыз... 11—23 жүрүшүн жасаса (2-учур 3-учурга өтсө), анда сиз 9-үйүңүзгө үч коргоол чогултуп атаандашыңыздын 2-үйүндөгү үч коргоолго чабуул коёсуз да ...23—3... жүрүшүн жүрүүгө мажбурлап, 93:22 жүрүшүн жасайсыз. Атаандашыңыз... 11—21 жүрүшүн жүрөт, буга сиз 9-үйгө, үч, 8-үйгө төрт ж. б. у. с. коргоол чогултуп чабуул жасасаңыз... 21—3Х жүрүшү жүрүлүшү мүмкүн. Эми биз кайрадан 1-учурду 1-жана 2-үйлөргө коргоол жок кезге кайрылабыз. Ошентип, жагдайга жараша бул үч учур биринен-бирине өтүп турат. Бул учурлардын бири-бирине өтүп турушу атаандашыңыздын оюн абалына жараша болот. Эгерде атаандашыңыздын 4-үйүндө 6 же андан көп коргоол болсо, кайрадан сизге «ат» өткөрүп жибербөө үчүн, атаандашыңыз... 23—3... жүрүшүн жасабай коюушу да мүмкүн. Мындай учурда атаандашыңыз өзүнүн 2-үйүнө жуп сандагы коргоолдорду кармоого умтулат, а сиз болсо 92—11... жана 91—12 жүрүштөрүн жүрүп турушуңуз керек.

Эми, 3-үйдөн туз алдырып жиберген учурду карайлы.

Оюндун аяк жагында жүрүштүн жалпы санын азайтпоо үчүн туздун алдыңкы үйүнө канчадан коргоол жыйнап туз аркылуу өткөрүп турганда жүрүштүн азаюусун, тузга канча коргоол түшөрүн билүү өтө зарыл. «Туздун» алдыңкы үйүнө жыйналуучу коргоолдун саны туздун кайсыл үй болгонуна да байланыштуу. Мисалы, 7 үй туз болсо, 6-үйгө төрттөн ашык коргоол жыйноого болбойт. Себеби, андан ашыгы атаандашка «ат» болуп өтүп кетет.

Биз азыр, 1-жана 2-үйлөрдө ар кандай сандагы коргоолдор жаткан учурлардагы жүрүштөрдүн санын сиздер менен бирдикте эсептеп көрөлү. Эгерде 1-үйдө бир, 2-үйдө үч коргоол болсо, 1. 11—24... 2. 24—41... жүрүштөрүнөн кийин 12 жүрүш, ал эми 1. 23—31... жүрүшүнөн кийин бар болгону 9 жүрүшкө ээ болобуз. 1. 11—24... жүрүшүнөн баштаганда атаандаштын тузуна эки, 1. 23—31... жүрүшүнөн башталганда үч коргоол салып беребиз. Демек, биринчи жолубуз туура (жүрүштүн саны да көп, жана тузга аз коргоол салдык). Бул жерден бир эреже келип чыгат: жүрүштүн санын азайтпоо жана атаандашка аз коргоол берүү үчүн «туздун» алдыңкы үйүндө эки коргоол калтырбоо керек.

Эгерде 1-үйдө эки. 2-үйдө үч коргоол жатып, жүрүш 1. 23—41... 2. 12—22... 3. 11—23... 4. 23—32 ... болсо жалпы жүрүш саны 15, ал эми жүрүш 1. 12—24... 2. 11—25... 3. 25—61... болсо, жалпы жүрүш саны 16 болот. Тузга түшүүчү коргоолдордун саны 3 жана 2.

Эгерде 1-үйдө эки, 2-үйдө үч коргоол жатып, жүрүш 1. 24—51... 2. 12—22... 3. 11—23... 4. 23—42... болсо жалпы жүрүш саны 19, ал эми жүрүш 1. 12—25... 2. 11—26... 3. 26—71... болсо, жалпы жүрүш саны 18 болот.

Эгерде 1-үйдө эки, 2-үйдө беш коргоол жатып, жүрүш 1. 25—61... 2. 12—22... 3. 11—23... 4. 23—42... болсо жалпы жүрүш саны 22, ал эми жүрүш 1. 11—26... 2. 11—27... 3. 27—81... болсо, жалпы жүрүш саны 19 болот. Эми, жогоруда көрсөтүлгөн жүрүштөрдүн эки жолун (1. 2... — ... жана 1. 12—2...) колдонуп, 1-үйдө эки 2-үйдө 6, 7 жана 8 коргоол жаткан убактагы жүрүштөрдүн жалпы санын эсептеп көрүңүздөр.

«Туз» 4—5 жана андан аркы үйлөрдө болгон кезде туздун алдыңкы үйүнө канчадан коргоол жыйнап өткөрсө жалпы жүрүш канча болот жана канча коргоол тузга түшө тургандыгын А. Акшораевдин китебиндеги таблицалардан көрүүгө болот. Таблицалардын жогорку бөлүгүндөгү сандар (3. 3, 4, 4. 4, 5. 5. 6) — туздун алдындагы үйлөргө канчадан коргоол жыйнап өткөрүү керектигин көрсөтөт. Мисалы 3, 4. Бул — туздун алдыңкы үйүнө үчтөн

жана төрттөн коргоол жыйнаганды көрсөтөт. Ал эми төмөнкү бөлүктөрдө оюн абалдары көрсөтүлүп жана алардын каршыларындагы чарчыларда 6(2), 8(3). 10(2) ж. б. у. с. сандар берилген. Алар 9-үйгө жыйнаганда кездешүүчү бардык жүрүштөрдүн саны (6) менен тузга түшүүчү коргоолдордун санын (2) көрсөтөт.

«Туз» 8-үйдө. Мындай учурда 7-үйгө үч-үчтөн гана коргоол жыйнап туздан өткөрүп отуруу керек. Эгерде жүрүш санын көбөйткүңүз келсе 7-үйгө экиден ашык коргоол жыйнабай «тузга» бир-бирден коргоол салып отурушуңуз керек.

Биз, туз ар бир үйдө болгон учурларды карап чыктык. Өзүңүздөр көрүп тургандай, жогоруда 1—2 жана 3-үйдөн туз алган учурларга көбүрөөк токтосок, ал эми кийинки үйлөрдөн (4—5—, ...) туз берген учурларга көбүрөөк көңүл бөлдүк. Бул бекеринен эмес. Анткени, эгерде 1—2—3-үйлөрдөн туз алган болсоңуз аны пайдалануу шарттарды түзүү сиз үчүн жеңилирээк. Ал эми атаандашыңыздын туздун алдындагы (мисалы, 3-үй туз болсо, 1—2-үйлөрдөгү) үйлөрдөгү коргоолдорду колдонууга мүмкүнчүлүгү өтө аз. Себеби, 1—2-үйлөрдөгү коргоолдорго коркунуч туудуруп, аларды жүрүп кетүүгө мажбурлоо сиз үчүн оор эмес.

Төртүнчү үйдө туз болгондон баштап туз берген учурга көп токтолуп, жүрүштөрдү азайтпоо үчүн кандай аракеттерди жасоо керектигин көрсөттүк (6—9-таблицалар). Буга себеп: «туз» канчалык «алыстаган сайын («жакын» — деп 1-үйдүн тузун алабыз) аны пайдалануу ошончолук татаалдана баштайт, башкача айтканда, сиздин тузуңуздун күчү атаандашыңыздын чеберчилигине байланыштуу боло баштайт. Демек биздин максат — атаандашыңыздын, же болбосо сиз өзүңүз ошол үйлөрдөн туз берип койгон кездеги чеберчиликти өркүндөтүү.

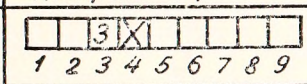
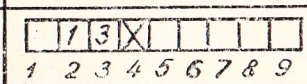
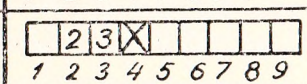
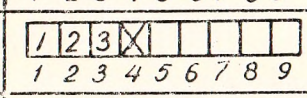
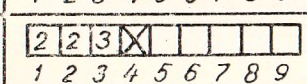
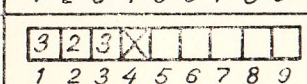
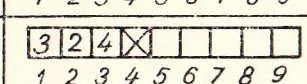
Жаңы үйрөнчүктөр арасында «Кайсыл үйдүн тузу күчтүү?» — деген суроо көп кезигет. Бул суроого жооп берүүгө аракет жасап көрөлү. Эгерде 1-үйдөгү «тузга» тактадагы коргоолдордун бардыгын салып алсак, 2-үйдөн туз болгондо бир коргоол беребиз, ал эми 3-үйдөн туз болгондо бир нече ат өткөрүп жиберебиз. Бул жагынан алганда 1-үйдүн тузу өтө ыңгайлуу, ага атаандашыңыз да көп тоскоолдук жасай албайт. Бирок, 1-үйдүн тузу ыңгайлуу болгону менен, атаандашыңыздын жолуна бөгөөт боло албай жатпайбы! Бул жагынан алганда алыскы туз (4—5—7—7—8-үйлөр) жакшыраак. Анткени «тузуңуз» канчалык «алыс» болсо, атаандашыңыз андан ошончолук көп жолу басып өтөт да ага көп коргоол түшөт. Анын үстүнө

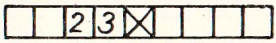
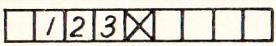
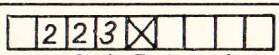
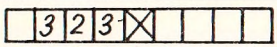
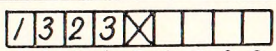
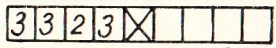
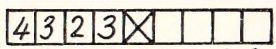
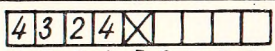
тактанын орто чениндеги туз үйлөрдү эки жакка бөлүп таштайт да жүрүштүн санын кескин түрдө кыскартып коёт. Ошондуктан, «туздун» бардыгы жакшы, аны пайдалана жана ага каршы күрөшө билүү керек. «Жаман туз жок» — деп жооп берээр элек.

Кээ бир учурларда бир эмес бир нече үйдөн туз алуу мүмкүнчүлүгү болуп калат. Мындай убакта тактадагы жагдайларга карата чечим кабыл алуу керек. Мисалы, атаандашыңыз сиздин 1-же 2-үйүңүздөн туз алган болуп, сиздин 7-же 3-үйдөн туз алууга мүмкүнчүлүгүңүз болсо, анда 7-үйдөн туз алганыңыз ылайыктуу. Себеби сиздин «тузуңуз» атаандашыңыздын «тузуна» бөгөөт болот да артыкчылык алууга мүмкүндүк берет. Башкача айтканда мындай учурда туз күчтүүрөөк болуп калат.

Айта кетүүчү дагы бир нерсе: жүрүштөрдүн санын кыскартуу боюнча 5-үйдүн тузу (бел түз) эң күчтүү.

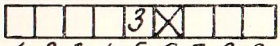
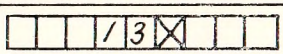
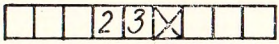
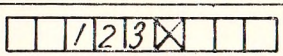
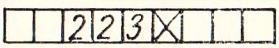
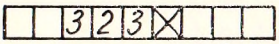
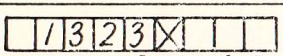
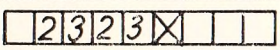
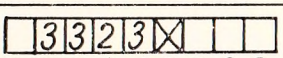
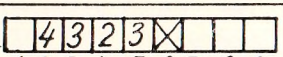
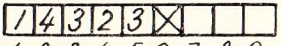
„Туз" 4-үйдө — *6 таблица*

№	диаграммалар	3	3,4	4	4,5	5	5,3	6
1		6/2	–	–	–	–	–	–
2		8/3	–	10/2	–	–	–	–
3		13/3	–	12/3	–	13/2	–	–
4		16/4	18/3	–	–	16/3	–	16/2
5		22/4	21/4	23/3	–	–	23/3	19/3
6		23/5	25/4	24/4	25/3	–	23/4	23/3
7		–	28/4	–	26/4	27/3	–	–

№	диограммалар	3	3.4	4	4.5	5	5.3	6
1		5/2	–	–	–	–	–	–
2		7/3	–	8/2	–	–	–	–
3		11/3	–	10/3	–	10/2	–	–
4		14/4	15/3	–	–	13/3	–	12/2
5		19/4	18/4	19/3	–	–	18/3	15/3
6		20/5	21/4	20/4	20/3	–	19/4	18/3
7		26/5	26/4	–	24/4	24/3	25/4	23/3
8		30/6	31/5	31/4	30/4	28/4	29/5	27/3
9		34/6	34/5	33/5	33/4	32/4	33/5	28/3
10		35/7	36/5	–	34/4	–	35/5	29/4
11		–	38/5	38/5	35/5	35/4	37/6	32/4

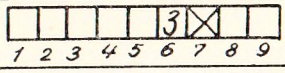
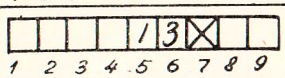
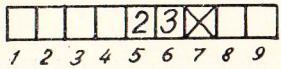
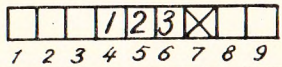
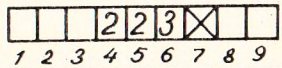
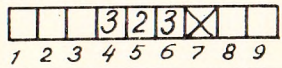
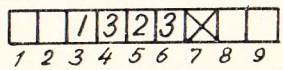
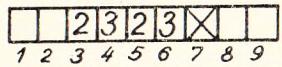
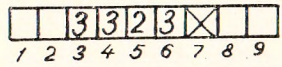
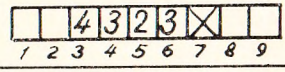
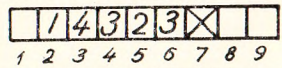
„Туз" 6-уйда

8 таблица

№	диаграммалар	3	3.4	4	4.5	5	5.3	6
1		4/2	–	–	–	–	–	–
2		6/3	–	6/2	–	–	–	–
3		9/3	7/3	–	–	7/2	–	–
4		12/4	12/3	–	–	10/3	–	–
5		16/4	15/4	15/3	–	–	14/3	–
6		17/5	17/4	16/4	15/3	–	15/4	–
7		22/5	21/4	–	19/4	–	20/4	–
8		26/6	26/5	25/4	–	22/4	–	–
9		29/6	28/5	27/5	26/4	–	27/5	–
10		30/7	30/6	–	26/4	–	–	–
11		36/7	–	34/5	–	–	–	–

„Туз" 7-үйдө

9-таблица

№	диаграммалар	3	3,4	4	4,5	5	5,3	6
1		3/2	–	–	–	–	–	–
2		5/3	–	4/2	–	–	–	–
3		7/3	–	6/3	–	–	–	–
4		10/4	9/3	–	–	–	–	–
5		13/4	–	11/3	–	–	–	–
6		14/5	13/4	12/4	–	–	–	–
7		18/5	16/4	–	–	–	–	–
8		22/6	21/5	19/4	–	–	–	–
9		24/6	22/5	20/5	–	–	–	–
10		25/7	24/6	22/5	–	–	–	–
11		30/7	–	26/5	–	–	–	–

Китептин аягында тогуз коргоол чеберлери ойногон партиялардан бир нече мисал келтире кетели. Аларды талдоону сиздерге коёбуз.

Кыргызстандын XIII спартакиадасы, 1986-ж. Нарын ш.

К. САБАЕВ — Ж. КУРМАНГАЛИЕВ.

1.	79 : 610	79 : 610
2.	910—911	911—112
3.	92—113	61—73
4.	91 : 114	91 : 112
5.	61—73	211 : 312
6.	811 : 92	413 : 74
7.	11—214	11—23
8.	31—413	814—314

9.	12—216	11—25	25.	82—92	810 : 82
10.	11—217	25—64	26.	39 : 22	12—21
11.	513 : 82	316 : 94	27.	93 : 22	12—21
12.	218—12	518—46	28.	47 : 12	72—82
13.	417—23	711 : 88	29.	82—93	21—311
14.	68 : 48	14—53	30.	11—211	93 : 210
15.	78 : 54	42—51	31.	11—21	311 : 42
16.	61—72	71—86	32.	11—23	72—84
17.	15—57	69 : 58	33.	23—41	84 : 22
18.	72—83	12—29	34.	11—21	93 : 22
19.	83 : 12	51—62	35.	11—21	81—92
20.	12—27	98 : 72	36.	73—94	71—81
21.	12—29	29 : 12	37.	82—95	62—71
22.	61—71	21—39	38.	63—82	44—72
23.	96 : 52	72—89	39.	82—96	72—82
24.	71—82	63—810	40.	72—82	62—72

Кара жагы дагы алты коргоол утуп, партияда 72 : 90 менен жеңишке жетишкен.

Фрунзе шаарынын биринчилиги, 1988-ж.

Т. АЖИМАМАТОВ — К. ОРОЗОБАКОВ

1.	69 : 510	69 : 510	25.	92—13	13—31
2.	910—911	911—112	26.	91 : 12	81—91
3.	51—63	91 : 112	27.	62—72	91—1x
4.	211—312	51—63	28.	54—81	63—81
5.	51—65	811 : 94	29.	416—1x	11—28
6.	66—213	81—92	30.	52—64	82—92
7.	814—314	83 : 24	31.	25—65	92—1x
8.	92 : 116	91 : 14	32.	52—66	91—1x
9.	81—92	81—91	33.	91—11	73—91
10.	714—11	11—216	34.	74 : 12	91—1x
11.	81—94	713—11	35.	91—11	82—91
12.	95 : 414	65 : 13x	36.	83 : 12	91—1x
13.	315 : 84	94 : 32	37.	91—11	81—91
14.	92 : 14	73—92	38.	42—52	91—1x
15.	73—92	92—1x	39.	81—91	71—81
16.	92—11	91—1x	40.	91 : 12	62—71
17.	83 : 12	81--91	41.	71—81	55—91
18.	63—82	71—81	42.	81—91	91—1x
19.	72—83	81—92	43.	91—11	82—1x
20.	92—11	11—219	44.	52—67	32—44
21.	71—84	21—22	45.	67 : 32	91—1x
22.	85 : 36	12—24	46.	81—92	81—91
23.	93—25	93—25	47.	92—13	13—31
24.	81—92	91—1X	48.	21—33	11—211

49.	33—52	211 : 32	51.	61—71	91—1x
50.	71—81	91—1x	52.	52—61	81—91

Т. Ажымаматов 82—80 эсеби менен утуп чыкты.

Казак республикасынын биринчилиги, 1976-ж.

А. ИСАКАНОВ — Т. ЭРИМБЕТОВ

1.	59 : 410	59 : 410	21.	83 : 12	23—48
2.	910—911	111—211	22.	93 : 22	11—21
3.	810—813	713—13	23.	41—52	85—319
4.	93 : 214	913—314	24.	22—320	93 : 22
5.	113—44	814—316	25.	12—21	48 : 22
6.	714—216	55—94	26.	12—21	57 : 22
7.	95 : 42	83 : 14	27.	12—21	93 : 22
8.	91 : 110	81—96	28.	12—21	75 : 22
9.	86—41	96 : 56	29.	12—21	84 : 22
10.	217 : 92	616—321	30.	12—21	93 : 22
11.	12—23	75 : 24	31.	12—21	65 : 12
12.	12—21	321—54	32.	81—92	21—32
13.	12—23	93 : 24	33.	71—81	72—83
14.	12—21	29 : 12	34.	81—93	61—72
15.	94 : 34	15—56	35.	52—619	72—84
16.	48 : 24	12—21	36.	51—620	71—85
17.	85 : 32	22—31	37.	620—72	93 : 23x
18.	93 : 22	13—32	38.	94 : 34	12—23
19.	54—81	32—47	39.	321—53	12—25
20.	76 : 32	12—23	40.	92 : 12	25—63

Кара жагы 8—82 эсеби менен утушка ээ болгон.

Фрунзе шаарынын биринчилиги, 1989-ж.

Т. ОРОЗОБАКОВ — С. РЫСБЕКОВ

1.	79 : 610	79 : 610	15.	56 : 14	28—92
2.	910—911	111—211	16.	33—52	616—34
3.	91 : 12	512 : 72	17.	53—74	61—74
4.	311—413	51—64	18.	74 : 12	74 : 12
5.	811 : 912	214 : 63x	19.	71—814	71—82
6.	213 : 53x	76 : 34	20.	43—6x	826—61
7.	72—83	92—115	21.	71—816	61—72
8.	514 : 92	317—15	22.	54—817	11—24
9.	116 : 74	16—610	23.	71—818	82—97
10.	74 : 12	91 : 12	24.	28—96	81—98
11.	416—11	421—613	25.	12—22	72—81
12.	73—910	35—73	26.	71—820	46—99
13.	42—56	91—13	27.	52—6x	72—83
14.	910 : 92	74 : 94	28.	11—23	71—84

29.	820—98	71—86	32.	82—99	62—71
30.	52—6x	86 : 46	33.	37—910	—
31.	12—26	81—912			

Бул партияда 86 : 76 эсеби менен Т. Орозобаков утуп чыкты.

МАЗМУНУ

Тогуз коргоол 3
Тогуз коргоол оюнунун тактасы 11
Тогуз коргоол оюнунун эрежеси 14
Оюнду жазып алуу тартиби 22
Тогуз коргоол оюнунун натыйжасын чыгаруу 25
«Ат» жетээр үйдү эсептөөнүн жолдору . . 26
Жүрүштүн санын эсептөө 34
Оюндарга талдоо жүргүзүү 48
«Жасап жемей» ыкмалары 76
«Тузду» пайдалануу жана ага каршы ойноо ыкмалары 87

Научно-популярные издание

Орозобаков Токтосун,
Чылымов Абдисалим,
кандидаты технических наук

ТОГУЗ КОРГООЛ

Рецензент М. Асаналиев

Издательство «Кыргызстан»

(на киргизском языке)

Илимий популярдуу басылыш

Орозобаков Токтосун,
Чылымов Абдисалим,
техникалык илимдердин кандидаттары

ТОГУЗ КОРГООЛ

Редактору З. Иманалиева
Көркөм редактору Ч. Абдраимов
Тех. редактору Л. М. Шевченко
Корректору М. Кожалиева

ИБ № 4702

Терүүгө 1.11.89. берилди. Басууга 10.12.89. кол коюлду. Д—00417. Типографиялык № 1 кагазы. Форматы 84×108$^{1}/_{32}$. Адабий ариби жөнөкөй ыкма менен басылды. 3,25 физ. басма табак. 5,46 шарттуу басма табак. 4,9 учеттук табак. 4,9 боёк түшүрүү. Нускасы 10.000. Заказ № 240. Баасы 40 т.

Элдердин Достугу ордендүү «Кыргызстан» басмасы. 720361, ГСП, Фрунзе шаары, Совет көчөсү, 170.

Кыргыз ССР басма, полиграфия жана китеп соода иштери боюнча мамлекеттик комитети. Кыргыз ССРинин 50 жылдыгы атындагы Кыргызполиграфкомбинаты. 720461, ГСП, Фрунзе, 5, Жигули көчөсү, 102.