



Game View Help



Your step:

10 Сондаық қарсылас ойыншылар бір-бірінің отауларындағы құмалақтар санын тақ жасауға ұмтылады. Құмалақтарының тақ болып тұрған отау "ашық отау" деп аталады да, қарсылас бұл отадан құмалақ ала алатын болады.

Ойын барысында ойыншылардың қай-қайсысы болмасын қарсыласының отауындағы құмалақтарын қолмен санауына рұқсат етілмейді. Тек отауларының ашық немесе жабық екенін және қайсысында қанша құмалақ бар екенін ғана сұрай алады. Сондықтан ойыншылардың қай-қайсысы болмасын барлық отаудағы құмалақ санын есте ұстауға тырысады.

10 Ал ойыншының қай-қайсысы болмасын қарсыласының қойған сұрағына дұрыс жауап беруге тиіс. Ойын барысында отауда бір құмалақ қалса және ол ойыншының жүруіне керек болса, онда ол жалғыз құмалақты қатарындағы өз отауына салады.

Бұл ойын жүріс жүргені болып есептеледі.

New\_Game - Toguz Korgool

Game View Help

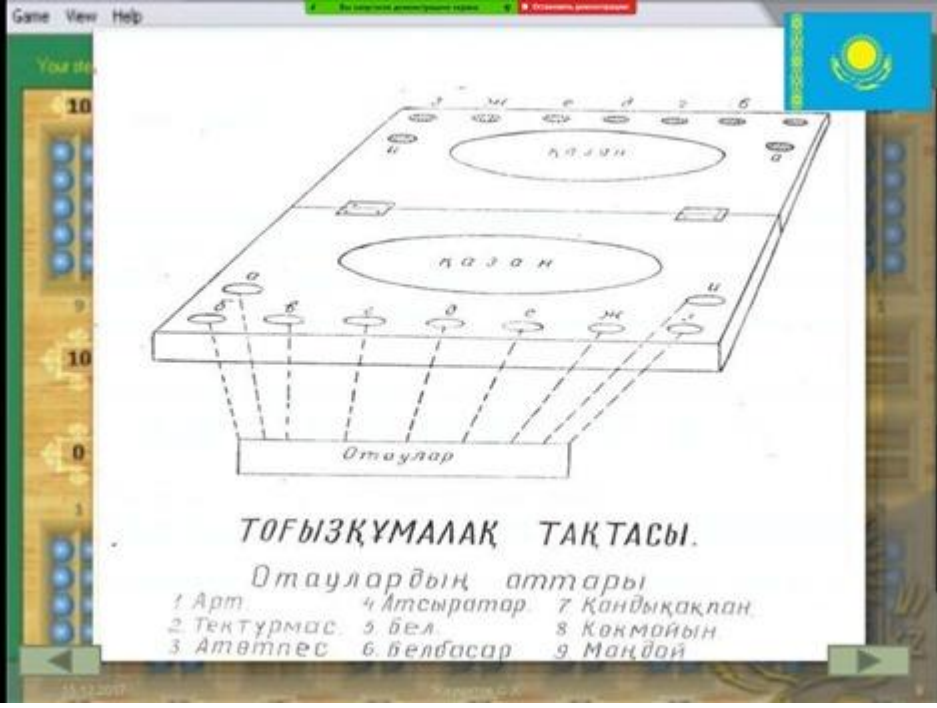
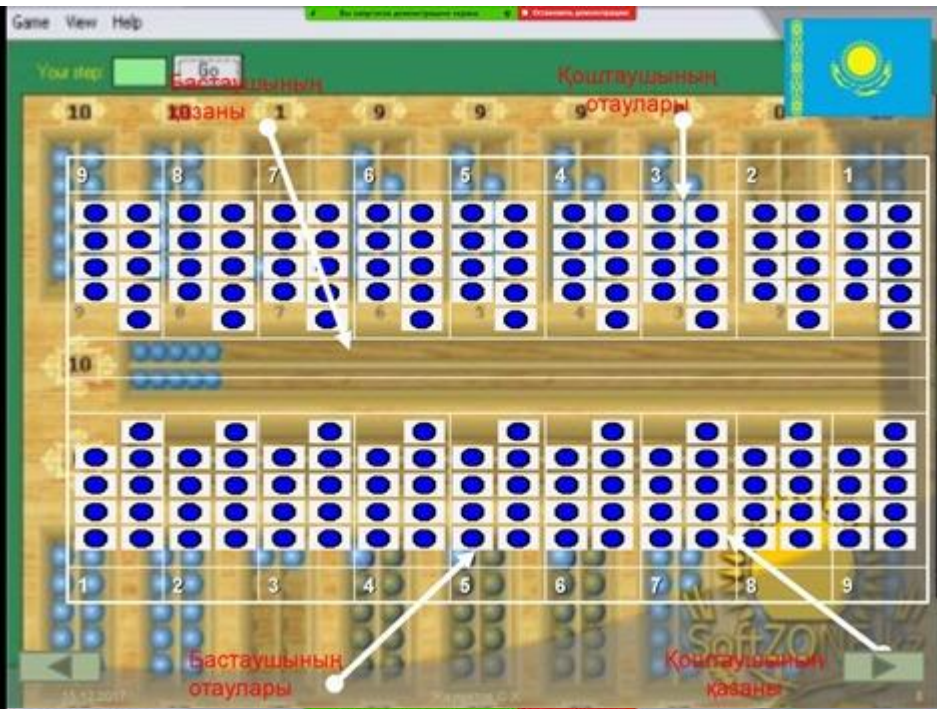
Your step:

10 **Төғызқұмалақ ойынының негізгі терминдері:**

- Құмалақ
- Қазан
- Отау
- Бастаушы
- Қостаушы
- Тұздық
- Атсырау





Үлгілер: 60

### Атсырау ережесі:



10 10 1 9 9 9 9 0

Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы қумалақ кемі бастайды. Әр қумалақ ұтып алынған сайын немесе тұздыққа түскен сайын қарсыластардың жүріс мөлшері азая береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірі өз отауларында жүріс жасап алмай қалатын жағдай да кездеседі. Ойыншылардың бірінің отауларындағы қумалақты бірінші тауысып алып, жүріссіз қалуы «атсырау» деп аталады. Мәселен, қостаушы атсырауға ұшыраса, бұл жағдайда бастаушы қосымша бір жүріс жасап, барлық қумалақтарды өз қазанына салып алады. Сойтіп, бастаушы жеңімпаз атанады.

- Егер ойыншы ойын барысында 82 қумалақ жинаса, ойын бірден тоқтатылып, сол ойыншы жеңімпаз болып табылады.

