მურად ლომინაშვილი

ამარტული ალაფები

თბილისი
2003

რედაქტორი - იულონ ტოლიაშვილი

ტექნიკური
რედაქტორი - ნანა მასურაშვილი

კორექტორი - მანანა ნებიერიძე

© მურად ლომინაშვილი

წინასიტყვაობა

ქართულ ენაზე პირველად ქვეყნდება XXI საუკუნის კაცობრიობისათვის შესაფერი სამაგიდო და საბიზნესო წიგნი, რომელშიც შეტანილია უწინდელი და თანამედროვე მსოფლიოს ქვეყნებში აღიარებული, პოპულარული, ფართო საზოგადოებისათვის უცნობი, ჯარტული, კომერციული, ინტელექტური და სპორტული 200-მდე თამაშის წესი, მათ შორის სამორინეს (კაზინოს) თამაშები.

წიგნი გამოსაქვეყნებლად მზად იყო უკვე 1997 წელს. ავტორმა დახმარებისათვის მიმართა: სპორტის და ჯარტული თამაშების დეპარტამენტებს, ფიზკულტურის ინსტიტუტს, ბილიარდის, ნარდის, ჭადრაკის ფედერაციებს, სამორინეების „იმპერიალი", „ივერია", „აჭარა" და სხვათა მეპატრონეებს, სპორტული საზოგადოების, ფირმა „ინტელექტის", „მერანის", „ომეგას", „დროშას", „სარბიელის", „სარკის" და სხვა გამომცემლობებს, მაგრამ ფინანსური დახმარება (სპონსორობა) არავინ გაუწია. უსახსრობის გამო ავტორი იძულებულია ეს პრესტიჟული წიგნი გამოაქვეყნოს მცირე ტირაჟით.

შემდგომ გამოცემაში ავტორი გაითვალისწინებს პროფესიონალი მოთამაშეების, სპეციალისტების და ჯარტული თამაშების მოყვარულების ობიექტურ მოსაზრებებს და შენიშვნებს.

წიგნის მიზანია ქართულ ენაზე მოლაპარაკე ადამიანებს შეასწავლოს საერთაშორისოდ აღიარებული ჯარტული თამაშების ისტორია, ტერმინოლოგია, წესები და მომგებიანი საქმიანობა.

წიგნი ხელს შეუწყობს საზოგადოებაში ინტელექტის და სათამაშო ბიზნესის განვითარებას.

შესავალი

თამაში არის შემოქმედების განსაკუთრებული სახე, რომელშიც ვლინდება ადამიანის ემოციური, ინტელექტუალური, ფიზიკური და ზნეობრივი შესაძლებლობანი, ეს არის შემთხვევითობის წინააღმდეგ ბრძოლა, სავარაუდო ფსონის გაკეთება წინასწარგამოუცნობ მოვლენების შედეგებზე, თავისუფალი დროის მხიარულად გატარება, სტრესის საწინააღმდეგო შესანიშნავი ტრენაჟორი, უარყოფითი ემოციების და ნერვული დაძაბულობის მოცილების საშუალება. თამაშები, რომლებსაც თან ახლავს ფსონი და ნაძლევი, არის ადამიანთა საყოფაცხოვრებო სფეროს ერთ-ერთი უძველესი ტრადიცია.

რაში გამოიხატება თამაშის ლაზათი, რატომ არის, რომ თამაშით გართული ბავშვი აღტაცებისაგან ჭყივის, ბარტში შესულ მოთამაშეს რატომ ავიწყდება ყველაფერი, მაყურებელი რატომ მიდის გაშმაგებამდე, მოთამაშეები რატომ იგლეჯენ თმებს, აკრაჭუნებენ კბილებს, განიმუხტებიან ყვირილით და გინებით, ექსტაზში აბრიალებენ თვალებს, უკანკალებთ სხეული, ხევენ ბანქოს ქალალდებს, ყლაპავენ კამათლებს, ამტვრევენ ჯოხებს, დაფებს და ფიგურებს?

თამაში – როგორც ფენომენი, იყო მრავალი ფილოსოფოსის კვლევის საგანი. მეცნიერები მივიდნენ იმ დასკვნამდე, რომ თამაშების წარმოშობა დაკავშირებულია მაგიურ საკულტო რიტუალებთან, ორგანიზმის თანდაყოლილ ბიოლოგიურ მოთხოვნილებებთან, და ადამიანის ფსიქიკასთან. გერმანელი ფილოსოფოსის ემანუილ კანტის აზრით: „თამაშს ახლავს რეალობის ორმაგობა, როგორც შემოქმედებითს სახეობას. ის ენათესავება ხელოვნებას, რომელიც ასევე მოითხოვს დაუჯერო ან არ დაუჯერო გათამაშებული კონფლიქტის რეალობას“.

ფ. შილერი ამბობდა: „ადამიანი თამაშობს მხოლოდ მაშინ, როდესაც ის, სიტყვის სრული მნიშვნელობით, ადამიანია და ის არის სრულყოფილი ადამიანი მხოლოდ მაშინ, როდესაც თამაშობს“. გერმანელი ფილოსოფოსის და ფსიქოლოგის კ. გროსის აზრით: „თამაში არის მომავალი ცხოვრების პირობებთან წინასწარი შეგუება“. ავსტრიელი ფსიქოლოგის კ. ბიულერის თქმით: „თამაში არის შემოქმედება, დასრულებული შემოქმედებითი პროცესისაგან კმაყოფილების მიღების გამო“. ყველაზე უფრო სრულყოფილი განმარტება თამაშის ფენომენზე გამოთქვა ჰოლანდიელმა მეცნიერმა, თამაშების ისტორიის მკვლევარმა იოჰან ჰუიზინგემ ნაშრომში: „მოთამაშე ადამიანი“ („Homo Ludens“ - ჰოლ.), რომელშიც ამბობს: „თამაში არის ნებაყოფლობითი მოქმედება ან დასაქმება, შესრულებული დადგენილ საზღვრებს შიგნით და თავის ნებით მიღებულ დროში, მაგრამ აბსოლუტურად აუცილებელი წესებით, თვითონ მასში არსებული მიზნით, დაძაბულობის

და მხიარულობის გრძნობის თანხლებით, აგრეთვე „სხვა ყოფის“ შეგნებით, ვიდრე ჩვეულებრივი ცხოვრებაა“.

შეიძლება უარყოფილ იქნას ისეთი აბსტრაქტული განმარტებანი, როგორიცაა: უფლება, სილამაზე, სინამდვილე, სიცრუე, სიკეთე, ბოროტება. მაგრამ თამაშის უარყოფა არ შეიძლება. ცხოველებსაც შეუძლიათ ითამაშონ, ვის არ უნახავს ცირკის არენაზე სხვადასხვა ცხოველების თამაშები, კატის თამაში თაგვთან, ლეკვების თამაში როდესაც ისინი ერთმანეთს უყეფენ, ულრენენ და კბილებს უკრეჭენ, მაგრამ ერთმანეთს არ კბენენ, იმიტომ რომ ისინი თამაშობენ, ასევე დელფინების თამაში, მაიმუნების თამაში ტაშის დაკვრით და სხვა მრავალი. ცხოველებისაგან განსხვავებით ადამიანებმა იციან, რომ თამაშობენ, ისინი არიან გონიერი არსებანი, ხოლო თამაში არის გონიერი საქმიანობა.

თამაშები არა მარტო კულტურაზე, არამედ ადამიანზეც ძველია. მოთამაშე ადამიანი გამოჩნდა უფრო ადრე, ვიდრე შემოქმედი ადამიანი. ჯერ არაფრის შემქმნელი არსება უკვე თამაშობს. თამაში წინ უსწრებდა სიტყვას, რისი დამადასტურებელია „მორა“ (თითებით თამაში). თამაში არ არის ჩხუბი ან ბრძოლა. პირიქით, თამაშის პროცესში ადამიანები განიცდიან უდიდეს კმაყოფილებას, სიამოვნებას და მხიარულად ატარებენ დროს. თამაშისას მოწინააღმდეგეები ტოლნი არიან. თამაშები წარმოიქმნებიან, აღწევენ პოპულარობის პიკს, დრო და დრო დავიწყებას ეძლევიან, მაგრამ რამდენიმე ხნის შემდეგ კვლავ შემოდიან ადამიანების ყოფაცხოვრებაში.

მოთამაშისათვის ძალზე მნიშვნელოვანია თამაშის ორი ძირითადი ფაქტორის ცოდნა: თამაშში მონაწილეთა რაოდენობა და თამაშის საერთო ხასიათი. არსებობს მხოლოდ ორი ან მეტი მონაწილისათვის განკუთვნილი თამაშები. თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე სხვადასხვა საგნები: მაგიდები, დაფები, ჯოხები, კამათლები, ბანქო, ფიგურები, კოჭები, ბურთები, ჟეტონები, ცოცხალი არსებანი, ავტომობილი, გემი, მექანიკური კურდღელი, კომპიუტერი, რულეტის ბორბალი, ცეცხლსასროლი იარაღი, სათამაშო ავტომატი და სხვა საგნები.

თავიანთი სახეობის, აღწერილობის და წესების მიხედვით თამაშები კლასიფიცირებულია: კომერციულ, ჰზარტულ, ინტელექტურ და სპორტულ თამაშებად.

ჰზარტულ თამაშებში მოგება მთლიანად დამოკიდებულია იღბალზე, გამართლებაზე, შემთხვევაზე და ძალზე ნაკლებადაა დამოკიდებული მოთამაშის ხელოვნებაზე. ჰზარტულ თამაშებს განეკუთვნება: სეკა, ბაკარა, შავი ჯეკი, ბანკი, ოცდაერთი, რულეტი, ლატარია, შმენი, კრეპსი, ნარდი და სხვა.

ინტელექტურ თამაშებში კი ხდება პირიქით, წარმატებას ყოველთვის

აღწევს უძლიერესი გამოცდილი მოთამაშე. ასეთ თამაშებს განეკუთვნება ძირითადად: ჭადრაკი, შაში, პრეფერანსი, პოკერი, ბრიჯი, სპორტული თამაშები. ასევე ერუდიტი, სიტყვათა ელი რა სად, როდის? მხიარულთა და სიცრიანთა კლუბი, მელოდიის გამოცნობა, ვის უნდა ოცი ათასი, ხალხის პირისპირ.

კომერციულ თამაშებში მოგება ძირითადად დამოკიდებულია მოთამაშის ცოდნაზე, კარგ მეხსიერებაზე, წესების უყოყმანოდ დაცვაზე, სწრაფ რეაქციაზე, ხელოვნებაზე. თამაშების ამ სახეობას განეკუთვნება ძირითადად ისეთი თამაშები, რომლებიც დაფუძნებულია კომბინაციების გათვლაზე, როგორიცაა: ბრიჯი, პრეფერანსი, ჯინ რამი, კინგი, ბურა, ტერცი, პოკერი, დებერცი, კანასტა და სხვა.

სპორტული თამაშების საფუძველია სხვადასხვა ტექნიკური და ტაქტიკური ილეთები. გუნდმა ან ცალკეულმა მოთამაშემ გამარჯვებას უნდა მიაღწიოს ბრძოლით, განსაზღვრული წესების დაცვით. არსებობს ოთხი ძირითადი ჯგუფი: 1) თამაშები კარებში, ნიშანში ან კალათში მოხვედრებით (კალათბურთი, ფეხბურთი, ცხენბურთი და სხვა); 2) თამაშები საპასუხო დარტყმებით (ბადმინტონი, ჩოგბურთი და სხვა); 3) თამაშები სროლაზე და ბურთზე დარტყმაზე (ბეისბოლი, კრიკეტი და სხვა); 4) თამაშები მიზანში მოხვედრებაზე (ბილიარდი, კროკეტი და სხვა).

ყოველ თამაშს სხვადასხვა ქვეყნებში გააჩნია ათობით ნაირსახეობა, მაგალითად, არსებობს ნარდის, ბანქოს, დომინოს 50-ზე მეტი ნაირსახეობა. მათი წიგნში შეტანა მოითხოვს ძალზე ვრცელ მასალას. ბევრი თამაში მოძველებული და მივიწყებულია, აღარ არის ხმარებაში. ამიტომ წიგნში შეტანილია მხოლოდ პოპულარული, საინტერესო და ადამიანთა დიდი წრისათვის ჯერ უცნობი თამაშები.

თამაშების გამართვა ოჯახში, მეგობრების წრეში, კლუბში, კაზინოსა და სხვა სათამაშო დაწესებულებაში თამაშების ტერმინოლოგიის, მოთამაშეთა ლექსიკის და რაც მთავარია თამაშების წესების ცოდნის გარეშე შეუძლებელია. თამაშის წესები არის დებულების, ნორმების და მოლაპარაკების პირობების ერთობლიობა თამაშში, რაც არეგულირებს თამაშის პროცესს, სუბიექტების და ობიექტების ურთიერთ დამოკიდებულებას. არსებობს საერთო წესები, რომლებიც გამოიყენება მრავალ თამაშში, მაგალითად, ჩამოსულ მასტზე მოთამაშე ვალდებულია ჩამოვიდეს იგივე ჯურის (მასტის) ბანქო, ხოლო მისი არ ქონის შემთხვევაში უნდა ითამაშოს კოზირით. არსებობს კერძო წესები, რომლებიც გამოიყენება მხოლოდ რომელიმე კონკრეტულ თამაშში, მაგალითად, გრძელ ნარდში: მოთამაშეს არა აქვს უფლება დადოს თავისი ქვა მოწინააღმდეგის ქვებით დაკავებულ უჯრედზე. ზოგიერთ თამაშში არსებობს რიგი მოლაპარაკების წესები (პირობები), მაგალითად, პრეფერანსში:

რომელი თამაშით შეიძლება მიზერის მოხსნა, ან ექვსი ყვავის დაკვეთის შემთხვევაში, აუცილებელია თუ არა ვისტის თქმა.

საყოველთაოდ მიღებული და აღიარებული თამაშის წესებისა და პირობების დარღვევა გამოიწვევს დავებს და კონფლიქტურ სიტუაციებს, რაც ხშირად შეურაცხყოფით და ჩხუბით მთავრდება.

ამ წიგნის გამოცემის ძირითადი მიზანია, ქართულად მოლაპარაკე ადამიანებმა შეისწავლონ ევროპის, აზიის და ამერიკის ქვეყნებში მიღებული თამაშების წესები, ტერმინოლოგია, მოთამაშეთა ლექსიკა და მომგებიანი საქმიანობა.

თამაშები აუმჯობესებს ადამიანების ფიზიკურ და გონებრივ მდგომარეობას, მეხსიერებას, მეტყველებას და ხელს უწყობს ბიზნესის განვითარებას. აზარტი და რისკისაკენ სწრაფვა ჩადებულია თვითონ ადამიანის ბუნებაში. მაგრამ კაცობრიობის ისტორიიდან ცნობილია, რომ წინათ მეფეები, თავადები, მსხედართმთავრები, ეკლესიის მსახურნი, ყოფილ საბჭოთა კავშირის კომუნისტები, კრძალავდნენ აზარტულ თამაშებს და დევნიდნენ თამაშების მოყვარულ ადამიანებს. მათ უნდოდათ, რომ ადამიანებს ემუშავათ დილიდან დაღამებამდე, ან ებრძოლათ, ან ელოცათ და შესაწირი გაეღოთ, ვის როგორ აწყობდა. ისინი თვლიდნენ, რომ თამაში და გართობა ეს იყო მხოლოდ მეფის კარის და მაღალი წრის წარმომადგენლების კუთვნილება. ამჟამად რელიგიის ისტორია, ბიბლია, სახარება და სხვა გამოყენებულია ზოგიერთ აზარტულ თამაშებში.

თითქმის ყველა ქვეყანაში იყვნენ და ამჟამადაც არიან გამოჩენილი პიროვნებები, რომელთა გატაცებაც იყო აზარტული თამაშები, მაგალითად: საფრანგეთის მეფე ლუდოვიკო XIV და საავტომობილო ქარხნის მფლობელი ანდრე სიტროენი, გატაცებული იყვნენ ბანქოს თამაშით, ხოლო გამოჩენილი მათემატიკოსი პასკალი იყო აზარტული თამაშების ალბათობის თეორიის შემქმნელი. ინგლისის პრემიერ მინისტრი და ლიტერატურაში ნობელის პრემიის ლაურეატი უინსტონ ჩერჩილი იყო ბრიჯის მოყვარული. ამერიკელი მულტიმილიონერი ჯონ გეისტი ცნობილია, როგორც აზარტული თამაშების ბიზნესის მეფე, ხოლო ჰოლივუდის ამჟამინდელი კინოვარსკვლავი ომარ შარიფი დაუსწრებელი ბრიჯის თამაშის მსოფლიო ჩემპიონატის კომიტეტის თავმჯდომარეა. ცნობილი იტალიელი მწერალი ჯაკომო კაზანოვა და გამოჩენილი გერმანელი მწერალი იოჰან გოეთე, თავის დროზე გატაცებულნი იყვნენ ბანქოს თამაშით. აზარტული და კომერციული თამაშების სხვადასხვა სახეობებით იყვნენ გატაცებული რუსეთის გამოჩენილი მოღვაწეები: პეტრე I, ივანე მრისხანე, ბორის გოდუნოვი, ალექსანდრე პუშკინი, ლევ ტოლსტოი, თეოდორ დოსტოევსკი, მიხეილ კუტუზოვი, ვლადიმირ მაიაკოვსკი, ივანე

კრილოვი, მიხეილ ბულგაკოვი, ანტონ ჩეხოვი. ი. ბ. სტალინი თამაშობდა ბილიარდს, თამაშების მოყვარული იყო ილია ჭავჭავაძე და სხვები.

XX საუკუნის დასასრულს კაცობრიობა როგორც იქნა მივიდა სწორ დასკვნამდე, რომ აზარტული თამაშები ნამდვილად არის შემოქმედება, ხელოვნება, ინტელექტის ვარჯიში, ფსიქოლოგიური მომზადება, სათამაშო ბიზნესი მაშასადამე, სასარგებლო საქმიანობა. თამაშები მრავალ ახალმწიფოში გახდა ლეგალური, ყველგან მოქმედებს ასობით სათამაშო სახლი, კლუბი და კაზინო, ყოველწლიურად ტარდება ნაციონალური და საერთაშორისო ჩემპიონატები. შექმნილია ბრიჯის, ნარდის, ჭადრაკის საერთაშორისო ფედერაციები, ბილიარდის მსოფლიო კავშირი. ოქსფორდის და ჰარვარდის სასწავლებლების პროგრამაში შეტანილია პოკერის თამაში, ხოლო რუსეთის სკოლებში 1997 წლიდან ასწავლიან სპორტულ ბრიჯს, რომელიც 2002 წლის მსოფლიოს ოლიმპიური თამაშების პროგრამაშია შეტანილი.

1997 წლის მონაცემებით ქალაქ მოსკოვში რეგისტრირებული იყო 102 კაზინო, ლონდონში 82. გინესის რეკორდების წიგნის მიხედვით, მსოფლიოში ყველაზე დიდი კაზინო არის ავსტრალიის ქალაქ პერტში, „ბერსვუდ აილენდ კაზინო", რომლის 7500 კვადრატული მეტრი ფართობის მქონე დარბაზებში, თავისუფალ დროს ატარებენ ადამიანები აზარტული თამაშების 142 და ვიდეო თამაშების 200 მაგიდასთან. ევროპის ქვეყნებში ყველაზე ცნობილი კაზინოებია: „მონტე-კარლო" მონაკოში და „ბადენ-ბადენი" გერმანიაში, ხოლო ამერიკის შეერთებული შტატების ყველაზე ცნობილი კაზინოებია ქალაქ ლას-ვეგასში, სადაც თავმოყრილია 17000-ზე მეტი სხვადასხვა აზარტული თამაშების დაწესებულება.

თბილისშიც ფუნქციონირებს რამდენიმე კაზინო, კლუბი, ტოტალიზატორი, მაგრამ იქ ერთობა მოთამაშეთა ერთი და იგივე ვიწრო წრე, რადგან საქართველოს მოსახლეობამ არ იცის აზარტული თამაშების წესები და თავს არიდებს იქ შესვლას, ეშინიათ რომ წააგებენ. ქართულ ენაზე ჯერ არ გამოქვეყნებულა წიგნი აზარტული თამაშების წესებზე. ქართველი ხალხი რომ არ ჩამორჩეს ევროპის და ამერიკის ქვეყნების ცივილიზაციას სათამაშო ბიზნესის განვითარებაში, საჭიროა თამაშების ფენომენის ექსპლოატაციის გამოყენება, სათამაშო საგნებისა და მოწყობილობის მასიურად დამზადება და გაყიდვა, თამაშების სატელევიზიო ჩვენება, სამორინეების, საბილიარდოების, სანარდოების, კაზინოების, კლუბების, სათამაშო დარბაზების და სხვა სათამაშო დაწესებულებების გახსნა. ასევე თამაშების თემასა და წესებზე სათანადო წიგნების გამოცემა, რისთვისაც იღწვის ამ წიგნის ავტორიც.

გენიოსი ინგლისელი მწერალი უილიამ შექსპირი ამტკიცებდა, რომ „ადამიანების ცხოვრება არის თეატრი", მაგრამ 400 წლის შემდეგ

კაცობრიობის ცივილიზაცია ისე სწრაფად განვითარდა, რომ ახლა თამამად შეიძლება ითქვას, რომ ადამიანების ცხოვრება დაბადებიდან სიკვდილამდე არის თამაში, კერძოდ: საბავშვო, საოჯახო, გასართობი, სპორტული, კომერციული, აზარტული, ინტელექტური, სამარო, პოლიტიკური, ეკონომიკური, სავაჭრო, დიპლომატიური, ხელოვნური, ფინანსური, რელიგიური, სასამართლო, სექსუალური, კინო-თეატრალური, საცირკო, სარეკლამო, სატელევიზიო, კომპიუტერული, ვიდეო და მრავალი სხვა - თამაში.

ყოველი ჩვენგანი თავის არსებობას უნდა უმადლოდეს ორი მიკროსკოპული ცოცხალი უჯრედის შემთხვევით ურთიერთმოქმედებას. ჩვენი სქესი, კანის ფერი და ხასიათი განისაზღვრება ქრომოსომის, გენების და ჰორმონების წინასწარ გამოუცნობი კომბინაციებით. ჩვენ არ ძალგვიძს გამოვიცნოთ ჩვენს მიერ მიღებული გადაწყვეტილებების მოსალოდნელი შედეგები. დღეისათვის ჩვენი სამყარო ბალანსირებას აკეთებს კატასტროფის ზღვარზე, ხოლო ახლანდელი სახელმწიფოების მეთაურები, გაჭირვებით, დაძაბული შრომით, მოქნილი დიპლომატიური თამაშებით ახერხებენ წონასწორობის შენარჩუნებას. პროფესიონალი მოთამაშეებიც კი ვერ გარისკავდნენ, წარმატებაზე ასეთი მცირე შანსის მქონე თამაშში მონაწილეობის მიღებას.

კომუნისტური უტოპიური იდეოლოგიით და რელიგიური ფანტასტიკით გონება დახშული ზოგიერთი სახელმწიფოს ლიდერები, რელიგიის მსახურნი და მათი თანამოაზრე საზოგადოების ნაწილი, სათამაშო ბიზნესს თვლის ბოროტებად, რომელიც დამღუპველ გავლენას ახდენს გარემომცველებზე და მჭიდროდ არის დაკავშირებული კრიმინალურ ელემენტებთან. მაგალითად, მუსულმანური რელიგია „ყურანში" თვლის, რომ: „სატანა გაიზრახავებს თქვენს შორის დათესოს უთანხმოება, სიძულვილი ღვინისა და აზარტის საშუალებით". ყურანს რომ დავუჯეროთ, მაშინ უნდა ავკრძალოთ მეცნიერება და ღვინის სმა.

კაცობრიობის ცივილიზებული, საღად მოაზროვნე, გონიერი ნაწილის აზრით, სათამაშო ბიზნესი არის: თამაშის ფენომენის ექსპლოატაციის გამოყენებით, ფულის გაკეთების ლეგალური ხერხი, მომგებიანი და სასარგებლო საქმიანობა, უცხო ქვეყნების ვალუტის მიზიდვის სასარგებლო არხი, ტურიზმის სტიმულირება, რესპუბლიკის ბიუჯეტის შემოსავლების მნიშვნელოვანი წყარო.

XXI საუკუნეში კაცობრიობა ძალაუნებურად იქნება ჩათრეული გიგანტურ მრავალნაირ თამაშებში, რომელთა ფსონი იქნება - დედამიწის მომავალი.

სათამაშო ბიზნესის საერთო მიმოხილვა

თამაშების ისტორია

სასიამოვნო იქნებოდა დაგვესახელებინა თამაშების წარმოშობის თარიღი, მაგრამ ეს შეუძლებელია, ვინაიდან პირველი ადამიანი ისტორიულ არენაზე გამოვიდა ხუთი ათასი წლის წინათ. ადრეული ქვის ხანის წარმომადგენელი ნადირობის დროს შესაძლებელია წააწყდა „შემთხვევითობის" ცნებას. რადგან საღამოს დაყენებული ხაფანგით, მას არ შეეძლო დარწმუნებით ეწინასწარმეტყველა, რომ დილით მას დასვდება დაჭერილი ნადავლი. ადრე თუ გვიან ჩვენი წინაპარი ალბათ მიხვდა, რომ რაც უფრო ნაკლებად ის ენდობა სუფთა შემთხვევითობას, მით უფრო მაძღარი (გულუხვი) იქნება მისი დილის სუფრა. ასე მოხდა მაშინდელ ადამიანში სიტყვა „შანსის" ფორმირება. ხოლო აქედან სულ ერთი ნაბიჯია ისეთ ცნებამდე, როგორიცაა „ფსონი".

საერთოდ მიღებული კლასიფიკაციის თანახმად, ისტორიამდელი კაცობრიობა დაყოფილი იყო ექვს ძირითად რასობრივ ჯგუფად: პროტოთეთრი, პროტოკავკასიური, ავსტრალოიდური, მონღოლოიდური, ამერინდიელური და ზანგური. ცნობილი ისტორიული ფაქტები ადასტურებენ ყოველი ამ ექვსი ჯგუფის კულტურაში პაექრობის და აზარტული თამაშების არსებობას. სრულიად ბუნებრივია, ვივარაუდოთ, რომ კონკრეტული რასობრივი ნაირსახეობის წარმოშობის თან ახლდა „პაექრობის" და „აზარტული თამაშების" ცნებების უცილო გადმოლება. ზეპირი ტრადიციები, ნახატები, ფრესკები, იეროგლიფები, ბარელიეფები, ფრაგმენტები, საგნები - ყველაფერი რითაც სარგებლობდა ადამიანი, რომ დაგროვილი გამოცდილება მომავალი თაობისათვის გადაეცა, შეიცავს ისეთ ცნებებს, როგორიცაა - „შემთხვევა" და „თამაში".

თამაშების უმრავლესობა წარმოადგენს სხვადასხვა სახის შეჯიბრებას. შეიძლება სრული დარწმუნებით იქნეს დადგენილი, რომ ყველაზე ადრეული თამაშის ნაირსახეობა იყო პაექრობა ძალაში, სადაც ერთ რომელიმე მოწინააღმდეგეს შეეძლო დაემტკიცებინა თავისი ფიზიკური ძალის უპირატესობა. პაექრობა მოქნილობაში ე.ი. თამაშები სამიზნეს გამოყენებით, ალბათ, წარმოიშვა მოგვიანებით. თამაშების ეს სახეობა მოეხმარა ადამიანს, შეეგნო შემთხვევითობის როლი, როგორც თამაშის აუცილებელი პირობა. თავდაპირველად ადამიანები ეჯიბრებოდნენ ერთმანეთს ქვების, ნიჟარების

და ჯოხების სროლით მიზანში მოხვედრაში. მოგვიანებით გამოიყენეს ახალი გართობა: ქვების ან ნიჟარების ჰაერში სროლით ეყრდნობოდნენ შემთხვევას, რომელზეც იყო დამოკიდებული, თუ რომელ მდგომარეობას დაიკავებდა გასროლილი საგანი მიწაზე დავარდნის შემდეგ.

თამაშებში ქვების, ნიჟარების და ჯოხების სროლის იდეის გამოყენების ლოგიკური განვითარება გახდა სათამაშო ძვლების გამოჩენა. (ყველაზე უძველეს სათამაშო ძვლად გამოყენებული იყო ცხვრის და სხვა ცხოველების კოჭის ძვალი). იხ. ნახ.









პაექრობა სიჩქარეში და ჯირითობაში წარმოიშვა ძალაში პაექრობის შემდეგ. ჯირითობის მიბაძვით წარმოიშვა თამაში „ნარდი“ სარბენი წრის მინიატურული ასლით: მოთამაშეები გადააადგილებენ თავიანთ ფიგურებს წრის გასწვრივ, სადაც ყოველი სვლა დამოკიდებულია კამათელის გაგორების შედეგზე.

კაიროსთან ახლოს ხეოფსის პირამიდაში ნაპოვნია ცხრილი თიხაზე, რომელიც მითოლოგიური ფორმით გვამცნობს, რომ თანამედროვე წელიწადის კალენდარი წარმოიშვა ჰზარტული თამაშის სამადლოდ. ლეგენდაში ნათქვამია, რომ ცის ღმერთი ნუტი მალულად შეუღლდა თავის ძმა გებო-სთან. გაჩენის ღმერთმა რა-მ ამის შესახებ რომ გაიგო განრისხდა და მოისურვა მათი გაყრა. მან ნუტი დაწყევლა სიტყვებით: „წელიწადის 360 ვერც ერთ დღეს შენ ვერ ჩასახავ შვილს. შენი საშვილოსნო უნდა იყოს ცარიელი, როგორც ხუმის უდაბნო“. მაგრამ კეთილმა ღამის ღმერთმა თხოტ-მა შეიცოდა მშვენიერი ღმერთი და მოიფიქრა რა ექნა. მან მთვარეს შესთავაზა ძვლების თამაში. თითოეული თალიის ფსონი იყო მთვარის სინათლის ერთი სამოცდამეჩვიდმეტე ნაწილი. ნუტის დახმარებით თხოტმა მოუგო თავის მოწინააღმდეგეს და აჩუქა ნუტის თავის მონაგები – კალენდარის ახალი ხუთი დღის სახით, რომელიც დაუმატა უკვე არსებულ სამას სამოცს. ვინაიდან რა-ს წყევლა არ გავრცელდა ახლად შეძენილ ხუთ დამატებით დღეზე, ნუტიმ ისარგებლა ასეთი კეთილშობილი მდგომარეობით და ყოველ თითოეულ ხუთ დღეში დაბადა თითო შვილი: იზიდა, ოზირისი, გორა, ხეტა და ნეპტისი.

ეს ისტორია დამაჯერებლად გვარწმუნებს, რომ ჰზარტული თამაშები წარმოიშვა ხეოფსის პირამიდის აგებამდე 3000 წელს ჩვენს წელთაღრიცხვამდე. არსებობს მრავალი სხვა ფაქტებიც: ჩვენს წელთაღრიცხვამდე 1573

წელს უცნობი ხელოსნის მიერ გამოთლილი სათამაშო ძვლები; ფრესკა ორი ეგვიპტელის გამოსახულებით, რომლებიც თამაშობენ „ატეპ"-ს („მორა" - იტალ.) - თითებით თამაში. შაშის სათამაშო დაფა, რომელიც ეკუთვნოდა დედოფალ ხატშუს (ქრისტეს შობამდე 1600 წელი); - ექსპონირებულია ბრიტანეთის მუზეუმში; კაიროს მუზეუმში ინახება სპილენძის თასები, რომლებიც გამოყენებული იყო „ხაბ-ემ-ხაუ"-ს თამაშში.

ჩინეთში, სადაც ცივილიზაცია ეგვიპტესთან შედარებით უფრო გვიან წარმოიშვა, ნაპოვნია მრავალი წერილობითი ძეგლი, რომლებსაც ჰქონდათ პირდაპირი კავშირი თამაშებთან და დათარიღებულია ჩვენს წელთაღრიცხვამდე 300 წლით. ჩინური ლიტერატურის ნაწარმოებებში „შინ-ჩინ" და „შუ-ჩინ"-ში, მოხსენებულია ასობით ფიგურიანი რთული თამაში „ვეი-ჩი", რომელიც შეიძლება ჩაითვალოს ჭადრაკის თამაშის წინამორბედად. „ვეი-ჩი"-ში პრაქტიკულად ადგილი არ აქვს შემთხვევითობას, ვინაიდან მოგება დამოკიდებულია მხოლოდ მოთამაშის ხელოვნებაზე. „სიმღერების წიგნში" (მეორე ათასწლეული ჩვენს წელთაღრიცხვამდე) აღწერილია ჩინელი გლეხების ყოველდღიური ცხოვრება, რომლებიც სამუშაო დღის დამთავრების შემდეგ ერთობოდნენ „ჯოხების თამაშით", რომელიც კენჭისყრის იდენტურია. ჩვენს წელთაღრიცხვამდე IV საუკუნეში, ჩინეთში გავრცელებული იყო პოემა ორი ღარიბი მოთამაშის შესახებ, რომლებმაც დადეს ნაძლევი თუ რომელ მხარეზე ჩამოვარდებოდა ხის ტოტიდან ქარისაგან მოწყვეტილი ფოთოლი. კონში (ფსონში) მათ შეიტანეს საკუთარი ყურები. წაგებულმა დაიცვა სინდისის კოდექსი, დაუყოვნებლივ მოიჭრა თავისი ყურების ბიბილოები და ფოთოლზე დადებული მიართვა გამარჯვებულს.

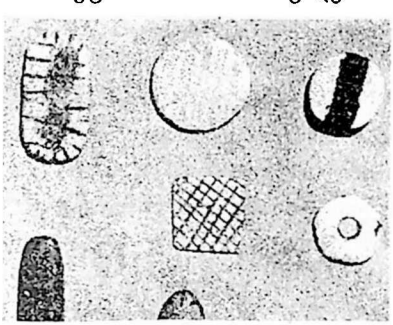
ჩვენს წელთაღრიცხვამდე 2500 წელს ინდოეთში მდინარე ინდის ხეობაში არსებობდა ჰიმნების კრებულის წიგნი „ვედი", რომლის მიხედვით დამტკიცებულია, რომ მაშინდელი ადამიანების ძირითადი გასართობი იყო ეტლებით რბოლა. ჩარტული მაყურებელი ფსონად დებდა შინაურ ცხოველებს. ასევე არანაკლები პოპულარობით აქ სარგებლობდა სათამაშო ძვლები (კოჭები).

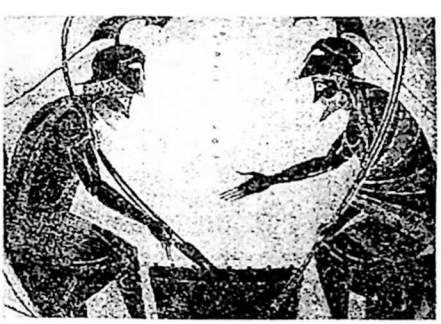
აფრიკის განუვითარებელი ადამიანების ზოგიერთ ჯგუფში, ახლაც არსებობს დამნაშავის მოძებნის მარტივი მეთოდი (ხერხი). მთელი ჯგუფი შეიკრიბება მიწაზე მოხაზული წრის გარშემო. ჰაერში ისვრიან ძვალს, რომელიც უნდა დავარდეს წრის ცენტრში. ძვლის წამახვილებული ბოლო რომელი ადამიანისაკენ იქნება მიმართული, ის გამოვლინდება ყველა უბედურების მიზეზად. მას სასწრაფოდ გადასცემენ „ჯადოქარს" (მკითხავს) ხელში და რამდენიმე დღის შემდეგ მსხვერპლს შესწირავენ ზეცას. კალახარის ბუშმენებში, რომლებიც ამჟამადაც ცხოვრობენ პირველყოფილი მდგომარეობით, გავრცელებულია კენჭის ყრით მონადირის ყოველდღიური არჩევანი, რისთვისაც იყენებენ კენჭს. ასევე პოპულარულია თამაში „ბაო", რომელიც წააგავს ჭადრაკს, ვინაიდან

გამოიყენება ღაფა, ფიგურები და საჭიროა განსაკუთრებული ხელოვნება. თამაშის დაწყებამდე ორივე მონაწილე პირქვე დაემსხობა მიწაზე და ლოცვებით, ვედრებით მიმართავენ წარმატებების მომტან ღმერთს. ექსტაზში შესული მოთამაშეები გადმოკარკლავენ თვალებს, ხოლო მათი სხეული კანკალებს ეპილეფსიით დაავადებულის მსგავსად. ამ თამაშში ფსონიც საკმაოდ მაღალია: თხების ჯოგი, ან საყვარელი ცოლი.

უძველესი საბერძნეთის მითებში არსებობს ლეგენდა, რომ ტიტანებზე გამარჯვების შემდეგ ზევსმა და მისმა ძმებმა სამყარო გაიყვეს კენჭის ყრით. ზევსმა მოიგო ოლიმპი. პოსეიდონს წილად ხვდა ზღვების სამყარო, ხოლო აიდის შეხვდა მიწისქვეშეთი. ასეთი საპასუხისმგებლო საქმის გადასაწყვეტად გამოყენებული იყო ცხოველის კოჭის ძვალი. ასევე არის ლეგენდა ჯარტული თამაშების წარმოშობის შესახებ: ილბალის ღმერთი ტიხო ერთხელ სეირნობდა ოლიმპის ბაღების ჩრდილში, სადაც ის შეაცდინა ზევსმა. ამ შეუღლების შედეგად დაიბადა არაჩვეულებრივი გოგონა, რომელიც ბავშვობისას უდიდეს კმაყოფილებას პოულობდა სხვადასხვა თამაშების გამოგონებით, სადაც თამაშების შედეგს წყვეტდა მხოლოდ შემთხვევა. ძველი საბერძნეთის კანონმდებლები უკმაყოფილოდ იყვნენ განწყობილი ჯარტული თამაშების მიმართ. თამაშების გამოუსწორებელ მოყვარულია დასასჯელად გამოყენებული იყო მათი მონად ქცევა.

ადრინდელ იტალიაში პოპულარობით სარგებლობდა კუბის ფორმის ძვლებით თამაშები. ღვინისწაულების და ცერემონიალების დროს საჩუქრების და პრიზების მიღების ხერხად გამოყენებული იყო: ლატარია, თამაშობდნენ „ნარდს", „დედალ-მამალს" („Орел и решка" - რუს.). თუ წინათ სიტყვა „aleator" - (იტალ. მოთამაშე) ითვლებოდა სირცხვილად და მისი ხმამაღლა თქმა უტოლდებოდა ლანძღვას - ავგუსტის, დომიციანის, გელიოგაბულის, კალიგულას, კლავდიას და ნერონის მართვის პერიოდში ჯარტული თამაშები გახდა რომის საზოგადოების ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი. არქეოლოგიური გათხრების შედეგად იტალიის სხვადასხვა ქალაქებში ნაპოვნია თამაშების საგნები, ფრესკები, სურათები, წარწერები, შულერების სათამაშო ძვლები, 36 უჯრიანი კვადრატის ფორმის მოზაიკური სათამაშო მაგიდები. იხ. ნახ.





ჩვენი წელთაღრიცხვის დაახლოებით 1000 წელს ამერიკის ინდიელებში გავრცელებული იყო პრიმიტიული თამაში, რომელშიც მოთამაშეები აბრუნებდნენ ღერძზე დამაგრებულ ჯოხს. მოგებულად ითვლებოდა ის მოთამაშე, რომლის პირდაპირაც გაჩერდებოდა ჯოხის წამახვილი ბოლო, მას მიჰქონდა ყველა „მონეტები“, რაც დადებული ჰქონდათ ფსონში დანარჩენ მოთამაშეებს. პრიმიტიული ადამიანების თამაშებში ფსონი იყო არა მარტო ფული, არამედ საქონელი, სიცოცხლე ან სიკვდილი. მსხვერპლად შეწირვა ტარდებოდა კენჭის ყრით. სიკვდილმისჯილ დამნაშავეს აძლევდნენ უფლებას თავისი ბედი ეცადა თამაშში. მოგება ნიშნავდა პატიებას, ან დასჯის ხერხის და ვადის ამორჩევას. მაგალითად, სამხრეთ ამერიკის ზოგიერთი ინდიელთა ჯიშის სიკვდილმისჯილს აძლევდა „შანსს“, ამოერჩია თავისი დასჯის დღე. იმ უბედურს დაფისაკენ მშვილდით უნდა გაესროლა ისარი, დაფაზე კი დატანილი იყო სიკვდილის თარიღები.

ცენტრალური აფრიკის, მალაის, კარიბის ზღვის და პოლინეზიის კუნძულების აბორიგენებში დღევანდელ დრომდე არის შემორჩენილი ეგრეთ წოდებული „ღვთის სასამართლო“, რომლის მიხედვით დამნაშავის ბრალის მტკიცება დამოკიდებულია შემთხვევაზე. მაგალითად, ცოლ-ქმრულ ღალატში დადანაშაულებული ცოლის დანაშაული ითვლება დამტკიცებულად, თუ ის ხელს ჩაყოფს იმ თასში, რომელშიც ჩასხმულია მჟავა („მოსამართლეები“ რიგში დგამენ წყლით სავსე რამდენიმე თასს, ერთ თასში კი ასხამენ მჟავას).

მექსიკაში აცტეკების ბელადებს ლატარიის გამოყენებით გამოჰქონდათ გადაწყვეტილება, თუ რამდენი სამხედრო ტყვე უნდა შეეწირათ მზის ღმერთისათვის.

კაცობრიობის ისტორიაში ცნობილია მეტად ეგზოტიკური ამბები, კერძოდ: ინგლისის და საფრანგეთის მომავალმა მმართველებმა ჰენრიხ I-მა და ლუი I-მა ერთხელ ახალგაზრდობაში ითამაშეს ჭადრაკი. ფსონად ორივე მხრიდან დადებული იყო ოქროთი სავსე ქისა. ლუიმ რომელსაც თავიდანვე არ უმართლებდა, თავის თავზე დაჰკარგა კონტროლი, განრისხებული წამოხტა სავარძლიდან ფეხზე, შეაგინა ჰენრიხს და ჭადრაკის დაფა ესროლა სახეში. მაგრამ ჰენრიხი არ დაიბნა, დაფა ჰაერში დაიჭირა და ფიქრის გარეშე ის თავში დაარტყა საფრანგეთის პრინცს. დარტყმის შედეგად ლუის თავზე გაეჭრა კანი და ჩქეფით გამოედინა სისხლი. მომავალი მონარქების ასეთმა ულირსმა საქციელმა ორ სახელმწიფოს შორის მომავალში გამოიწვია ხანგრძლივი ომი. ინგლისის თამაშების ისტორიიდან ასევე ცნობილია, რომ გრაფმა მაილზ პატრიჯმა მეფე ჰენრიხ VIII-ს ძვლებით თამაშში მოუგო ლონდონის წმინდა პავლეს ტაძრის ზარები.

არქტიკის ესკიმოსები ერთობიან რულეტკის მსგავსი პრიმიტიული ნაირსახეობის თამაშით, რასაც ტრიალა ეწოდება. ესკიმოსები მბრუნავი ჯოხის თამაშით ამოარჩევენ ნადირობის ადგილს. ჯოხის წამახვილი ბოლო ტრიალას სრული გაჩერების შემდეგ უჩვენებს ნადირობის კონკრეტულ მიმართულებას. ესკიმოსებში არსებობს ჩვეულება, რომელიც ქმრებს აძლევს უფლებას გაცვალონ ცოლები.

საქართველოს მიწაზე და მის მოსაზღვრე ტერიტორიებზე მცხოვრები ქართველური ტომები ერთ-ერთი უძველესი ცივილიზაციის მქონეა დედამიწაზე. ისტორიულად ცნობილია მათი შრომის და ბრძოლის უნარიანობა, ჯარტული და სპორტული თამაშების სიყვარული. ქართველთა თამაშების არსენალი მეტად მდიდარი და მრავალფეროვანი იყო. მათ შორის ყველაზე ძველია ქართული ჭიდაობა, რომელიც მოიხსენიება ხალხურ საგმირო პოემა „ამირანიანში", რაც 4000 წელს ითვლის, ხოლო ალავერდის ტაძარზე შემორჩენილი XI საუკუნის ფრესკაზე აღბეჭდილია ქართული ჭიდაობის მომენტი. ჭიდაობის თანატოლია ნადირობა და ცხენოსნობა, რისი დამადასტურებელია ღების სამაროვანში ნანახი მხედრის ბრინჯაოს ქანდაკება, რაც დამზადებულია ძველი წელთაღრიცხვის VI საუკუნეში. თრიალეთის სამაროში აღმოჩენილ ბრინჯაოს სარტყლის მჭედლობაზე გამოსახულია მშვილდ-ისარით მონადირეები, სარტყელი დათარიღებულია ძველი წელთაღრიცხვის I ათასწლეულით. იხ. სურ.





ცხენოსნური სახეობებიდან დიდი პოპულარობით სარგებლობდა და ამჟამინდელ დრომდეც მოაღწია ცხენების დოღის ნაირსახეობებმა, ასევე მარულამ, ისინდმა, თარჩიამ, ჩოგან-ბურთმა და ყაბახმა. იხ. სურ.



ქართველთა ცხოვრებაში დიდი ადგილი ეკავა აგრეთვე რბენებს (ჭენებას). „არგონავტების" ავტორი აპოლონ როდოსელი

გვარწმუნებს, რომ ახლანდელ ქუთაისში არსებობდა ფართო ასპარეზი (იპოდრომი), სადაც დაღუპულ გმირთა მოსაგონებლად იმართებოდა პერიოდული შეჯიბრებები რბენაში. მეორე ბიზანტიელი მწერალი პროკოფი კესარიელიც (490-554 წ.წ.) ადასტურებს კოლხეთის ქალაქ აფსარეში იპოდრომის არსებობას.

იოანე შავთელი „აბდულმესიანში“ წერს:

„თუ ვუქო სრანი მე ამას რანი,
გალავანისა შემკულობანი
კართა სტოვანი, ერთა სტოლანი,
ჰიპოდრომისა განხმულობანი“.

თამარ მეფეს მხედართა საასპარეზოდ იპოდრომი ჰქონია მოწყობილი. იმ დროს მასობრიობით გამოირჩეოდა აგრეთვე ლელობურთი.

ქართველები თავიანთი თამაშების ოსტატობას ხშირად უჩვენებდნენ უცხოეთშიც. ჩვენს წელთაღრიცხვის 138 წელს, ასეთი ასპარეზობა ქართველებმა გამართეს მეფე ფარსმან მეორის მეთაურობით რომში მარსის მოედანზე. ქართველების მხედრული ხელოვნებით გაკვირვებულმა და აღფრთოვანებულმა იმპერატორმა ფარსმანს ქანდაკება დაუდგა (ამ ამბის ავტორია რომაელი დონ კასიუს კოკეირონი).

XII საუკუნის ნაწარმოებ „ამირანდარეჯანიანში“ აღწერილია ერთდროულად ჩატარებული შეჯიბრებები მშვილდოსნობაში, შუბის ტყორცნაში, ნადირობაში, ცურვასა და ჭადრაკში. იშვიათი იყო სოფელი, რომელსაც თავისი საჭიდაო მოედანი არ ჰქონოდა მოწყობილი.

გენიალური ქართველი პოეტი შოთა რუსთაველი ამბობს:

„მიწაცა თქვენი ავთანდილ თქვენს წინა მშვილდოსანია;
ნაძლევი დავდვათ, მოვახსნეთ მოწმედ თქვენივე ყმანია;
მოასპარეზედ ვინ მსგავსო? - ცუდნიღა უკუ თქმანია.
გარდამწყვეტელი მისიცა ბურთი და მოედანია!“

ვახუშტის გადმოცემით და მის რუქაზე არის ავლაბრის ბაღის ტერიტორიაზე არსებული ცხენთსარბიელი. ქაშუეთის ეკლესიის ქვემოთა მხარეს (ბაღს) ძველად ჯერ „ასპარეზს“ უწოდებდნენ, მერე ყაბაღს. აქ ხშირად იმართებოდა ყაბახი და სხვა თამაშები.

საქართველოში დღევანდელ დრომდე არის შემორჩენილი ძველი თამაშები: ლახტი, ჭოკით ხტომა, სახრეობა, ჯილდაობა, რჩოლაობა, ჭაკუნობა, კოჭობანა, კენჭაობა, რიკ-ტაფელა, კამათლებით თამაშები, ნარდის თამაშის ნაირსახეობები, ბანქოს მრავალნაირი თამაშები (კერძოდ, სეკა და ბანკი საქართველოდან გავრცელდა სხვა ქვეყნებში).

ზოგიერთი ქართული ეროვნული თამაშები, უცხო ქვეყნების თამაშების

იდენტურია, მაგრამ ქართულ თამაშებს გააჩნია საკუთარი იღეოლოგია, ხერხები, წესები, ლაზათი, რითაც არიან განსხვავებული.

ზემოთ მოყვანილი ისტორიული ფაქტების, მოვლენების, პრაქტიკული და თეორიული მონაცემების საფუძველზე მინდა გავაკეთო კორექტული და სამართლიანი დასკვნა, რომ „შულერების“ (თაღლითების) გარდა, თამაშების მოყვარულ ადამიანებს ამოძრავებს არა გამდიდრების ვნებები, არამედ თამაშების პროცესისაგან განცდილი ემოციურობა, ორგანიზმის შიმშილის და წყურვილის დაკმაყოფილების გრძნობის მსგავსი მოთხოვნილება, გართობის და მხიარულად დროსტარების სურვილი, ნამდვილი სიამოვნების გრძნობა, ორგანიზმის სწრაფვა და მიდრეკილება აზარტისა და რისკისაკენ.

თუ როგორ გამოხატავენ მოთამაშეები და სათამაშო ბიზნესის სხვადასხვა მონაწილენი თამაშების პროცესისაგან განცდილ სიხარულის ან მწუხარების ემოციებს, იხილეთ ქვემოთ მოყვანილ სურათებზე:



(თანამედროვე თამაშების ისტორიული მონაცემები მოთხრობილია წიგნის საოანადო ნაწილებში.)

თამაშების ალბათობის მათემატიკური თეორია

რეფორმების ეპოქამდე ადამიანების უმრავლესობას სწამდა, რომ ყოველნაირი მოვლენები წინასწარ იყო განსაზღვრული ღმერთისაგან, ან სხვა რომელიმე ზებუნებრივი ძალისაგან. ასეთი შეხედულებები აქვს შენარჩუნებული ზოგიერთ ადამიანს დღევანდლამდე. მაგრამ მათემატიკური თეორია მთლიანად არის დაფუძნებული საწინააღმდეგო მტკიცებულებაზე, რომ ზოგიერთი მოვლენები შეიძლება იყოს შემთხვევითი (ესე იგი: სუფთა შემთხვევით მმართავი, უმართავი, სპეციალური მიზნის გარეშე მომხდარი). სხვადასხვა სახელმწიფოების მეცნიერების შრომებმა მიაღწიეს წარმატებებს და ქვეყნიერებას მოევლინა ალბათობის მათემატიკური თეორია, რომლის წარმოშობა თავის მხრივ დამოკიდებულია აზარტულ თამაშების პრობლემებთან.

ალბათობის თეორიის განვითარებაში მნიშვნელოვანი როლი შეასრულა იტალიელმა მათემატიკოსმა და ფიზიკოსმა ჯეროლამო კარდანომ (1501-1576 წ.წ.), რომელმაც დაწერა: „აზარტული თამაშების წიგნი", სადაც ის შეეხო აზარტული თამაშების მორალურ, ისტორიულ, ხელოვნურ, თეორიულ ასპექტებს და ალბათობის თეორიის პრინციპებს. კერძოდ, კამათლის თამაშების შესახებ. მან დაწერა, რომ: კამათლების გაგორებისას, მხრების ზემოთ დასმის შანსები არის ერთნაირი. ერთი მხრის დასმის ალბათობა გამოისახება თანაფარდობით 1:6, აქედან გამომდინარე, სუფთა შემთხვევაზე დაფუძნებული მოვლენის შესაძლებლობა განისაზღვრება უნივერსალური ფორმულით:

$$P=F/C$$

სადაც P - ალბათობის ოდენობაა, C - შესაძლებელი ვარიანტების რაოდენობა, f - კეთილსასურველი შედეგების რაოდენობა. ორი კამათლის გაგორება იძლევა 36 სხვადასხვა ციფრების კომბინაციას (6X6=36), ხოლო სამი კამათლის გაგორება 216-ს. მონეტის მაღლა სროლის შემთხვევაში თანაფარდობა არის 1:2, რადგან მონეტის მხრების რაოდენობა არის 2, ხოლო „მამალი" მხრის ან „დედალის" დასმა (დავარდნა) ყოველ თითოეულ სროლაზე არ აღემატება 1-ს. 52 ფურცლიან ბანქოს დასტიდან ჯვარის მეფის ამოღების შანსი 1:51 ტოლია. რულეტის თამაშში ერთი რომელიმე ნომერის მოგების შანსი 1:37 ტოლია.

კარდანის ისტორიულ აღმოჩენას შეიძლება გაუკეთდეს შემდეგი ფორმულირება: ყველა მოვლენები იყოფა სამ კატეგორიად: 1) არარეალური

(ერთი კამათლით 7-ის გაგორება), 2) გარდუვალი (გაგორების შემდეგ კამათლის ერთი მხარე ყოველთვის იქნება ზემოთ), 3) ალბათური (პირველივე გაგორებაზე დაჯდება შაში).

ალბათობის თეორიის პირველი კანონი შეიძლება ჩამოყალიბდეს შემდეგნაირად: „მოვლენის ალბათობა არის – მოცემული მოვლენის კეთილსასურველი შედეგის შემთხვევების რიცხვი, შესაძლებელი შემთხვევების საერთო რაოდენობასთან შედარების იმ პირობით, რომ ყოველი მათგანის დადგომის ალბათობა აბსოლუტურად ერთნაირია“.

XVI საუკუნის დასასრულს თამაშების თეორიის შესწავლას ხელი მოჰკიდა გალილეო გალილეიმ. კერძოდ, მან ღრმა ანალიზი გაუკეთა შემთხვევითი მოვლენების ალბათობას კამათლით თამაშში და მივიდა იმ დასკვნამდე, რომ სამი კამათლით თამაშის პროცესში შესაძლებელი 16 ციფრობრივი კომბინაციიდან, ათიანის და ცხრიანის გაგორების ალბათობის თანაფარდობა არის 27-ი 25-თან. ამის ამოცნობა ადვილია, რადგან სამი კამათელი შეიცავს სხვადასხვა ციფრების 27 თანაფარდობას, რომლებიც ჯამში იძლევა 10 ქულას, ხოლო 9 ქულისათვის ასეთივე თანაფარდობა არის 25.

XVII საუკუნეში შემთხვევისა და ალბათობის ურთიერთ კავშირის პრობლემებზე იშრომა გამოჩენილმა ფრანგმა მათემატიკოსმა და მოაზროვნემ ბლეზ პასკალმა, რომელმაც ბრწყინვალედ გადაწყვიტა აზარტული თამაშების თეორიის მრავალი პრობლემები.

სწორი გადაწყვეტილებების მიღების თეორია – ცნობილია როგორც თვით ბუნების პრობლემა. თვითონ სიტყვა „თამაშს“ აქვს მრავალი მნიშვნელობა. „თამაში“ შეიძლება ეწოდოს დასვენების დროს ნებისმიერ დასაქმებას, ასევე ადამიანის ნებისმიერ სოციალურ აქტიურობას, ჭადრაკის ან შაშის პარტიას, პოლიტიკურ სფეროში მოქმედებას, სადაც კანდიდატი შედის თამაშში თავის ამომრჩევლებთან და კონკურენტებთან. ის შეიძლება გამოყენებულ იქნეს ეკონომიკაში, როდესაც ლაპარაკია, მაგალითად, ბაზარზე გასვლაზე. მაშასადამე, სიტყვა „თამაში“ გამოყენებულია ადამიანების დასაქმების ნებისმიერ სფეროში. შეიძლება ითქვას, რომ თამაში – ნიშნავს სიცოცხლეს, უფრო სწორად, სიცოცხლე – ნიშნავს თამაშს.

მრავალი შესაძლებლობის ელემენტებს შორის ხშირად საჭიროა ამოარჩიო, რისი შედეგიც წინასწარ ცნობილია. ასეთი შემთხვევაა ღია თამაშის დროს, მაგალითად ჭადრაკის ან შაშის პარტია, სადაც ზუსტად არის ცნობილი ყოველი ფიგურის გადაადგილების შედეგი. მაგრამ შეიძლება არ ფლობდე სიტუაციის ყველა მონაცემებს. ასეთი შემთხვევებია ბანქოს თამაშებში, რომლებიც დაფუძნებულია ვარაუდებზე და არასაკმაო

ინფორმაციებზე. ამდაგვარად, აქ ვგიხდება ამორჩევა მრავალ სიტუაციებს შორის, რისი შედეგი არასრულად არის ცნობილი. ასეთ შემთხვევაში უნდა შეიქმნას ალბათური შედეგების ჰიპოთეზები. ასეთ სიტუაციაში არჩევანს მივყავართ ჩვენ ალბათობის რიგით ორომტრიალში. ასეთი თამაშის მსვლელობაა: ალბათობიდან ალბათობისაკენ. შესაძლებელი ვარაუდების გაკეთებისას, რთული ალბათობები შეიძლება გამოიყვანო (გაიანგარიშო) უფრო მარტივი ალბათობებისგან პირობითი ალბათობების ფორმულით:

$$P_в(A)=\frac{P(A\&B)}{P(B)}$$

სადაც: $P_в(A)$ - A ვითარების პირობითი ალბათობაა იმ პირობით, რომ B ვითარება უკვე მოხდა, P(B) - უსიტყვო ალბათობაა იმაზე, რომ B ვითარება მოხდა, P(A&B) - უსიტყვო ალბათობაა იმაზე, რომ მოხდება როგორც ვითარება A, ასევე ვითარება B.

ალბათობის თეორია გვაძლევს საშუალებას მივცეთ მეცნიერებას მათემატიკური ფორმულა ქცევაზე. როცა ცნობილია სხვადასხვა ეპიზოდების ალბათობები, რომლებიც განსაზღვრავენ თამაშის მსვლელობას. თეორია განუწყვეტლივ ზუსტდებოდა და სრულყოფილი ხდებოდა მთელი რიგი მეცნიერების მიერ, რომელთა შორის უნდა აღინიშნოს: ჰიუგენსი, იაკობი და დანიელი ბერნულები, ნიუტონი, დ'ალამბერი, გაუსი, პიერ ლაპლასი და სხვები. მეცნიერების ეს მნათობები თავიანთი შრომის პროცესში ფიზიკის, ასტრონომიის, მათემატიკის, მექანიკის პრობლემების შესახებ, ეხებოდნენ ალბათობის თეორიასაც. მათი გამოკვლევების შედეგები საგანძური გახდა არა მარტო აზარტული თამაშების მოყვარულთათვის, არამედ სადაზღვევო და საგადასახადო აგენტების, ბანკირების, რეკლამისტების, ნებისმიერი ბიზნესმენების, ინჟინრების, ექიმების, ეკონომისტების და სხვა მრავალი დარგის სპეციალისტებისათვის.

სათამაშო ბიზნესის წამყვანი ძალები:

ა. პროფესიონალი მოთამაშე

პროფესიონალი მოთამაშეა ისეთი პიროვნება, რომლის საარსებო შემოსავლის ერთადერთი წყარო არის თამაში. თუ ის თავის თავს არ არჩენს თამაშით, მაშინ ის ითვლება როგორც თამაშის მოყვარული. პროფესიონალი მოთამაშე სრულყოფილად ფლობს თამაშს. მას აქვს მდიდარი ცოდნა, გამოცდილება, ინტუიცია. თამაშის მოგებისათვის მან დეტალურად უნდა გაითვალისწინოს მოგების ან წაგების და სხვა ფაქტორების ალბათობის ოდენობის შანსები. სწორად ამოარჩიოს თამაშის ტაქტიკა და სტრატეგია, უშეცდომოდ გააკეთოს საჭირო სვლები და სათანადო ფსონები, უნდა ჰქონდეს კომპიუტერული მეხსიერება, იყოს კარგი ფსიქოლოგი, რომ აღვილად ამოიცნოს მისი მოწინააღმდეგეების სურვილები და მათი ჩანაფიქრები მათი სახის გამომეტყველების ცვლილებების მიხედვით.

პროფესიონალ მოთამაშეებს თან სდევს კატორღული შრომა, ნერვიულობა, გაღარიბების ან გაკოტრების შიშის გრძნობა. წარმატებებს ისინი აღწევენ მხოლოდ წესიერი ხერხებით. ამერიკაში ასეთ პიროვნებებს გულშემატკივრები უწოდებენ კაზინოს გმირებს, რობინ ჰუდებს. მათ შესახებ იქმნებოდა მრავალი ლექსები, ბალადები, მოთხრობები, რომანები, კინო და ტელე სერიალები, როგორიცაა მაგალითად, „მაევრიკი", რაც ეწოდება ცხოველს, რომელსაც არ აქვს მეპატრონის ნიშანი (დაღი). ჩვეულებრივ ამ ტერმინს ხმარობენ დამოუკიდებელი, თავისუფალი პიროვნების მიმართ.

ამერიკაში ასეთი ყველაზე გამოჩენილი პროფესიონალი კეთილსინდისიერი მოთამაშე იყო ფილოსოფიის მაგისტრი „ნიკ გრეკი" (ნიკოლას ანდრეა დანდოლოსი). მისი საყვარელი თამაშები იყო „ფარაონი", „პოკერი" და „კრეპსი". ვარაუდობენ, რომ მის ხელებში გაიარა არანაკლები 500 000 000 დოლარმა. აღსანიშნავია, ასევე ამერიკის მდინარე მისისიპზე, ოგაიოზე, მისურზე და სხვა მდინარეებზე ორთქლმავალ გემებზე მოგზაური წესიერი პროფესიონალი მოთამაშეები: ჯერემია პრიდი, ჯეკი სვაირი, პატრიკ ხერნსი, რომლებიც გახდნენ მილიონერები, აქედან ხერნსმა ნიუ-იორკში გახსნა საკუთარი სამორინე.

პროფესიონალი მოთამაშეებიდან მხოლოდ ერთეულებმა გაითქვეს სახელი იმდენად, რომ მათი სახელი იცოდნენ და იმეორებდნენ ისინი, ვინც ერთხელაც არ იყო ნამყოფი კაზინოში, ხოლო სიტყვა „რულეტი" მიაჩნდა მხოლოდ საზომი ინსტრუმენტის სახელწოდებად. კაცობრიობის ცივილიზაციის ისტორიამ იცის მრავალი მაგალითები, როდესაც გამოჩენილი იმპერატორები,

მხედართმოავრები, სახელმწიფო და საზოგადო მოღვაწეები განთქმული იყვნენ როგორც აზარტული მოთამაშეები. შეიძლება გავაკეთოთ არასრულყოფილი ჩამონათვალი: იული ცეზარი, მარქს ანტონიო, კლავდიუ ნერონი, კალიგულა, მონტენი, დოსტოევსკი, კარდანო, უაიტი ერპი, დიკი ბილ ხიკოკი, ჯოვანი ჯაკომო კაზანოვა, ბიუ ბრუმელი, ანდრე სიტროენი, გორდონ სელფრიჯი, ჯონ გეიტსი, როფშტეინი, ზოგრაფოსი და მრავალი სხვა.

სურათებზე: ჯაკომო კაზანოვა და ჯონ გეიტსი.





აზარტის სამყაროში მამაკაცების ღირსეული მოწინააღმდეგეები ყოველთვის იყვნენ და არიან ქალები. თავიანთი ბუნებით გამოუცნობი და ცვალებადი ხასიათის მქონენი, ისინი გაგებულად აღიქვამენ ბედის კაპრიზებს და ადვილად ღებულობენ მის გამოწვევას. ტყუილად კი არ არის წარმოდგენილი ბედის ფორტუნა ქალღმერთის სახით. რა თქმა უნდა ზოგიეროი სუსტი სქესის წარმომადგენელს ავიწყდება, რომ ალბათობის თეორია და კანონები არ ითვალისწინებს მოთამაშის სქესს. კაცობრიობის მშვენიერების ნახევარს გააჩნია საკუთარი უჩვეულობანი. ვთქვათ, დოღში ისინი ფსონს აკეთებენ არა მონაწილეთა ობიექტური მონაცემების მიხედვით, არამედ ჟოკეის ტანსაცმლის ან ცხენის ფერის მიხედვით, ხოლო ბოქსიორი შეიძლება ამოარჩიონ მისი თვალების ფერის მიხედვით. მაგრამ ქალების უმრავლესობა აზარტულ თამაშებს უყურებს სუფთა პროფესიონალური პოზიციიდან. ისინი მოქმედებენ როგორც ნამდვილი სპეციალისტები - პროფესიონალები. თუ ეს არის დოღი, მათ იციან ყოველნაირი წვრილმანი, რომელიც ეხება გარბენში მონაწილე მხედრების და ცხენების ბიოგრაფიას. კაზინოში ისინი თამაშობენ გაანგარიშებულად, განსაზღვრული სისტემით, არ ვარდებიან ემოციების და ხასიათის გავლენის ქვეშ. ამერიკის კაზინოების ქალაქ ლას-ვეგასში გამეფებულია აზრი, რომ: „ლას-ვეგასის მოთამაშეებს

შორის ყველაზე იდუმალებით მოსილი სახე და ცივი ჭკუა ეკუთვნის ქალებს", ხოლო თბილისში პოპულარულ შოუს „ვის უნდა ოცი ათასი" და „ხალხის პირისპირ" თამაშებში ქალები უკეთესად თამაშობენ.

ბ. შულერი

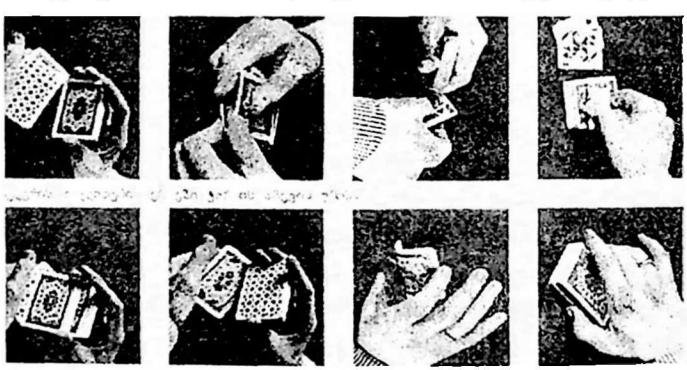
შულერი (Szuler - პოლ.) - ეწოდება მოთამაშეს, რომელიც თამაშის დროს თაღლითობს, ცრუობს, იყენებს ოინებს, ფანდებს. არღვევს თამაშის წესებს და პირობებს, მოხერხებულად იყენებს ხელების თითების სისწრაფეს. შულერები მოტყუების და თაღლითობის ავადმყოფური ვნებებით არიან შეპყრობილნი. ისტორიაში ცნობილია მავალითად ამერიკის მდინარეებზე ორთქლმავალ გემებზე მოგზაური შულერები, რომლებიც ატყუებდნენ, აბრიყვებდნენ მგზავრებს. ისინი თამაშობდნენ ჯგუფებად, თამაშის დროს კი ისე იქცეოდნენ, ვითომ ერთმანეთს არ იცნობდნენ. მათ ჯგუფებს თან დაჰყვებოდა დამხმარეები, რომლებიც თამაშების პროცესში კამპანიონებს შეუმჩნევლად აძლევდნენ პირობით ნიშნებს. ზოგიერთი მათგანი მუსიკალური მელოდიის დაკვრით აცნობდა დაშიფრულ სიგნალებს. ასევე ცნობილია, ყოფილი საბჭოთა კავშირის რესპუბლიკების, მათ შორის საქართველოს შულერები, რომლებიც წესიერი თამაშის მოყვარულებს ატყუებდნენ, ბანქოს, სათითეს, მარტივი რულეტის, ზარის თამაშებში. შულერები დოღების დროს ხშირად ცელიან ცხენებს, ძაღლებს, ან მათ უკეთებენ დოპინგს. პროფესიონალი შულერების მოქმედების ადგილებია: პლაჟები, იპოდრომები, ტრეკები, კაზინოები, კლუბები, სათამაშო დარბაზები, მატარებლები, გემები, ქუჩები. შულერები მოისყიდიან ხოლმე მოკრივეს, ფეხბურთელს, მსაჯს, ჟოკეის და სხვა. თამაშების მოყვარულმა, რომ გაიგოს მას ეთამაშება შულერი თუ წესიერი პარტნიორი, მან უნდა იცოდეს და შეისწავლოს შულერის ძირითადი ილეთები, ხერხები, რასაც ისინი იყენებენ თამაშში.

კამათლებით თამაშის დროს შულერები იყენებენ სპეციალურად დამზადებულ კამათლებს: გაბურღილ კამათელში ჩაასხამენ ტყვიას (Заряженная кость - რუს.), გაქლიბავენ კამათელის მხარს ან კუთხეს, ოდნავ აფუჭებენ კამათელის კუბის ფორმას იმ მიზნით, რომ კამათელი ხშირად დავარდეს იმ მხარეზე, რომელიც შულერს გაუნაღდებს მოგებას. ნარდის თამაშში იყენებენ დამაგნიტებული ნარდის დაფას (მაგიდას), კამათელის გაუგორებლად (მოჩვენებით გაგორება) დააჯენენ თავისთვის საჭირო ციფრს.

იხ. ნახ.



ბანქოს თამაშში შულერები იყენებენ დანიშნულ (მარკერულ) ქაღალდებს. მაგალითად ბანქოს ქაღალდი შეიძლება იყოს ოღნავ განიერი ან ვიწრო. ასეთი „მარკერული“ ქაღალდი შულერს სჭირდება დასტის ორ ნაწილად გასაყოფად და საჭიროების დროს თავის სასარგებლოდ გამოსაყენებლად. ბანქოს ქაღალდებს დანიშნავენ ნემსის წვერის ჩხვლეტით, სხვადასხვა ფერის მელნის წერტილებით, ბრიტვით ოდნავ გაჭრით ან კუთხეების ჩამოჭრით. შულერს შეუძლია ქაღალდი დამალოს სახელოში, ჯიბეში, ხელის გულში და გამოიყენოს საჭიროების დროს. შულერი წინასწარ ამზადებს ბანქოს დასტას ქაღალდების წყობის მოსაგები ვარიანტით და ცდილობს თავისი დასტით ითამაშოს. რომ არ დაირღვეს წინასწარ მომზადებული დასტის წყობა, შულერი აკეთებს მოჩვენებით არევას, ქაღალდებს კი აბრუნებს საწყის მდგომარეობაში, ამას ეწოდება ბანქოს ვოლტი (Карточный вольт - რუს.) შულერს შეუძლია სწრაფად შეცვალოს ბანქოს დასტა მალული ჯიბიდან. ასევე ერთი კარტი დაამზადოს სამი კარტისაგან (ერთ ფურცლიანი წიგნის სახით), რასაც „мельница“ - რუს. ეწოდება. შულერები ბანქოს დასტის არევის დროს ასრულებენ მოჩვენებით არევას, კერძოდ: დასტის ერთი ნაწილის არევა, დასტის კოლოფებად არევა, რამდენიმე ქაღალდის ერთ ადგილზე დაკავება, ქაღალდების სათითაოდ არევა, „врезка“ - რუს. - როდესაც დასტა იყოფა ორ ნაწილად, ერთი ნაწილი მოთავსებულია მარცხენა ხელში, მეორე მარჯვენაში, ამის მიზანია არ შეიცვალოს რამდენიმე ზედა ქაღალდი. როდესაც თამაშში მონაწილეობს ორი ან მეტი შულერი, ისინი ერთმანეთს სიგნალებს აძლევენ ჟესტებით, სიტყვებით, თვალებით და ხელის თითებით.



იხ. ნახ.

გ. ბუკმეკერი

ბუკმეკერი (book-maker - ინგლ.) არის პროფესიონალი მოთამაშეთა კლანის წარმომადგენელი, რომელიც ცხოვრობს ჯარტული თამაშების მოყვარულთა ყოველნაირი მომსახურებით. ბუკმეკერის საქმიანობის ძირითადი ადგილია ტრეკი, იპოდრომი, სტადიონი, ხოლო სათამაშო ბიზნესის სახეა ცხენების დოლი, ძაღლების სირბილი, კორიდა, ფეხბურთი და სხვა. ბუკმეკერს თავის განკარგულებაში ჰყავს „კლერკი" და „რანერი". პირველის მოვალეობაში შედის ფსონების მიღება და რეგისტრაცია, ბილეთების გაცემა და მოგების გადახდა. „რანერები" ასრულებენ ინფორმაციის კერძო ბიუროს ფუნქციას. მან ადვილად უნდა განასხვაოს ნამდვილი ფსონი ფუჭისაგან (холостой - რუს.). თავის დროზე უნდა შეიტყოს ყველა გაკეთებული ფსონის შესახებ. ტრიბუნაზე მყოფ ბუკმეკერთან კავშირისათვის „რანერი" იყენებს მანიშნებელ ადამიანს („человека-семафора" - რუს.), რომლის განსხვავებული ჟესტები მოგვაგონებს ყრუ-მუნჯის და საზღვაო მანიშნებელის ქმედებების ნარევს, რომელსაც ის იყენებს ცნობების მისაღებად და გადასაცემად, რაც ეხება გარბენის ფსონებს, მოგების პროცენტებს და სხვა. მანიშნებელის ჟესტები გასაგებია მხოლოდ ბუკმეკერის და მისი გუნდისათვის. მისგან მიღებული ინფორმაციის მიხედვით ბუკმეკერს შეაქვს შესწორებები საპრიზო პროცენტებში, ან უარს ამბობს ამ გარბენის ყველა ფსონებზე.

ფსონების უმრავლესობას ღებულობენ ბუკმეკერების ოფიციალური კანტორები, რომლებიც მდებარეობს იპოდრომების, ტრეკების და სტადიონების ფარგლებს გარეთ. ყველა ბუკმეკერი თითოეულ მორიგ გარბენზე ადგენს თავის საკუთარ საწყის საპრიზო პროცენტს, შემდეგ ფსონების თანხების სიდიდეზე დამოკიდებული საპრიზო პროცენტების საწყისი დონე იზრდება.

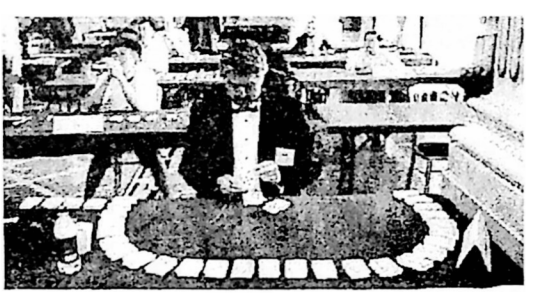
რაც უფრო დიდია ბუკმეკერების ორგანიზაცია, მით უფრო რთულია მისი სტრუქტურა. მაგალითად, უილიამ ჰილის ფირმა ინგლისში მომსახურებას უწევს ფეხბურთის და ღოლების 2000000-ზე მეტ დამსწრეს. ფირმის შტატში დასაქმებულია 300-ზე მეტი ტელეფონისტი, რომელთა მოვალეობაა ფსონების მიღება, გაფორმება და მათი მიღების დროის ზუსტი დაფიქსირება. ბუკმეკერობა ზოგიერთ სახელმწიფოში აკრძალულია და მათ ფუნქციებს ასრულებენ ტოტალიზატორები.

დ. კრუპიე

კრუპიე (dealer - ინგ.) არის სათამაშო დაწესებულების მუშაკი, რომელიც ასრულებს თამაშის მომწესრიგებლის, მებანკის ან დამრიგებლის ფუნქციამოვალეობას. კაზინოში კრუპიეს რაოდენობა დამოკიდებულია სათამაშო

მაგიდების ოდენობაზე. მაგალითად „ბლექ-ჯეკის“ სათამაშო ერთ მაგიდას ემსახურება 3 კრუპიე: მოთამაშე, თვალყურისმგდევნელი და ინსპექტორი. კაზინოს დირექტორი ან მისი მოადგილე განსაზღვრავენ კრუპიეს მუშაობის გრაფიკს, ჩვეულებრივ ისინი ორ დღეს მუშაობენ, ორ დღეს ისვენებენ, რაც კრუპიეს აძლევს საშუალებას მთლიანად აღადგინოს ძალები, დაძაბული სამქიანობის შემდეგ. კრუპიეს მიმართ არსებობს სპეციალური მოთხოვნები: უნდა ჩაიცვას უჯიბო ტანსაცმელი და ხელებზე არ უნდა ჰქონდეს არანაირი მორთულობა.

მოთამაშე კრუპიე თამაშის მონაწილეებისაგან აკრეფს ფულს და დაურიგებს მათ შესაბამისი თანხის ჟეტონებს, ხოლო ფულს მარაოს სახით გაშლის მაგიდაზე თითო-თითო კუპიურებად და დასაანგარიშებლად გადასცემს მეთვალყურე კრუპიეს. მას მიჰყავს თამაში მაგიდაზე: ღაურიგებს ბანქოს ქაღალდებს როგორც მოთამაშეებს, ისე საკუთარ თავს, დადგენილი წესის მიხედვით, მოთამაშეებთან აწარმოებს „ვაჭრობას“, განსაზღვრავს ყოველი კონკრეტული გათამაშების შუალედურ და საბოლოო შედეგებს; ჟეტონებით ანგარიშს უსწორებს მოგებულ მოთამაშეებს; მაგიდიდან აკრეფს მოთამაშეების მიერ წაგებულ ჟეტონებს და ჩააწყობს მათ სპეციალურ კოლოფში; ასევე ნათამაშებ ბანქოს ქაღალდებს დააწყობს დადგენილ ადგილზე; ყველა სავალდებულო შემთხვევაში კრუპიე აურევს ბანქოს და შეავსებს სინს. ის პასუხს აგებს სათამაშო მაგიდაზე თამაშის შედეგების ანგარიშის სისწორეზე. მოთამაშეებისაგან მიიღებს მცირე გასამრჯელოს სახით ჟეტონებს და მაგიდაზე მათი სამჯერ დაკაკუნების შემდეგ ჩაუშვებს მაგიდის სალაროში. იხ. ნახ.



მეთვალყურე კრუპიე ეხმარება მოთამაშე კრუპიეს თამაშის წაყვანაში. ის მიიღებს ფულს მოთამაშე კრუპიესაგან, დაითვლის მას და ინსპექტორის მეოხებით გადასცემს ფულს სათამაშო დარბაზის სალაროს. გაარჩევს ჟეტონებს და რეზერვიდან მიაწოდებს. თვალყურს ადევნებს თამაშს და მოთამაშე კრუპიეს მიუთითებს შეცდომებზე. კრუპიეების ერთმანეთში საუბარი არ უნდა ესმოდეთ მოთამაშეებს.

ინსპექტორი აკონტროლებს კრუპიეების სამქიანობას. სათამაშო მაგიდაზე ის ასრულებს ადმინისტრაციის უფროსი წარმომადგენლის მოვალეობას.

კრუპიეებს აძლევს შენიშვნებს და მითითებებს. განსაზღვრავს კრუპიეს შეცვლის აუცილებლობას, რაზედაც საბოლოო გადაწყვეტილებას მიიღებს მორიგე ადმინისტრატორი. ინსპექტორის მოთხოვნები აუცილებლად უნდა შეასრულონ კრუპიეებმა. ის რეგისტრაციას უკეთებს სათამაშო მაგიდაზე მოთამაშეებისაგან შემოსულ ფულს და ამ თანხების შესახებ ატყობინებს მორიგე ადმინისტრატორს.

ე. სათამაშო დაწესებულების პატრონი.

თამაშების ფენომენის ექსპლოატაციის გზით, ფულის შოვნის ლეგალურ საბსრებს წარმოადგენს: სათამაშო დაწესებულება, სამორინე, კაზინო, კლუბი, სათამაშო დარბაზი, სათამაშო საგნების და ინვენტარის დამზადება, თამაშების წესებზე სასწავლო წიგნების გამოცემა, თამაშების ტელეგადაცემა და სხვა.

ჯარტული თამაშების ბიზნესში მნიშვნელოვანი როლი ეკუთვნის პროფესიონალი მოთამაშის კიდევ ერთ ტიპს - კაზინოს მფლობელს, რომლის შესახებ ფართო საზოგადოებისათვის პრაქტიკულად არაფერია ცნობილი. დღეისათვის არსებული მრავალრიცხოვან კაზინოებს შორის, მკითხველს მინდა მოვუთხრო ევროპაში ყველაზე ცნობილი მონტე-კარლოს კაზინოს ღამაარსებლის - ფრანსუა ბლანკის პიროვნების შესახებ. ის დაიბადა 1806წელს საფრანგეთის ქალაქ ავინიონში. სავაჭრო ბირჟაზე წარმატებით თამაშით, 28 წლის ასაკში მან დააგროვა ფულის საკმაო თანხა და ბორდოში გახსნა საკუთარი ბანკი. მისი პარტნიორი იყო ღვიძლი ძმა ლუი. მათ დაამუშავეს კოდური სიგნალების სერია, შექმნეს საკუთარი სატელეგრაფო სისტემა, რომლის დახმარებით მიიღეს ყველაზე მნიშვნელოვანი ცნობები, რაც ეხებოდა საბირჟო კურსის ცვლილებებს სავაჭრო ბირჟაზე (სხვა მებანკეებთან შედარებით გაცილებით ადრე), ამით უზრუნველყვეს სერიოზული უპირატესობა დანარჩენი კონკურენტების წინაშე.

რამდენიმე ხნის შემდეგ ძმებმა გახსნეს კაზინო ჰამბურგში, რომელსაც გაუკეთეს კარგი რეკლამები, ადგილობრივი მინერალური წყლების სამკურნალო თვისებების ქება-დიდებით. წარმატებებს ხელი შეუწყო ასევე, მათ მიერ შემოღებულმა სიახლემ, კერძოდ, კაზინოების ყველა რულეტზე 2 ზეროს სექტორის ერთ ზერომდე დაყვანამ და სათამაშო დაწესებულების მოსაგები პროცენტის ორჯერ შემცირებამ. ძმებმა გამოიჩინეს საიმედო გამჭრიახობა, მათ დაადგინეს, რომ სანამ კაზინოს მოაქვს მცირე მაგრამ რეგულარული შემოსავალი - გაკოტრება მათ არ ემუქრება. ამის გარდა მათმა შორსმხედველურმა პოლიტიკამ მიიზიდა დიდი რაოდენობის კლიენტები. მათი ანგარიშები გამართლდა 6 წლის შემდეგ, როცა ყოველწლიურად კაზინოს შემოჰქონდა 100 000 დოლარი სუფთა შემოსავალი. ბლანკი დიდ

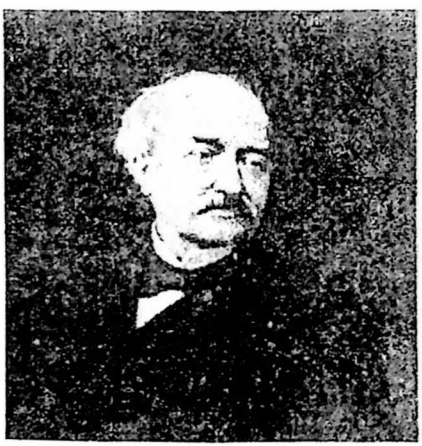
მნიშვნელობას ანიჭებდა რეკლამებს, გულუხვად და ყურადღებით ეპყრობოდა ჟურნალისტებს, გამოჩენილ პიროვნებებს და მათ სახელს, ავტორიტეტს იყენებდა თავის სასარგებლოდ.

1863 წელს მონაკოს ტერიტორიაზე ბლანკმა შეისყიდა ახლანდელი „მონტე-კარლოს“ კაზინო. მაშინ მონაკოსა და დანარჩენ სამყაროს შორის ნორმალური კავშირი პრაქტიკულად არ იყო. აქ მისვლა შეიძლებოდა სამთო ვიწრო გზაზე მიმავალი ეტლით, ხოლო ბოლო მონაკვეთი მგზავრს უნდა გაევლო ფეხით. აქ არ იყო არც ერთი ხეირიანი სასტუმრო ან რესტორანი. კაზინო მოთავსებული იყო მოუწყობელ შენობაში. კაზინო ხშირად იყო კლიენტების გარეშე.

1865 წელს ბლანკმა ააგო კაზინოს ახალი შენობა. გაიყვანა ახალი გზები, გააშენა ბაღები, რეკონსტრუქცია გაუკეთა საზღვაო პორტს. კაზინოს ირგვლივ თანდათან გაშენდა ახალი ქალაქი. 1866 წელს მონაკოს მაშინდელი მმართველის - გრაფი შარლი III-ის ბრძანებით, ამ ტერიტორიას ეწოდა - „მონტე-კარლო“. აქ 5 წლის შემდეგ გაიხსნა სარკინიგზო მოძრაობა. 1870 წელს დამთავრდა ახალი გზატკეცილის მშენებლობა. როგორც კი მოგვარდა რეგულარული კავშირი გარე სამყაროსთან, მონაკოში იწყო დინება მრავალრიცხოვანმა დამსვენებლებმა. პირველივე წლის ბოლოს თავის ახალ მფლობელს კაზინომ მოუტანა 800 000 ფრანკი (160 000 დოლარი) შემოსავალი. იმ დროს კაზინოში ძირითადად თამაშობდნენ: რულეტს, ტრან-კარანტს, შმენ-დე-ფერს და ბაკკარას.

1877 წელს ბლანკი გარდაიცვალა, მან თავის შვილს კარმილს დაუტოვა 14 400 000 დოლარი ღირებულების მემკვიდრეობა.

სურათებზე: ფრანსუა და ლუი ბლანკები





P.S.

ბლანკის გვართან დაკავშირებით მკითხველს მინდა გავაცნო უცნობი და მეტად საინტერესო ისტორიული ფაქტი: „კომუნისტური პარტიის და პირველი სოციალისტური სახელმწიფოს დამაარსებლის, ვლადიმერ ილიას ძე ლენინის (ულიანოვი) წინაპარი დედის მხრიდან იყო ებრაელი ვაჭარი მოიშა იცკოვის ძე ბლანკი, რომელსაც მეუღლედ ჰყავდა მარიან ფროიმოვიჩი. მათი უმცროსი ვაჟი სახელად იზრაელი, 1820 წელს მოინათლა მართლმადიდებლად დასახელი გადაიკეთა ალექსანდრე დიმიტრის ძედ. მართლმადიდებლად გახდომა ებრაელებს მაშინდელ რუსეთში მრავალ წინააღმდეგობებს უხსნიდა სამსახურის კარიერის გზაზე. იზრაელი გახდება ექიმი და მემამულე (Дворянин - რუს.). ის დაქორწინდება ანა ივანეს ასულ გროსშოპფზე, რომელსაც ჰქონდა გერმანულ-შვედური წარმოშობის ფესვები. ყაზანის გუბერნიის სოფელ კოკუშკინოში ბლანკმა 1847 წელს იყიდა 500 „დესიატინა“ (დაახლოებით, 500 ჰექტარი) მიწა, 40 სული გლეხით. სწორედ აქ აღიზარდა მისი ქალიშვილი მარია, რომელიც 1863 წელს გათხოვდა ილია ნიკოლოზის ძე ულიანოვზე - ლენინის მამაზე“, რომლის მშობლები იყვნენ კალმიკური მონღოლი თათრები.

ეს ისტორიული ფაქტი იმიტომ მოვიყვანე, რომ ფართო საზოგადოებისათვის მემცნო, მრავალი ათეული წლების მანძილზე კომუნისტები როგორ მალავდნენ ლენინის მრავალეროვნულ წარმოშობას. ეს კი არის ნამდვილი პოლიტიკური თამაში, ხოლო თვითონ ლენინს შეიძლება ეწოდოს პოლიტიკური შულერი, რეციდივისტი და წითელი ფაშისტი, რადგან მისი იდეოლოგია, პოლიტიკა, კომუნისტური რწმენა და კომუნიზმის წინასწარმეტყველება იყო მცდარი და უტოპიური, ხოლო მის განკარგულებებს და პოლიტიკას შეეწირა ათობით მილიონი ადამიანის სიცოცხლე. დროებით (არა სამუდამოდ) მან მოატყუა ადვილად დამჯერე, დამყოლი მორწმუნე და გულუბრყვილო რუსი ერის ნაწილი, ხოლო სამყაროს დანარჩენი ქვეყნების საღად მოაზროვნე ადამიანების მოტყუება მან ვერ შეძლო.

3. კაზინო

კაზინო (casino - ფრან.) არის სათამაშო სახლი (დაწესებულება), სადაც დამსწრე ადამიანები მხიარულად ატარებენ დროს, ისვენებენ, თამაშობენ, ხოლო კაზინოს ადმინისტრაცია ვალდებულია დამსწრეებს გაუწიოს მომსახურება მაღალ პროფესიონალურ, კულტურულ დონეზე, ამოიღოს შემოსული მონაგები თანხები და ბიუჯეტში შეიტანოს მოგებული თანხის გადასახადი.

კაზინოს შენობა მიზანშეწონილია იყოს ცალკე და მდებარეობდეს ქალაქის ცენტრალურ ხალხმრავალ, ადვილად მისასვლელ ადგილზე, ხოლო მისი სათავსოები თავისი პარამეტრებით და მოწყობილობით, უნდა აკმაყოფილებდეს კონკრეტულ დანიშნულებებს, აუცილებლად უნდა გააჩნდეს მანქანების დაცული სადგომი.

ყველაზე ღარიბი და პატარა ფართობის მქონე კაზინოს უცილებლად უნდა ჰქონდეს ქვემოთ ჩამოთვლილი სტანდარტული სათავსოები და მომსახურე პერსონალი:

- სათამაშო დარბაზი, თამაშების ჩასატარებელი სპეციალურად მოწყობილი სათავსო, სადაც განსაზღვრული წესის მიხედვით არის განლაგებული სათამაშო მაგიდები, თამაშების მონაწილეების და მომსახურე პერსონალის სამუშაო ადგილებით. ასევე არის დამსწრეებთან ფულადი ანგარიშების ჩასატარებელი სალარო და დამსწრეთა დასასვენებელი ადგილი.

- ვესტიბიული კაზინოში ქუჩიდან შესასვლელის და სათამაშო დარბაზს შორის მდებარე სათავსო, სადაც მოთავსებულია გასახდელი, სანიტარიული კვანძი, შესასვლელი ბილეთების გასაყიდი სალარო და უშიშროების სამსახურის მუშაკების სამყოფი ადგილი.

- დამხმარე სამსახურების სათავსოები თავისუფალი კრუპიეების დასასვენებელი ოთახი, უშიშროების სამსახურის იზოლირებული ოთახი და სეიფების ოთახი, სადაც ინახება ფულადი თანხები, კაზინოს დოკუმენტაცია, სათამაშო მოწყობილობა (ჟეტონები, ბანქოს დასტები, ბურთულები, კამათლები, დაფები, ჯოხები და სხვა).

- ოფისი შედგება: მისაღების, დირექტორის კაბინეტის და საქმიანი მოლაპარაკების ოთახებისაგან.



- ბარი: მდებარეობს სათამაშო დარბაზის გაგრძელებაზე ან სათამაშო დარბაზში. მისი ფუნქციონირება აუცილებელია კაზინოს ნორმალური საქმიანობისათვის.

იხ. ნახ.



მცირე მასშტაბის მქონე კაზინოს საქმიანობას ხელმძღვანელობს დირექტორი, რომელსაც ჰყავს 2 მოადგილე და 2 მორიგე ადმინისტრატორი, ხოლო ყველაზე მრავალრიცხოვანი პერსონალია კრუპიეები. წესრიგს იცავენ უშიშროების სამსახურის

მუშაკები. კაზინოს შტატში ირიცხება ასევე ოფიციანტები, მოლარეები, შვეიცარები და დამლაგებლები.

კაზინოში შესასვლელად დამსწრემ უნდა შეიძინოს შესასვლელი ბილეთი, რომელიც მას აძლევს უფლებას: მიიღოს ჟეტონები, მონაწილეობა თამაშში და სტანდარტული საუზმე ბარში. დამსწრემ უნდა დაიცვას კაზინოში შემოღებული ქცევის და თამაშების წესები. მას ეკრძალება კაზინოში შესვლა ნასვამ ან ნარკოტიკულ მდგომარეობაში, ასევე იარაღის, კინო-ფოტო-ვიდეო გადაღების წარმოება. მოკლე შარვლით, მაისურით, სპორტული ან სამუშაო ტანსაცმლით დასწრება.

მკითხველი უფრო სრულყოფილად რომ გაეცნოს კაზინოს საქმიანობას, მიზანშეწონილად მიმაჩნია მივაწოდო ზოგიერთი ნიუანსები ევროპაში ყველაზე სახელგანთქმული და მდიდარი „მონტე-კარლოს" კაზინოს კომპლექსის შესახებ, რომელიც ძირითადად შედგება საზამთრო და საზაფხულო კაზინოებისაგან. საზამთრო კაზინოში (რომელიც ჯერ ადრე ააშენა ბლანკმა) შესასვლელი გაკეთებულია განიერი მარმარილოს კიბეებით. აქვე იყიდება შესასვლელი ბილეთები, სოლო საჭიროების შემთხვევაში დგინდება დამსწრის ვინაობა. შესვლისთანავე დამსწრე მოხვდება მაღალჭერიან ოვალურ დარბაზში, რომლის კედლების გასწვრივ ჭერის ქვეშ გაყოლებულია „ატრიუმი", გალერეა. იქვე დარბაზის მარცხნივ განლაგებულია თეატრი, რომლის გაგრძელება უერთდება სათამაშო დარბაზებს, რომლებიც მდიდრულად და გემოვნებით არის მორთული XIX და XX საუკუნის გამოჩენილი მხატვრების ტილოებით. მაგალითად თეთრი დარბაზი მორთულია ფლორენციელი ლამაზმანების გამოსახულებებით, სოლო ცისფერი დარბაზი სიგარებით ხელში შიშველი ქალების გამოსახულებით. საზამთრო კაზინოში სულ 14 დარბაზია. ყველაზე პატარა დარბაზებს დარქმეული აქვს საერთო სახელი „სამზარეულო", რადგან ფსონები აქ ყველაზე დაბალია. აქ თავს იყრის ძირითადად ახალბედები და ტურისტები. შესასვლელი ბილეთი ღირს ორნახევარი ფრანკი. ზუსტად შუაღამეზე ამ დარბაზებში თამაშები წყდება და „სამზარეულო" იხურება. მიუხედავად ამისა მათ შემოაქვს კაზინოს მთლიანი შემოსავლის მეოთხედი.

ნამდვილი ჯარტული თამაშები მიმდინარეობს „залеприв"-ში, სადაც დამსწრენი თამაშობენ მთელი ღამის მანძილზე, დილამდე. ამ დარბაზებში დამსწრეებს უშვებენ მხოლოდ გამოსასვლელ კოსტიუმებში ჰალსტუხებით. აქ შესასვლელი ბილეთი ღირს 5 ფრანკი (1 დოლარი). ამ დარბაზებში კაზინო მუშაობს მთელი წლის მანძილზე. ახლახან სანაპიროზე აშენდა სპეციალური საზაფხულო კაზინო, ზაფხულის სეზონზე მომრავლებულ კლიენტების დასაკმაყოფილებლად.

მონტე-კარლოს კაზინოს აქციების საკონტროლო პაკეტი ეკუთვნის (აწ გარდაცვლილ) ბერძენ მულტიმილიონერს და გემთფმლობელს არისტოტელე ონასისს. კაზინოს ღონისძიებების მთელი კომპლექსი, მოგების ტოლ შანსის გარანტიას აძლევს, ერთი მხრივ ყოველ დამსწრეს, მეორეს მხრივ კაზინოს მფლობელს. კაზინოში ყოველ დილის 10 საათზე ტარდება ყველა რულეტის ბორბლების ბალანსირების შემოწმება. ბურთულების წონა ისინჯება განსაკთრებულ სასწორზე, ყოველი სათამაშო მაგიდა კომპლექტდება სპეციალურად დამზადებული ჟეტონებით,რომლებიც დაზღვეულია გაყალბებისაგან. ასევე გულმოდგინედ მოწმდება ყველა სათამაშო მაგიდის მოწყობილობა. თვითონ კრუპიეები ცოდნას იძენენ კაზინოსთან არსებულ სკოლაში, ექვსი ან რვა თვის მანძილზე. კაზინოს აქვს თავისი საკუთარი ელექტრო მომარაგების სისტემა და სარეზერვო კვების წყარო. საშიშროების შემთხვევაში ყოველ კრუპიეს შეუძლია ხელი დააჭიროს მალულ ღილაკს, რის შელეგად ფულის ყუთი პნევმატური არხით სასწრაფოდ მოხვდება სეიფის ჯავშნიან სათავსოში, რომელიც მდებარეობს კაზინოს სარდაფში. თუ თაღლითობაში შემჩნეული მოთამაშე გაბედავს კაზინოში მეორედ გამოჩენას, მაშინვე შეატყობინებენ ადგილობრივ პოლიციას და პერსონა „ნონ გრატა“-ს დაუყოვნებლივ გააძევებენ კაზინოდან.

სურათზე: მონტე-კარლოს ძველი კაზინო



ევროპის, ამერიკის და აზიის კაზინოებში ძირითადად ტარდება თამაშები: ბლექ-ჯეკი, ბაკარა, პოკერი, კაზინო, ბანკი, გრან-აზარი, კრეპსი, რულეტი. მაგრამ კაზინოს ადმინისტრაციას შეუძლია ჩაატაროს ისეთი თამაშები როგორიცაა: პრეფერანსი, ბრიჯი, ოცდაერთი, გრძელი და მოკლე ნარდი, სნუკერი, პირამიდა, ამერიკანკა, პული, კარამბოლო, მარტივი რულეტი, ბინგო და სხვა.

გაზეთი „არგუმენტები და ფაქტები“-დან მკითხველს მივაწვდი ზოგიერთ საინტერესო ნიუანსს, ამერიკის კაზინოების ქალაქ ლას-ვეგასის შესახებაც. აქ გაცემულია ათასზე მეტი ლიცენზია თამაშის ბიზნესის ჩატარებაზე, მოქმედებს 50 ათასზე მეტი სათამაშო ავტომატი, პოკერის და რულეტის სათამაშო 2 ათასი მაგიდა. ღამე ლას-ვეგასიდან მოედინება მანქანების უწყვეტი ნაკადი, ცა განათებულია აუარებელი სინათლის რეკლამებით, რაც მზის ამოსვლას

მოგაგონებს. უთვალავ კაზინოების და სასტუმროების შიგნითაც ყველაფერი განათებულია და კაშკაშებს, უკრავს მუსიკა და თამაშობენ, თამაშობენ, თამაშობენ... უშვებენ ჟეტონებს ავტომატებში, ჩამოდიან ფსონებს, ავსებენ ტოტალიზატორის ბარათებს. ზოგი დამსწრე აგებს, ზოგი იგებს. მაგალითად, მომღერალი ფილიპე კირკოროვმა ჯერ წააგო 3 ათასი დოლარი, ხოლო შემდეგ მოიგო და უკან ღაიბრუნა წაგებული თანხა. ჩუბაისის ადმინისტრაციის ერთმა წარმომადგენელმა კი მოიგო 15 ათასი დოლარი. აქ ჯარტულ პროფესიონალ მოთამაშეებს „Хай ролер"-ს უწოდებენ.

ყოველწლიურად ლას-ვეგასში ჩამოდის 30 მილიონი ტურისტი. აქ არის 200-ზე მეტი სასტუმრო და მრავალი ახლა შენდება, მათ შორის მსოფლიოში ყველაზე დიდი, რომელიც გაანგარიშებულია 7 ათას სტუმარზე. უკვე აგებული სასტუმროებიდან გამოირჩევა „ლუქსორი", რომელსაც აქვს ეგვიპტის პირამიდის ფორმა, რომლის მწვერვალიდან 3 კილომეტრ სიმაღლეზე ანათებს ცას შუქის სხივები. სასტუმრო „განძების კუნძულის" აუზში ყოველ საათში ათამაშებენ გემების ბრძოლას ერთი მათგანის ჩაძირვით. სასტუმრო „მირაჟის" ვესტიბიულის აკვარიუმში ცურაობენ ნამდვილი ზვიგენები და ცხოვრობენ თეთრი ვეფხვები. აქ ხშირად ტარდება პოპ-ვარსკვლავების კონცერტები, რისი დასწრების ბილეთის ღირებულება არის 60-70 დოლარი.

სერიოზული ადამიანები აქ ამბობენ: „თუ გსურს მოიგო კაზინოში - იყიდე ერთი მათგანი". მოგებულ მოთამაშეს დაუყოვნებლივ უხდიან თანხას, მას შემდეგ როდესაც ის გადაიხდის სახელმწიფო გადასახადს.

ლას-ვეგასი განლაგებულია ცენტრალური „სტრიპი"-ს ქუჩის გასწვრივ, რომელსაც აქვს 6 ზოლიანი სამოძარო ნაწილი. ევროპის კაზინოებისაგან განსხვავებით, აქაური კაზინოები მოთავსებულია სასტუმროების პირველ სართულზე, სადაც დამსწრეებს მომსახურებას უწევს - ბარები, ღამის კლუბები, საცურაო აუზები, რესტორნები, სუვენირების მაღაზიები და სათამაშო დარბაზები. კაზინოში შესულ მოთამაშეს შეუძლია ისაუზმოს და შესვას სასმელები ისე, რომ არ ადგეს სათამაშო მაგიდიდან, ასევე დარეკოს ტელეფონით ოჯახში ან სამსახურში. ყველაფერი აქ ემორჩილება ერთ მიზანს - დააძალო კლიენტს დიდხანს დარჩენა და ბევრი თამაში.



ლას-ვეგასის კაზინოების ამჟამინდელი ყოველწლიური ოფიციალური შემოსავალი შეადგენს 2 მილიარდ დოლარზე მეტს - რაც ფრანსუა ბლანკს არც დასიზმრებია.

იხ. ნახ.

ზ) სპორტული ტოტალიზატორი

სპორტული ტოტალიზატორის როგორც ჯარტული თამაშის ნაირსახეობას დიდი პოპულარობის ძირითადი მიზეზია მისი შედარებითი სიმარტივე და ოპერატიულობა. ბანქოს ან კამათლებისგან განსხვავებით მოთამაშეს არ სჭირდება თამაშის რთული წესების დამახსოვრება და ქულების ანგარიში. საჭიროა მხოლოდ მისამართი ან ტელეფონის ნომერი მატჩის ან შეჯიბრის თარიღით. კარგია რა თქმა უნდა თუ მოთამაშე ოდნავ მაინც ერკვევა დაინტერესებული სპორტის სახეობაში, თუმცა ეს არ არის აუცილებელი.

ტოტალიზატორი წარმოადგენს ტექნიკურ სისტემას, ფულის საბსრების გასანაწილებლად და აღსარიცხად, რომელიც მიღებულია მაყურებლებისაგან ფსონის სახით. ტოტალიზატორი გამოიგონა 1872 წელს ფრანგმა ქიმიკოსმა პიერ ოლერომ. მისი მთავარი ღირსება არის აბსოლუტური მოუსყიდაობა. ამ სისტემას ეწოდება „პარი მიუტიუელ". „პარი" ნიშნავს - ფსონს, ხოლო „მიუტიუელ" - ყველა ჩვენს შორის. ღოღზე მას საფუძვლად უდევს ორი ძირითადი პრინციპი.

1) ყველა ფსონი, რაც გაკეთებულია ცხენების გარბენის დაწყებამდე არის გათვალისწინებული და დაჯამებული.

2) გარბენის დამთავრების შემდეგ ხდება გადასახადი პროცენტის ანგარიში და კონკრეტული მოგებების რაოდენობის განსაზღვრა, რასაც გამოაკლდება სპეციალური სამთავრობო გადასახადის განსაზღვრული პროცენტი.

ამ ურთულესი სისტემის გულს წარმოადგენს მძლავრი ელექტრონული კომპიუტერი, რომელიც თითქმის არ უშვებს შეცდომებს და არასდროს არ იტყუება. ამჟამად მრავალ სახელმწიფოში ღოღებზე ფსონების გასაკეთებლად ძირითადად გამოყენებულია ტოტალიზატორები. მოთამაშე, რომელმაც ამოარჩია ცხენი, მიმართავს ტოტალიზატორს, რომ გაიგოს საპრიზო პროცენტი, ესე იგი მოგების და ფსონის საპროცენტო შეფარდება. ამიტომ გარბენის დაწყებამდე და მისი დამთავრებისთანავე ყველას მზერა მიპყრობილია ტოტალიზატორის ტაბლოსაკენ. ეს არის დაბალი გრძელი მოწყობილობა, რომელიც დამონტაჟებულია სარებნი ბილიკების ცენტრში და კარგად მოჩანს იპოდრომის ტრიბუნის ნებისმიერი წერტილიდან.

დილას, როცა იპოდრომის კარები გაიღება, რომ შეუშვან ადრეული მაყურებლები, ტოტალიზატორის ტაბლოზე დაიწერება იმ ცხენების ნომრები, რომლებიც მიიღებენ მონაწილეობას პირველ გარბენში. თითოეული ნომერის მოპირდაპირედ აინთება ციფრი, რომელიც დღის ჟარგონზე ატარებს

სახელწოდებას „დილის მწკრივი“ და აღნიშნავს თითოეული ცხენისათვის საპრიზო პროცენტის საწყის ოდენობას. ამ მონაცემებს დღის ორგანიზატორები ანგარიშობენ წინა გარბენზე ცხენების მიერ ნაჩვენები შედეგების მიხედვით. „დილის მწკრივი“ ტაბლოზე გამოჩნდება დღეში მხოლოდ ერთხელ. ხოლო მეორე დილას ყველა პროცედურა ხელახლა მეორდება.

როგორც კი ტოტალიზატორში შევა პირველი ფსონები, საპრიზო პროცენტების ციფრები იწყებს ცვლილებას. მოთამაშე, რომელმაც გადაიხადა ფული მიიღებს სპეციალურ ბილეთს, ხოლო თანხა და ფსონის სახეობა დაუყოვნებლივ გატარდება რეგისტრაციაში და შედის კომპიუტერის მახსოვრობაში. შესვენების დროს ორი გარბენის 30 წუთიან შუალედში, საპრიზო პროცენტის ციფრების ოდენობა ტაბლოზე ხშირად იცვლება, გაკეთებული ფსონების საერთო თანხის რაოდენობის მიხედვით. მოგებების გადახდა წარმოებს საბოლოო ზუსტი მონაცემებით ყოველ გარბენზე.

გარბენის დამთავრების შემდეგ ტაბლოზე გამოჩნდება მოგებული თანხები პირველ სამ გამარჯვებულზე და ბედნიერი მოთამაშეები თავიანთი ბილეთებით გაემართებიან სალაროებისაკენ, რომ მიიღონ მოგებული თანხები. ტოტალიზატორის საშუალებით შესაძლებელია ფსონის დადება და თამაში ისეთ სპორტულ თამაშებში, როგორიცაა: ფეხბურთი, ჭადრაკი, ჰოკეი, ჩოგბურთი, ავტორბოლა, ბეისბოლი, კრივი და სხვა.

„ტოტალიზატორი ყველასათვის“.

საქართველოში ამჟამად გავრცელებულია სატელევიზიო თამაში „ტოტალიზატორი ყველასათვის“, რომელიც გათამაშდება ყოველ კვირას საქართველოს ტელევიზიის I არხზე. ამ ტოტალიზატორის ბილეთი ეროჯერადია, მისი ფსონის მაქსიმალური კოეფიციენტია 5 (1:5). 500 ბილეთიდან დასტაში ფსონის დადება შეიძლება მხოლოდ ნებისმიერ ხუთ ბილეთზე.

მოგებულია ბილეთი: ექვსიანი, ბოლო ხუთიანი, ბოლო ოთხიანი, ბოლო სამიანი და ბოლო ორიანი ციფრების დამთხვევით. მოგებული თანხა იზრდება დადებული ფსონების პროპორციულად. ტოტალიზატორზე პასუხისმგებელია შ.პ.ს. „ალექს-ჯემინი“. მოგებები გაიცემა სპორტის სასახლის სალაროებში.



იხ. ბილეთი.

ფეხბურთის ტოტალიზატორი „კროკო“.

თამაშში მონაწილე პირის მიზანია გამოიცნოს მატჩის ძირითადი დროის შედეგი (მოგება, ფრე, წაგება). შედეგის გამოცნობისას მოთამაშე მიიღებს თანხას, რომელიც დადებული თანხისა და შედეგის შესაბამისი კოეფიციენტის ნამრავლის ტოლია.

ფსონები მიიღება როგორც ცალკეულ მატჩზე, ასევე რამდენიმე მატჩის შედეგის ერთდროულად გამოცნობაზე. მოგების კოეფიციენტი შეადგენს ცალკეული შედეგების შესაბამისი კოეფიციენტების ნამრავლს (მეათედის სიზუსტით, დამრგვალების გარეშე). კოეფიციენტების ნამრავლი არ უნდა აღემატებოდეს 1000-ს. თუ ნამრავლი 1000-ზე მეტია, მოგების კოეფიციენტად ჩაითვლება 1000.

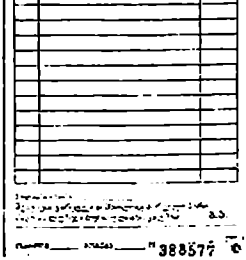
კოეფიციენტები მრავლდება მხოლოდ ერთი და იგივე სახის პროგნოზისათვის (მაგალითად: თამაშის შედეგი - შედეგზე, გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლა - შემდეგ ეტაპზე გასვლა და ა.შ.). ერთი და იგივე წყვილის ორი სხვადასხვა სახით შეტანა ერთ ვარიანტში კოეფიციენტების გადასამრავლებლად არ შეიძლება.

ფსონი გაუქმებულად ითვლება თუ:

1. ფსონი დადებულია მატჩის დაწყების შემდეგ;
2. შეიცვალა მასპინძელი გუნდი;
3. შესვედრა არ ჩატარდა ან გადაიდო სამ დღეზე მეტი ვადით;
4. მატჩი ჩაიშალა, არ დამთავრდა, ან შედეგი არ დაფიქსირდა;
5. წყვილში შეცდომით არის მითითებული რომელიმე გუნდი.

იმ შემთხვევაში, როდესაც ბილეთში შეტანილია რამდენიმე მატჩის შედეგი ერთად და ერთ-ერთი შესვედრა რაიმე მიზეზით გაუქმდა, ამ მატჩის შედეგი მოთამაშეს ჩაეთვლება გამოცნობილად (კოეფიციენტი - 1,0). და დანარჩენი შედეგები არსებული წესის მიხედვით განიხილება.

ფსონის მინიმალური ოდენობაა: 1 ვარიანტზე 1 ლარი; თუ ერთ ვარიანტზე დადებულია 1 ლარზე ნაკლები, მაშინ ფსონი გაუქმებულად ითვლება და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება.



ქვითარი იცავს მოთამაშის მიერ და იგი არის სრული პასუხისმგებელი მის სწორად შევსებაზე.

მოგებები გაიცემა და პრეტენზიები განიხილება ქვითარში შეტანილი მატჩების ჩატარების ბოლო თარიღიდან ერთი კვირის განმავლობაში.

იხ. ბილეთი.

ბანქოს თამაშები

ბანქოს ისტორია



ბანქოს ანუ კარტის სახელწოდება მომდინარეობს „კარტონისაგან“, იმ მასალის სახელწოდებისაგან რომლისგანაც ის არის დამზადებული. თვითონ სიტყვა „კარტი“ წარმოიქმნა ბერძნული სიტყვისაგან, რომელიც ნიშნავს ძველეგვიპტურ „პაპირუსს“. მას აქვს უძველესი ისტორია. ბანქოს წარმოშობას ისევე, როგორც კომპასის, ფაიფურის, დენთის, ქაღალდის უნდა ეუმადლოდეთ ჩინელებს, ჩვენი წელთაღრიცხვის VIII საუკუნეში. ხოლო ოთხ მასტიანი (ფერიანი) ფერადი ბანქო პირველად გამოჩნდა ჩინეთში 1120 წელს. ევროპაში ბანქო შემოიტანეს არაბეთიდან მე-13 საუკუნეში, პირველი ჯვაროსნული ლაშქრობის დროს. ევროპაში ბანქოს გავრცელების პირველ დოკუმენტურ ცნობად ითვლება ლიუდოვიკ სვიატოის მიერ 1254 წელს საფრანგეთში გამოცემული „ედიქტი“, რომელიც კრძალავდა ბანქოს თამაშს და ბანქოს თამაშის მოყვარულებს ემუქრებოდა როზგების ცემით. შემონახულია იტალიური ქრონიკის 1379 წლის ჩანაწერი: „ვიტერბოში შემოლებულია ბანქოს თამაში, შემოტანილია სარაცინების ქვეყნიდან და მათ მიერ „ნაიბ“-ად არის წოდებული“. (სარაცინები მაშინ ერქვათ არაბებს).

ევროპაში უძველესი ბანქოს დასტა „ტარო“ შედგებოდა 78 ქაღალდისაგან („არკანისაგან“), ხოლო უძველეს ბანქოს თამაშს ეწოდებოდა „ტაროკი“. ტაროს კარტებით მკითხაობდნენ სამყაროს ოთხ სტიქიაზე: ცეცხლზე, წყალზე, ჰაერზე და მიწაზე. რუსეთში ბანქოს თამაში დაიწყეს მე-17 საუკუნეში, ხოლო ეკატერინე II დროს თამაშის განვითარებამ მიაღწია მაღალ დონეს, მით უმეტეს, რომ იმპერატორთან დაახლოებული პირები დიდ თანხებზე თამაშობდნენ - „ბანკს“.

52 ქაღალდიანი ბანქოს დასტა სიმბოლურად აისხნება შემდეგნაირად: 52 ქაღალდი შეესაბამება წელიწადში კვირის რაოდენობას, 4 მასტი ასახავს წელიწადის 4 დროს, თითოეულ მასტში 13 ქაღალდი შეესაბამება წელიწადის თითოეული დროის 13 კვირას. ყოველი მასტი შედგება 1-დან 10-მდე ქულების (ღირსების) მქონე ქაღალდებისაგან და კაცის, ქალის და

მეფის ნახატებისაგან. თუ ამ ნახატების ნაცვლად ვიხმართ ციფრებს: 11-12-13 და შევაჯამებთ ყველა ქულებს, ჩვენ მივიღებთ ციფრ 91-ს, რომელიც შეესაბამება წელიწადის ერთ დროში დღეების რაოდენობას. ასეთნაირად, ყველა ოთხივე მასტის ქულების ჯამი შეადგენს 364, ე.ი. წელიწადის დღეების რაოდენობას ერთის გამოკლებით, რომელსაც კომპენსაციას უკეთებს განსაკუთრებული კარტი „ჯოკერი“ (ხუმარა).

XIV საუკუნეში მეფეები, ქალები და კაცები ბანქოს ქაღალდებზე გამოსახული იყო უძველესი ლეგენდარული გმირების სახით. მაგალითად, გულის მეფე - საფრანგეთის მეფე კარლო ველიკის სახით. ყვავის მეფე - ებრაელების მეფე დავითის სახით. აგურის მეფე - იული ცეზარის სახით. ჯვარის მეფე - ალექსანდრე მაკედონელის სახით.

XV საუკუნეში ფრანგული ბანქოს ქაღალდებზე დახატეს ოთხი მასტის ის გამოსახულებები, რომლებიც ამჟამად ყველგან არის გამოყენებული. ხოლო XVII საუკუნის დასაწყისში, ბანქოს ქაღალდების უკანა მხარე ისეთნაირად გააკეთეს, რომ „შულერებს“ (თაღლითებს) ვერ გაეკეთებინათ მასზე ნიშნები. ორთავიანი ბანქოს ქაღალდები, ე. ი. კარტები, რომლების ერთი მხარე წარმოადგენს მეორის ანარეკლს, პირველად გამოჩნდა იტალიაში XVII საუკუნეში, მაგრამ ყოველდღიურ ხმარებაში შემოიღეს XIX საუკუნის დასაწყისში.

ბანქოს თამაშების საწინააღმდეგოდ სისტემატურად გამოსცემდნენ ხოლმე კანონებს. საფრანგეთში სათამაშო სახლები დაისურა 1837 წელს (გაიხსნა 1909 წლიდან). ხოლო მონაკოს გარდა, 1873 წლიდან სათამაშო სახლები აიკრძალა მთელს ევროპაში. რუსეთში 1717 წელს ბლაღოჩინის წესებით აკრძალული იყო სათამაშო სახლების მოწყობა. რელიგიის მსახურნი, მხედართმთავრები, მეფეები, ხოლო საბჭოთა ხელისუფლების დროს კომუნისტები - დევნიდნენ ბანქოს თამაშის მოყვარულებს.

ის. ნახ.

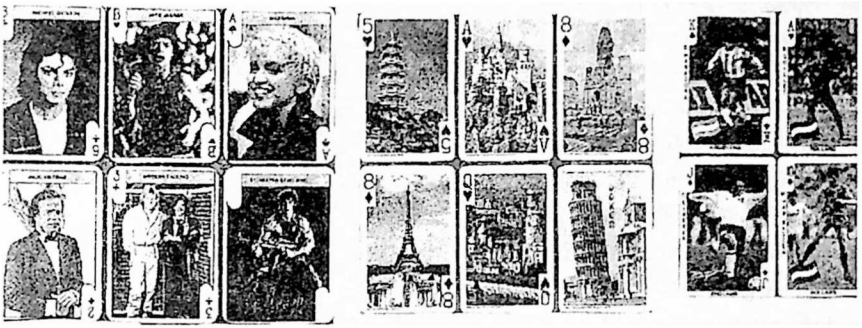


ბანქოს აქვს უდიდესი კულტურული და ისტორიული მნიშვნელობა. ბანქო გამოყენებულია მკითხაობისათის, პასიანსების გასაშლელად, ფოკუსების საჩვენებლად, საბავშვო, საოჯახო, აზარტული, კომერციული, ინტელექტური თამაშებისათვის, თამაშის ბიზნესისათ-

ვის, ტანსაცმლის ისტორიისათვის, ტიპოგრაფიული ხელოვნებისათვის, რეკლამებისათვის და სხვა მრავალი სასარგებლო დანიშნულებისათვის.

ამჟამად მსოფლიოს ყველა ქვეყნებში გამოყენებულია ბანქოს მრავალნაირი დასტები: ამბრალური, ანტირელიგიური, გეოგრაფიული, გერალდული, ისტორიული, სასწავლო, პოლიტიკური, სარეკლამო, სუვენირული, საეკლესიო, ბიბლიოგრაფიული.

ის. ნახ.



ბანქოს სრულ კომპლექტს ჰქვია დასტა (Колода - რუს.). არსებობს სამი სახის დასტა: 1. დიდი (52 ქაღალდი - ორიანიდან ტუზამდე); 2. საშუალო (36 ქაღალდი - ექვსიანიდან ტუზამდე); 3. პატარა (32 ქაღალდი - შვიდიანიდან ტუზამდე).

ბანქოს ქაღალდები თავისი ღირსების მიხედვით განაწილებულია შემდეგნაირად: ორიანი, სამიანი, ოთხიანი, ხუთიანი, ექვსიანი, შვიდიანი, რვიანი, ცხრიანი, ათიანი, კაცი, ქალი, მეფე, ტუზი. ბანქოს დასტა შედგება ოთხი ნაწილისაგან. თითოეულ ნაწილს ეწოდება მასტი (ფერი), რომლის ყველა ქაღალდს აქვს საერთო ნიშანი და უფროსობის (სიდიდის)მიხედვით განაწილებულია შემდეგი თანმიმდევრობით: ყვავი, ჯვარი, აგური, გული.

ყვავი (pique - ფრ.) - არის შავი ფერის მასტი შუბის წვერის ფორმით.

ჯვარი (treff - გერ.) - შავი ფერის მასტი ჯვრის მსგავსი ფორმით.

აგური (bubny - ჩეხ.) - რომბის ფორმის მქონე წითელი ფერის მასტი.

გული (hearts - ინგ.) - გულის ფორმის მქონე წითელი ფერის მასტი.

ბანქოს დასტაში - მეფეს, ქალს და კაცს ეწოდება ფიგურა (figura - ლათ.), დანარჩენ უმცროსი მნიშვნელობის ბანქოს ქაღალდებს ორიანიდან ათიანის ჩათვლით „ფოსკა" (фоска - რუს. fausse - ფრ.).

ტუზი (tuz - ინგ.) - უფროსობით პირველი ქაღალდია, ყველაზე მაღალი ღირსების მქონეა.

ჯოკერი (joker ინგ.) განსაკუთრებული ქაღალდია, რომელიც შეიძლება დაინიშნოს ნებისმიერი ღირსების ქაღალდად.

ბანქოს თამაშების საერთო წესები

თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეებმა (პარტნიორებმა) უნდა დაიცვან ქვემოთ მოყვანილი საყოველთაოდ აღიარებული თამაშის საერთო წესები: მოთამაშეები ვალდებული არიან მოილაპარაკონ რომელი სახელწოდების თამაში სურთ ითამაშონ და თამაშის რომელი პირობები დაიცვან. მაგიდასთან მოთამაშეები დასხდებიან ბანქოს დასტიდან ამოღებული ქაღალდის ღირსების მიხედვით. მოთამაშე, რომელსაც შეხვდება ყველაზე მცირე ღირსების ქაღალდი ამოარჩევს ადგილს და პირველი დაარიგებს ბანქოს ქაღალდებს (როცა თამაშში მონაწილეობს „კრუპიე", ან „ბანკირი", მაშინ ბანქოს ქაღალდებს ისინი დაარიგებენ). როცა ორი მოთამაშე თამაშობს ორის წინააღმდეგ, მაშინ პირველად დამსხდარი მოთამაშის მოპირდაპირე ადგილს დაიკავებს მისი პარტნიორი. ყველაზე დაბალი ქაღალდის მქონე მოთამაშის მარცხნივ ადგილს დაიკავებს მოწინააღმდეგე, ხოლო ამ უკანასკნელის პირდაპირ ადგილს დაიკავებს ის მოთამაშე, რომელსაც ყველაზე მაღალი ქაღალდი ერგო. როცა თითოეული თამაშობს თავისთვის, მაშინ ადგილებს დაიკავებენ ქაღალდების უფროსობის მიხედვით საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. ისტორიულად ისე ჩამოყალიბდა წესები, რომ ადგილის ამორჩევის დროს ყველაზე დაბალი ღირსების ქაღალდად ითვლება კიკო (ტუზი), შემდეგ მოდის ორიანი, სამიანი და ასე შემდეგ. როცა ქაღალდები ერთნაირი ღირსების არის, მაშინ უფროსობა განისაზღვრება მასტების თანმიმდევრობის მიხედვით (ყვავი!ჯვარი-აგური-გული).

პირველი დარიგების წინ დაწერენ თამაშის პირობებს, რომელშიც განისაზღვრება, მაგალითად: გაჭრილი კარტების (აღების) (взятка – რუს.) და ვისტის ქულების ღირებულება, ფსონის თანხის ოდენობა და სხვა. ამის გარდა შეთანხმდებიან თამაშის დამთავრების პირობებზე: – დროის მიხედვით, ქულების ჯამის რაოდენობის, ან პარტიების (თალიების) რაოდენობის მიხედვით.

დამრიგებელი ვალდებულია აურიოს ბანქოს ქაღალდები. ქაღალდების არევა ხდება მაგიდის ზევით ხილულად, ისეთნაირად რომ ქაღალდების პირი დამრიგებელმა და სხვა მოთამაშეებმაც ვერ დაინახოს. არეულ ბანქოს დასტას დამრიგებელი დადებს მაგიდაზე პერანგით ზემოთ და დაელოდება მოხსნას.

ბანქოს დასტა უნდა მოხსნას დამრიგებლიდან მარჯვნივ მსხდომმა მოთამაშემ. დასტის ყოველი ნაწილი მოხსნის მომენტში უნდა შეიცავდეს არანაკლებ 5 ქაღალდს. როცა მოხსნის დროს გაიხსნება რომელიმე ქაღალდი,

დასტა უნდა იქნეს არეული ხელახლა და ხელმეორედ უნდა იქნეს მოხსნილი. მოთამაშეებმა თავიანთ ქაღალდებს ხელი არ უნდა ახლონ დარიგების დამთავრებამდე. ბანქოს დასტიდან მოხსნილ ქაღალდებს დამრიგებელი ამოსდებს დასტის ქვემოთ.

ბანქოს ხელახალი დარიგება ხდება შემდეგ შემთხვევებში:

- დარიგების დროს თუ დავარდა გახსნილი ქაღალდი.
- რომელიმე მოთამაშეს თუ დაურიგდა ზედმეტი ქაღალდი.

ბანქოს დასტა არ იყო მოხსნილი და მოთამაშეებმა დროულად შეამჩნიეს.

- დასტაში ქაღალდები აღმოჩნდა ნაკლები ან ზედმეტი ოდენობის.
- დასტაში აღმოჩნდა დანიშნული (მარკირებული) ერთი ან რამდენიმე ქაღალდი. (ასეთ შემთხვევაში დასტა მთლიანად უნდა იქნეს გამოცვლილი).

მაგიდაზე ჩამოსული ქაღალდის შეცვლა სხვა ქაღალდით, ან უკან აღება არ შეიძლება. ჩამოსულ მასტზე მოთამაშეები უნდა ჩამოვიღნენ იგივე მასტის ქაღალდს. მასტის არ ქონების დროს უნდა ჩამოვიღნენ კოზირს. მოთამაშე, რომელმაც თქვა „პასი", ვაჭრობაში და თამაშში მონაწილეობას ვერ მიიღებს. პირველ სვლას აკეთებს დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომარე მოთამაშე. როცა თამაშობს ორი, დაარიგებს მოთამაშის მოწინააღმდეგე, რომელმაც დსტიდან აიღო დაბალი ღირსების ქაღალდი. ქაღალდები მოთამაშეებს დაურიგდებათ საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. ქაღალდებს არიგებენ პირით ქვემოთ. ქაღალდების დარიგება არ შეიძლება დასტის მოხსნილი ნაწილისაგან. მოთამაშეები ფსონებს და აღებებს აცხადებენ რიგის მიხედვით. თამაში უნდა წარიმართოს ჟესტების, ემოციების და კარნახის გარეშე.

ზოგიერთ თამაშებში გათამაშების დაწყებამდე გათვალისწინებულია მოლაპარაკება და ვაჭრობა. მოლაპარაკება მიმდინარეობს მკაცრად რიგის მიხედვით, საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. ყოველ რიგზე შეიძლება მხოლოდ ერთი დაკვეთის მიცემა. მკაცრად აკრძალულია გარეშე პირთა ლაპარაკი მოლაპარაკების პერიოდში.

გათამაშება უნდა წარიმართოს წყნარად. გათამაშების დროს არ შეიძლება გარეშე პირთა ჩარევა, კარნახი ან ნიშნების მიცემა. თითოეული მოთამაშე ვალდებულია ითამაშოს ბოლომდე და არ უნდა დაყაროს თავისი კარტები.

თამაშიდან გასულ ქაღალდებს (ჩატანილს, გაჭრილს, აღებულს და სხვა) მოთამაშეები ხელს აღარ ახლებს და არ შეხედავს, თუ ეს წესებით არ არის დაშვებული.

გათამაშების წესების დარღვევა ჯარიმდება მოცემული თამაშის წესების მიხედვით და ასევე წინასწარი მოლაპარაკებების პირობების შესაბამისად.

მიუხედავად იმისა, რომ თამაშებს გააჩნიათ მრავალნაირი წესები, არსებობს დაფუძნებული პრინციპები, რომლებიც იძლევიან საუკეთესო წესების გამომუშავების საშუალებას და მათი დახმარებით გადაწყდება თამაშის პროცესში წარმოქმნილი დავები.

ასეთ პრინციპებს წარმოადგენს:

1. თამაშში ყველა მოთამაშე თანასწორია და აქვთ მოგების ერთნაირი შანსი.

2. შეცდომამ ან დარღვევაზე დასჯამ უნდა მოიტანოს მაქსიმალური სარგებლობა.

თამაშის წესები ძირითადად წარმოადგენს ჟამთა სვლით შემოწმებულ სისტემას, სადაც ყველაფერი დამოკიდებულია ლოგიკასა და საღ აზრზე. წარმოქმნილი დავის გადასაწყვეტად მოთამაშეებს შეუძლიათ მიმართონ სამედიატორო სასამართლოს (третейский суд რუს.). წესისამებრ დავის გადასაწყვეტად მოთამაშეები დადებენ დამატებით სანაძლეოს, რომლის თანხა აჭარბებს დავის საგნის ღირებულებას. ეს მეთოდი არის ყველაზე უნივერსალური, თამაშში კონფლიქტური სიტუაციის გადასაწყვეტად.

წესრიგის დაცვას თამაშის პროცესში აქვს უდიდესი მნიშვნელობა. მისგან მცირეოდენი გადახრაც კი, არღვევს თამაშს, ართმევს მას საკუთარ თვისებებს და აუფასურებს. თამაშის წესების დაცვა უზრუნველყოფილია არა იძულებით და ძალის გამოყენებით, არამედ მოთამაშეთა მიერ დარღვევის საყოველთაო გაკიცხვით და თაყისი წრიდან გაგდებით. შეიძლება მაგალითების მოყვანა: თამაშის წესების დარღვევს ბავშვები უწოდებს „მაიმუნს" და აღარ სურთ მასთან თამაში; მოზრდილი ადამიანები უწოდებს „შულერს", „თაღლითს", „ფუფლოს", ხოლო სპორტული თამაშების წესების დარღვევს, აძლევენ დისკვალიფიკაციას, ანდა საერთოდ აუკრძალავენ თამაშის უფლებას.

ბაკკარა

ბაკკარა (baccara - ფრანგ.) - საბანკო აზარტული ბანქოს თამაშია. წარმოიშვა იტალიური აზარტული თამაშისაგან, ჯერ გავრცელდა სამხრეთ საფრანგეთში XV საუკუნეში, ხოლო პარიზში მისი თამაში დაიწყეს მეფე ლუი ფილიპეს დროს (1830-1848 წ.წ.). დიდი ხნის მანძილზე თამაშობდნენ საფრანგეთის მაღალ წრეებში და არისტოკრატიულ კლუბებში. რუსეთში გავრცელდა XIX საუკუნეში, პოპულარობით სარგებლობდა კაკკასიის ერებში. ამჟამად მას დიდი სიამოვნებით თამაშობენ კაზინოებში. საფრანგეთში

არის ქალაქი ბაკკარა, სადაც 1816 წლიდან ამზადებენ ამავე სახელწოდების სერვიზებს და ვაზებს ბროლისაგან.

ბაკკარას სათამაშოდ საჭიროა 52 ქაღალდიანი ბანქოს ექსი დასტა, რომლებიც არეულ მდგომარეობაშია ჩაწყობილი ხის სპეციალურ ყუთში, საიდანაც „კრუპიეს" (dealer ინგ.) დახურულ მდგომარეობაში ამოაქვს ბანქოს ქაღალდები ერთი მეორის მიყოლებით. მოთამაშეები (pointeur ინგ.) - „პარტნიორები" თამაშობენ მებანკის წინააღმდეგ. ქულების რიცხვებს: 10,20,30 რომლებიც ჯამში იძლევა ნულს, ეწოდება „ბაკკარა", რომელიც თავის მფლობელს აძლევს უფლებას, ჩამოყაროს ეს ქულები და ბანქოს ქაღალდები ხელახლა შეისყიდოს საყიდიდან (прикуп - რუს.). თამაშის ჯზრი მდგომარეობს იმაში, რომ ორი ან სამი ქაღალდით მიაღწიო ცხრასთან მიახლოებულ ქულას.

მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. ტუზის ღირსება არის 1 ქულა, მეფე, ქალი, კაცი - ათ-ათი ქულა, დანარჩენი ბანქოს ქაღალდებისა - („ფოსკები") თავიანთი ღირსების მიხედვით. მოთამაშის ხელზე მქონე ყველა ქაღალდის ქულები დაჯამდება, მაგრამ ათიანები არ ითვლება, მნიშვნელობა აქვს მხოლოდ ქულების ჯამის ბოლო რიცხვს. მაგალითად: ორი ცხრიანის ღირსება არის 8 ქულა, სამი ცხრიანი - 7 ქულა, მეფე ცხრიანთან ერთად იძლევა 9 ქულას, ხოლო მეფე ქალთან ერთად ტოლია - 0 ქულის. მოთამაშეები ბანკში დებენ ფსონებს (ставки - რუს.), თამაშში მონაწილეობის მისაღებად საჭირო თანხას, იმ რაოდენობით, რაც დადგენილია სათამაშო დაწესებულების წესებით, ანდა წინასწარი შეთანხმების მიხედვით. მებანკე თავისთვის და ყველა მოთამაშისათვის დაარიგებს თითო ქაღალდს ერთ დარიგებაზე. სულ დაარიგებს 2-2 ქაღალდს თუ მებანკეს აქვს 9 ქულა, მაშინ მას მიაქვს ყველა ფსონი, როცა მებანკეს 9 ქულაზე ნაკლები აქვს, მოთამაშეები დახედავენ თავიანთ ქაღალდებს. ვისაც 9 ქულა აღმოაჩნდება, ის მოგებულია. მათ, ვისაც 9 ქულაზე ნაკლები აღმოაჩნდება, შეუძლიათ შეისყიდონ ახალი ქაღალდები. შესყიდვა ხდება რიგის მიხედვით, საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. მებანკე შეისყიდის ბოლოს. შესყიდვის შემდეგ ქაღალდები გაიხსნება (ამოტრიალდება). მოგებულია ის მოთამაშე, რომელსაც მეტი ქულა აქვს. ტოლი ქულების შემთხვევაში მოგებული არის მებანკე.

ბაკკარას თამაშის სტრატეგია ძალიან მარტივია. როდესაც მოთამაშე, 2 ქაღალდის მიღების შედეგად დააგროვებს 0,1,2,3 ან 4 ქულას, მაშინ ის მებანკეს მოსთხოვს მე-3 ქაღალდს ისე, რომ წინა 2 ქაღალდს არ გახსნის. მებანკე აძლევს მას მე-3 ქაღალდს. მესამე ქაღალდის ამოტრიალების შემდეგ მებანკეს აქვს უფლება, თავისი შეხედულების მიხედვით, აიღოს ან

არ აიღოს თავისთვის მესამე ქაღალდი. თუ მოთამაშეს აქვს 6 ან 7 ქულა, მაშინ ის აღარ მოისურვებს მესამე ქაღალდის აღებას. როცა მოთამაშეს აქვს 5 ქულა, მაშინ ის საკუთარი შეხედულებისამებრ გადაწყვეტს, აიღოს მესამე ქაღალდი, თუ არა. მებანკის სტრატეგია იგივეა, რაც მოთამაშისა, მაგრამ მებანკის უპირატესობა მდგომარეობს იმაში, რომ ის თავის გადაწყვეტილებას ღებულობს მას შემდეგ, როცა მისთვის ცნობილი გახდება მოთამაშის საბოლოო მდგომარეობა. მებანკე რიგის მიხედვით თითოეულ მოთამაშეს ცალკე ეთამაშება.

ბანკი

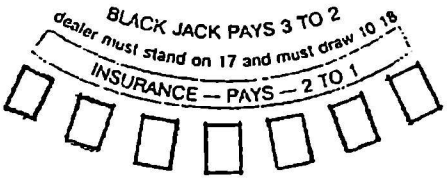
ბანკი (Bank - გერმ.) ბანქოს აზარტული თამაშია, მოთამაშეთა შეუზღუდავი რაოდენობით, რომლებიც იყოფიან ორ კატეგორიად: პონტიორები (მებანკის წინააღმდეგ მოთამაშე)და მებანკე. ეს თამაში მიმდინარეობს სწრაფად. თითოეულ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ბანქოს საკუთარი დასტა. თითოეული პონტიორი ჩამოდის ფსონს ერთ ან რამდენიმე ბანქოს ქაღალდზე. ფსონების ჩამოსვლის შემდეგ, ბანკირი იწყებს ბანქოს დარიგებას, თავისი დასტიდან რიგის მიხედვით გახსნის ბანქოს ქაღალდებს მარჯვნივ-მარცხნივ, მარჯვნივ-მარცხნივ. თუ ქაღალდი, რომელზეც ჩამოსულია ფსონი, დაიდო მარჯვნივ - მოგებულია მებანკე, თუ მარცხნივ - პონტიორი. როდესაც პონტიორები აგებენ, ბანკში ფულის თანხა გაიზრდება და პონტიორებს შეუძლიათ გაზარდონ ფსონები. როცა პონტიორი ჩადის ფსონს ბანკში არსებულ მთლიან თანხაზე, მაშინ ამბობენ, რომ ის „წავიდა ვა-ბანკზე“ (რისკზე). თუ ასეთ შემთხვევაში პონტიორი მოიგებს, მაშინ ამბობენ, რომ მან „მოხსნა ბანკი“. ბანკის მოხსნის შემდეგ, მებანკე გახდება სხვა მოთამაშე, ჩვეულებრივ ის, რომელმაც მოხსნა ბანკი.

ბლეკ ჯეკი

ბლეკ ჯეკი (Black - ინგ.) ბანქოს ერთ-ერთი ყველაზე უფრო პოპულარული აზარტული თამაშია, რომელსაც თამაშობენ მსოფლიოს ყველა ქვეყნის კაზინოებში. მის სათამაშოდ საჭიროა 52 ქაღალდიანი ბანქოს ექვსი დასტა, რიცხვების და ასოების გადიდებული ალნიშვნით, ჯოკერების გარეშე. შესაძლებელია 8 მოთამაშის თამაში. სათამაშო მაგიდაზე დახაზულია მართკუთხედის ფორმის სპეციალური 8 ტაბულა, რომლებზეც მოთამაშეები ჩადიან ფსონებს, ხოლო კრუპიე დაარიგებს კარტს. თუ არის თავისუფალი ტაბულები, მაშინ ერთ მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს 2 ან 3 ხელზე. ყველა მონაწილე თამაშობს კაზინოს წინააღმდეგ „კრუპიეს“ (dealer - ინგ.), ან მებანკის სახით.

ბლეკ ჯეკის სათამაშოდ გამოიყენება მწვანე, ლურჯი ან წითელი ფერის რბილ მაუდგადაკრულ, ბრტყელ ზედაპირიანი სპეციალური მაგიდა, რომელსაც აქვს შემდეგნაირი მნიშვნელობა:

იხილე სქემა და სურათი





- შეიდი რადიალურად განლაგებული მართკუთხედის ფორმის (ან მრგვალი) სათამაშო ტაბლო (უჯრა).
- დაზღვევის გადასახადის განმსაზღვრელი დაზღვევის სახი წარწერით: "INSURANCE PAYS 2 TO 1".
- მოთამაშეების მიერ ჩასული ფსონების განმსაზღვრელი წარწერა, ბანქოს ქაღალდების კომბინაციათა მიღებისას, რასაც ეწოდება "BLACK JACK", "BLACK JACK PAYS 3 TO 2".
- წარწერა, რომელიც განსზღვრავს, რომელ მომენტში უნდა გაჩერდეს კრუპიე, როცა თავისთვის არიგებს ბანქოს ქაღალდებს: "Dealer must start on 17, and draw to 18".

ბლეკ ჯეკის სათამაშო მაგიდის კომპლექტში შედის ასევე: ა) („კარაბინი" - რუს) - ანუ კოლოფი - თამაშის დროს ბანქოს. ქაღალდების შესანახი და გასაცემი სპეციალური მოწყობილობა. ბ) სინი (поднос - რუს.) - კონკრეტული თანხის სხვადასხვა ღირსების მქონე ჟეტონებისათვის. გ) სათამაშო მაგიდის სალარო. დ) სათამაშო მაგიდის სალაროს ჩასატენი (проталкиватель - რუს.). ე) წვრილმანი გასამრჯელოს (чаевые - რუს.) სალარო.

კრუპიესთვის დამატებით შეიძლება იყოს გამოყენებული პატარა ზარი, ადმინისტრატორის, ოფიციანტის ან დაცვის გამოსაძახებლად, ასევე კალკულატორი ან მრიცხველი, ფულის თანხების დასაანგარიშებლად.

თამაშის წესები:

1) ფსონები. ყოველი ახალი გათამაშება იწყება კრუპიეს განცხადებით: „ბატონებო, ჩამოდით ფსონებს" („Messieurs, faites vos jeux" - ფრან.).

ფსონების მაქსიმალურ და მინიმალურ ზღვარს სათამაშო მაგიდაზე, ადგენს კაზინოს ადმინისტრაცია. მაქსიმალური ფსონი 5-10-ჯერ მეტია მინიმალურზე. მაგალითად, მაგიდის ერთ ტაბლოზე (უჯრაზე) შეიძლება დადო 1000-დან 5000-მდე. მოთამაშეები ჩამოდიან ფსონებს (ფულის ნაცვლად ჟეტონებს დებენ ტაბლოზე) თამაშის დაწყებამდე. თამაშის პროცესში ფსონების შეცვლა არ შეიძლება.

ბანქოს ქაღალდების ღირსებათა ცხრილი:

ქაღალდი	ღირსება	ქაღალდი	ღირსება
ტუზი	11 ან 1	7	7
მეფე	10	6	6
ქალი	10	5	5
კაცი	10	4	4
10	10	3	3
9	9	2	2
8	8		

მოთამაშის სურვილის მიხედვით ტუზის ღირსება შეიძლება იყოს 11 ან 1 ქულა. მოთამაშეს აქვს უფლება თამაშის ყოველ მომენტში ამოარჩიოს ტუზის (კიკო - ქართ.) თავისთვის სასარგებლო რომელიმე მნიშვნელობა.

2) თამაში. მას შემდეგ, რაც ყველა მოთამაშე ჩავა ფსონს, კრუპიე გამოაცხადებს: „ფსონები გაკეთებულია" („Les jeux sont faits" - ფრან.).

მებანკე (კრუპიე) ბანქოს ექვსივე დასტას აურევს და 312 ბანქოს ქაღალდს ჩააწყობს სპეციალურ კოლოფში. თამაშის პროცესში კრუპიეს კოლოფის სპეციალური ხვრელიდან ამოაქვს ბანქოს ქაღალდები ისე, რომ მოთამაშეებმა დაინახონ ბანქოს ქაღალდების ზედა პერანგი (ბანქოს ქაღალდის უკანა პირი).

თამაშის მიზანია 21 ქულის მოგროვება, ან მასთან მიახლოებული ქულათა რაოდენობა (მაგრამ არა უმეტესი). ბანქოს ქაღალდების ღირსებები ჯამდება. ქაღალდის მასტი (ფერი) არაფერ როლს არ თამაშობს.

კრუპიე ყველა ტაბულაზე დაარიგებს თითო ღია ქაღალდს (კარტს) და თავისთვისაც ერთს. შემდეგ დაურიგებს მოთამაშეებს ქაღალდის

მეორე ჯერს. ორი ქაღალდისაგან მიღებულ 21 ქულას ეწოდება „ბლეკ ჯეკი“ (შაეი კაცი). კაზინოს წესებით აკრძალულია ქაღალდის ხელით შეხება. როცა მოთამაშეს სურს აიღოს კიდევ ქაღალდი, ის მებანკეს ეუბნება: „კიდევ“ ან „ბანქო“ და მიიღებს კიდევ ერთ ღია ბანქოს ქაღალდს. მებანკე აძლევს მოთამაშეს იმდენ ქაღალდს, რამდენსაც ის მოსთხოვს მანამდე, სანამ მოთამაშე არ ეტყვის „კმარა“, ანდა სანამ არ მოხდება გადაჭარბება. როცა მოთამაშე გადააჭარბებს, ესე იგი, მოაგროვებს 21-ზე მეტ ქულას, მისი ფსონი მაშინვე მიაქვს მებანკეს. მებანკე ერთ მოთამაშესთან რომ დაამთავრებს თამაშს, მეორე მოთამაშეს შესთავაზებს, აიღოს კარტი და ასე შემდეგ, სანამ ყველა მოთამაშე არ მოაგროვებს ქულებს, რომლის შემდეგაც ისინი იტყვიან „კმარა“, ანდა არ მოხდება გადაჭარბება. ამის შემდეგ მებანკე ბანქოს ქაღალდს აიღებს თავისთვის. ასეთი სახით მებანკე ერთდროულად ეთამაშება ყველა მოთამაშეს. მებანკის ქმედებები მკაცრად არის შეზღუდული წესებით: კერძოდ, თუ მას აქვს 17-ზე ნაკლები ქულა, ის ვალდებულია აიღოს კარტი, თუ აქვს 17 ქულა ან მეტი, მაშინ არ უნდა აიღოს. თუ მებანკემ გადაამეტა, ის ყველა მოთამაშეს გადაუხდის მათ მოგებულს ფსონების ფარგლებში. თუ მებანკეს არ აქვს გადამეტება, ის გადაუხდის ფსონებს იმ მოთამაშეებს, რომლებსაც მასზე მეტი ქულები აქვთ და აიღებს იმ მოთამაშეების ფსონებს, რომლებსაც მასზე ნაკლები ქულები აქვთ. ქულათა თანაბარი რაოდენობა არის ყაიმი. კაზინოებში მებანკის ფუნქციას ასრულებს კრუპიე.

3. კომბინაცია ბლეკ ჯეკი (Black Jack)

თუ მოთამაშემ ბანქოს ორი ქაღალდით მოაგროვა 21 ქულა, ესე იგი „ბლეკ ჯეკი“, ის მიიღებს მოსაგები ფსონის ერთნახევარს, იმ პირობით, თუ მებანკესაც არა აქვს „ბლეკ ჯეკი“. როდესაც მებანკეს აქვს „ბლეკ ჯეკი“, მაშინ ყველა მოთამაშე წაგებულია, ისიც, ვისაც 21 ქულა აქვს (მაგრამ არა „ბლეკ ჯეკი“). როდესაც მებანკეს და მოთამაშეს აქვთ „ბლეკ ჯეკი“, მაშინ აღინიშნება ყაიმი.

4. დაზღვევა (Insurance - ინგ.)

როცა კრუპიეს ბანქოს პირველი ქაღალდი აქვს ტუზი, ის მოთამაშეებს შესთავაზებს გააკეთონ დაზღვევა. ეს ნიშნავს, რომ მოთამაშეს შეუძლია დადოს თავისი ფსონის ნახევარი თანხა მაგიდაზე სპეციალურად დახაზულ „დაზღვევის ხაზზე“.

როდესაც კრუპიეს აქვს „ბლეკ ჯეკი“, ის გადაუხდის მოთამაშეს

დაზღვევის ორმაგ თანხას (ესე იგი, მოთამაშე უკან წაიღებს დაზღვევის საწევროს და მიიღებს დაზღვევის თანხას, რომელიც მისი ფსონის ტოლია), ხოლო ფსონი მიაქვს მებანკეს – ესე იგი, ყველა რჩება თავ-თავის წილით.

იმ შემთხვევაში, როცა მებანკეს არა აქვს „ბლექ ჯეკი", მას მიაქვს დაზღვევა, ხოლო ფსონი გათამაშდება ჩვეულებრივ.

5. ბანქოს ქაღალდების განცალკევება (Split - ინგ.)

როდესაც მოთამაშის პირველი 2 ქაღალდი ერთნაირი ღირსებისაა, მას აქვს უფლება განაცალკევოს ისინი და ითამაშოს 2 ხელზე, ჩამოვა მეორე ქაღალდზე პირვანდელის ტოლ ფსონს. მაგალითად, თუ პირველი 2 ქაღალდი რვიანია, მოთამაშეს შეუძლია მოსთხოვოს მებანკეს განაცალკევოს კარტები. თუ რომელიმე განცალკევებულ კარტზე კვლავ მოვა იგივე რიცხვობრივი მნიშვნელობის მქონე მეორე ქაღალდი (მაგალითად, კაცზე - ქალი), მოთამაშეს აქვს უფლება, კვლავ განაცალკევოს ქაღალდები (ასე მე-3 ან მე-4 განცალკევებამდე, სხვადასხვა კაზინოში - სხვანაირად. მებანკე ვალდებულია შეახსენოს მოთამაშეს ქაღალდების განცალკევების უფლების შესახებ.

6. ფსონების გაორმაგება (Double Down - ინგ.)

როცა მოთამაშის პირველი 2 ქაღალდის ღირსებათა ჯამი შეადგენს 9,10 ან 11 ქულას, მას აქვს უფლება გააორმაგოს ფსონი (სხვადასხვა კაზინოებში ნებადართულია ფსონების გაორმაგება სხვადასხვა ქულებზე, მაგრამ არასდროს 18, 19 ან 20-ზე).

მებანკე ვალდებულია შეახსენოს მოთამაშეს ფსონის გაორმაგების უფლების შესახებ.

7. უარი

მოთამაშეს აქვს უფლება უარი თქვას თამაშზე, როცა მას აქვს 2 ქაღალდი, მებანკეს კი 1-ი. ამ შემთხვევაში მან უნდა გადაიხადოს ფსონის ნახევარი - უარისათვის. უარი არ მიიღება, როცა მებანკეს აქვს „ბლექ ჯეკი". უარის პირობა ყველა კაზინოს არ გააჩნია. ყოველ სათამაშო მაგიდას ემსახურება კაზინოს 3 მოსამსახურე (მოთამაშე კრუპიე, მეთვალყურე კრუპიე და ინსპექტორი).

ბრიჯი (Bridge - ინგ.)



ბრიჯი არის პოპულარული კომერციული ბანქოს თამაში და აღიარებულია ინტელექტუალურ თამაშად. XX საუკუნის დასასრულიდან მსოფლიოში ბრიჯს თამაშობს ათობით მილიონი ადამიანი, ტარდება ნაციონალური და საერთაშორისო პირველობები. 2002 წლის საზამთრო ოლიმპიური თამაშების პროგრამაში (სოლტ-ლეიკ-სიტში) სპორტული თამაშების სახეობების რიცხვში შეტანილია შეჯიბრი სპორტულ ბრიჯში. საკმაოდ დიდი ხანია რაც ტარდება ევროპის და მსოფლიოს ჩემპიონატები, არსებობს სპორტული ბრიჯის ფედერაცია. ბრიჯის საუკეთესო მოთამაშეები ატარებენ გროსმეისტერის წოდებას, რომელშიც მსოფლიო რეიტინგის მიღება გაცილებით ძნელია, ვიდრე ჭადრაკში. აშშ, ინგლისის, საფრანგეთის, გერმანიის, რუსეთის და სხვა სახელმწიფოების სასწავლებლების ფიზიკური აღზრდის პროგრამებში შეტანილია სპორტული ბრიჯის თამაში.

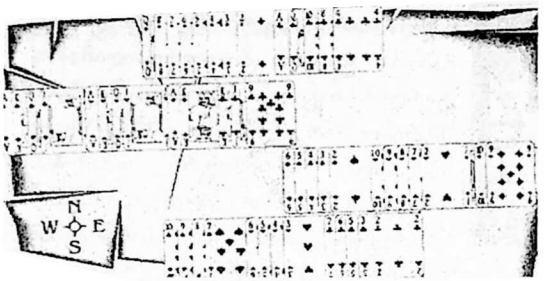
ბრიჯის წარმოშობაზე არსებობს მრავალი ლეგენდა. თანამედროვე ბრიჯი ალბათ წარმოიქმნა ვისტის თამაშის სახეცვლილებისგან. ბრიჯის თამაშის წესები თაედაპირველად შედგენილი იყო 1915 წელს. 1945 წელს მიიღეს ბრიჯის თამაშის საერთაშორისო წესები, რომელიც 1948 წელს ღაამტკიცა ბრიჯის საერთაშორისო ფედერაციამ.

არსებობს ბრიჯის თამაშის სხვადასხვა სახეობები, რომელთა შორის მსოფლიოში ყველაზე პოპულარულია კონტრაქტული და სპორტული ბრიჯი. აქედან კონტრაქტული (რობერული) ბრიჯი არის საბაზო და იდეალური თამაში გართობისათვის, ის არის უნივერსალური, რადგან, ასევე გამოიყენება საკლუბო თამაშისათვის. სპორტული (დუბლიკატური) ბრიჯი არის საწყვილო და გუნდური თამაში ჩემპიონატების და ტურნირების ჩასატარებლად.

კონტრაქტული ბრიჯი

(შედგენილია 1963 წელს ამერიკის კონტრაქტული ბრიჯის ლიგის მიერ)

წინასწარი ცნობისძიებები



მოთამაშეთა რაოდენობა. ოთხი მოთამაშე (2X2). ერთსა და იმავე თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლია 5-6 მოთამაშეს, მაგრამ მაგიდასთან თამაშობს მხოლოდ ორი წყვილი.

დასტა. დასტა შესდგება 52 ბანქოს ფურცელისაგან. როგორც წესი გამოიყენება სხვადასხვა ზურგის ორი დასტა. ერთი დასტის დარიგების დროს, დამრიგებელის პარტნიორი აურევს მეორე დასტას შემდგომი დარიგებისათვის.

ფერების უფროსობა. ყველაზე უფროსია - ყვავი, შემდეგ მოდის გული, აგური, ჯვარი.

კარტების უფროსობა. ყველაზე უფროსია (კიკო) ტუზი, შემდეგ მოდის მეფე, ქალი, კაცი, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

კენჭისყრა. არეული დასტა გაიშლება მაგიდაზე ზურგით ზევით. თითოეული მოთამაშე აიღებს თითო ბანქოს, თანაც არც ერთი ბოლო ოთხი ბანქოს აღება არ შეიძლება. მოთამაშემ, რომელმაც შემთხვევით აიღო 2 ბანქო, ხელახლა უნდა ყაროს კენჭი. სანამ ყველა მოთამაშე არ იყრის კენჭს, არც ერთ მოთამაშეს არ შეუძლია თავისი ბანქოს ჩვენება.

მოთამაშე, რომელმაც აიღო უფროსი ბანქო, დაარიგებს პირველი. ის ამოარჩევს თავისთვის ადგილს და დასტას დასარიგებლად. უფროსობის მიხედვით შემდეგი არის მისი პარტნიორი, რომელიც მაგიდასთან დაჯდება მის პირდაპირ. ორი სხვა მოთამაშე დაიკავებს დარჩენილ ადგილებს. როცა ორი მოთამაშე აიღებს ერთნაირი ღირსების ბანქოს, მაშინ ბანქოს უფროსობა გადაწყდება ფერის უფროსობით.

რიგითობა. როცა თამაშში მონაწილეობის მიღებაზე პრეტენზიას აცხადებს 5 მოთამაშე, მაშინ რიგითობა დადგინდება კენჭისყრით. მაგალითად, ჩრდილოეთმა აიღო ჯვრის ტუზი, სამხრეთმა კი ყვავის მეფე, აღმოსავლეთმა ჯვრის ხუთიანი, დასავლეთმა გულის ორიანი, ხოლო მეხუთე მოთამაშემ აიღო აგურის ორიანი.

ჩრდილოეთი და სამხრეთი გახდება პარტნიორები და თამაშობენ აღმოსავლეთის და დასავლეთის წინააღმდეგ. პირველი რობერის შემდეგ სათამაშოდ დაჯდება მეხუთე მოთამაშე, ხოლო დასავლეთი გაღაჯდება. შემდეგი რობერის მერე დასავლეთი კვლავ შედის თამაშში, ხოლო აღმოსავლეთი გადაჯდება და ასე შემდეგ; მანამდე, სანამ თამაშიდან არ გავა ჩრდილოეთი; ამის შემდეგ კვლავ გადაჯდება მეხუთე მოთამაშე. ექვსი მოთამაშის მონაწილეობის შემთხვევაში გამოიყენება იგივე პროცედურა იმის განსხვავებით, რომ თითოეულ რობერში გადაჯდება ორი მოთამაშე.

ბანქოს არევა. დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომი მოთამაშე, აურევს ბანქოს ფურცლებს და დადებს დასტას დამრიგებლიდან მარცხნივ. დამრიგებელი ბანქოს დასტას დადებს მარჯვნივ დასტის მოხსნისათვის (მას შეუძლია დასტის ხელახალა არევა).

მოხსნა. დამრიგებლიდან მარჯვნივ მჯდომი მოთამაშე, დასტიდან მოხსნის ნაწილს (არანაკლები ოთხის და არაუმეტესი ორმოცდარვა ბანქოს ფურცელისა) და დადებს მას დამრიგებლის მიმართულებით. დამრიგებელი დაამთავრებს მოხსნას.

ბანქოს დარიგება. დამრიგებელი თითოეულ დარიგებაზე დაურიგებს თითო ბანქოს თითოეულ მოთამაშეს, სულ დაურიგებს 13-13 ბანქოს; დარიგება ხდება ზურგით ზევით, საათის ისრის საწინააღმდეგო მიმართულებით, დარიგებას იწყებს მისგან მარცხნივ მჯდომი მოთამაშიდან.

რიგითობა. დარიგების რიგი დაკვეთა და თამაში მოთამაშიდან მოთამაშეზე ყოველთვის გადადის მარცხნიდან.

აუქციონი

დაკვეთები. თავისი ბანქოს ფურცლების ნახვის შემდეგ, თითოეული მოთამაშე აკეთებს განაცხადს (პასი, დაკვეთა, ორმაგი ან ოთხმაგი). თუ ოთხივე მოთამაშე ამბობს პასს პირველ წრეში, დარიგება გაუქმდება რიგით შემდეგი დამრიგებელი ხელახლა დაარიგებს. თუ ერთი რომელიმე მოთამაშე პირველ წრეში გააკეთებს განაცხადს, მაშინ გაიხსნება ვაჭრობა.

პასი. როცა მოთამაშეს არ უნდა დაკვეთა, გაორმაგება, გაოთხმაგება, ის ამბობს: „პასს“.

ვაჭრობა. ყოველ დაკვეთაში უნდა იყოს დასახელებული ექვსზე უფრო მეტი რაოდენობის აღება, რომლებსაც ეწოდება „მნიშვნელოვანი“, რომელთა მოგებას აპირებს დამკვეთელი, ასევე უნდა დაუკვეთოს ფერი, რომელიც იქნება კოზირი, თუ მოცემული დაკვეთა გახდება კონტრაქტი, ასე, „ერთი ყვავი“ ნიშნავს შვიდი აღების მოგების დაკვეთას, როცა ყვავი არის კოზირი.

დაკვეთა შეიძლება გაკეთდეს უკოზიროდაც. ყველაზე დაბალი დაკვეთა არის 1, ყველაზე მაღალი 7.

ყოველ დაკვეთაში დასახელდება წინა დაკვეთაზე უფრო მეტი რაოდენობის აღება, ან უფრო მაღალი ღირსების თანაბარი რაოდენობის აღება. უკოზიროდ თამაშს აქვს ყველაზე მაღალი ღირსება.

გაორმაგება და გათხმაგება. ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია გააორმაგოს წინა დაკვეთა, თუ ის გააკეთა მოწინააღმდეგემ. გაორმაგების ამოცანა მდგომარეობს გადამწყვეტი აღების ფასის გაზრდაში, დამატებით აღებებში და მათ უკმარისობისთვის ჯარიმებში, როცა დაკვეთის გაორმაგება გახდება კონტრაქტი.

ნებისმიერ მოთამაშეს თავის მხრივ შეუძლია კიდევ ერთხელ გააორმაგოს წინა დაკვეთა, თუ იყო გაკეთებული პარტნიორებისგან და გაორმაგებული იყო მოწინააღმდეგისგან. გათხმაგება კვლავ ზრდის ქულების ფასს.

გაორმაგებული ან გათხმაგებული კონტრაქტი შეიძლება დაიფაროს ნებისმიერი დაკვეთით, რომელიც საკმარისია, რომ გადააჭარბოს იგივე კონტარქტს გაორმაგების გარეშე; ასე, მაგალითად, 2 აგურის დაკვეთის გაორმაგების და გათხკეცების დროს, მისი გაუქმება შეიძლება 2 გულის დაკვეთით, ან ორი ყვავის და ორი უკოზიროს დაკვეთით, ასევე ჯვარის დაკვეთით ან უფრო მაღალი დაკვეთით.

ბოლო დაკვეთა და გამთამაშებელი. აუქციონი ითვლება დასრულად, როცა გაორმაგების ან გათხმაგების დაკვეთის შემდეგ მიყოლებით მიდის სამი პასი. აუქციონის დროს გაკეთებული ბოლო დაკვეთა გახდება კონტრაქტი. მოთამაშე, რომელმაც თავის მხრივ პირველმა დაასახელა კონტრაქტის ნომინალი, გახდება გამთამაშებელი. როცა კონტრაქტში დასახელებულია კოზირის ფერი, მაშინ ამ ფერის თითოეული ბანქო გახდება კოზირი. გამთამაშებელის პარტნიორი გახდება „შტერი" (болван - რუს.), ხოლო მოწინააღმდეგეები - ვისტიორები.

გათამაშება.

პირველი სვლები და გათამაშებები. გათამაშება მდგომარეობს იმაში, რომ თავისი ხელით აიღო ბანქო და დადო მაგიდის შუაში პირით ზევით. ასეთი სახით ოთხი გათამაშებული ბანქო, თითო-თითო ყოველი ხელიდან, შეადგენს აღებას. მოცემულ აღებაში ჩამოსულ პირველ ბანქოს ეწოდება პირველი სვლა. შენიშვნა: აღება (взятка - რუს.).

ლიდერს (პირველი სვლის გამკეთებელი მოთამაშე) აქვს უფლება სვლა გააკეთოს ნებისმიერი ბანქოთი. დანარჩენი სამი მოთამაშე უნდა

ჩამოვიდეს იგივე ფერის ბანქოს, თუ ასეთი მათ აქვს. საჭირო ფერის ბანქოს უქონლობის შემთხვევაში შეუძლიათ ჩამოვიდნენ ნებისმიერი.

პირველ სვლას აკეთებს გამთამაშებლიდან მარჯვნივ მჯდომი ვისტიორი. „შტერი" განსაზღვრავს თავის ბანქოს ფურცლებს, რომლებიც დაწყობილია ფერების მიხედვით, კოზირები უნდა განლაგდეს მარჯვნივ.

<u>აღებების მოგება.</u> კოზირიან აღებას აიღებს მოთამაშე, რომელმაც ითამაშა ყველაზე მაღალი კოზირით. უკოზირო აღებას აიღებს მოთამაშე, რომელმაც ითამაშა ყველაზე მაღალი კარტით პირველად ჩამოსულ ფერში. აღების მომგებელი მოთამაშე შემდეგი აღების გათამაშებაში გააკეთებს პირველ სვლას.

<u>„შტერი".</u> გამთამაშებელი საჭირო თანმიმდევრობით სვლას აკეთებს როგორც თავისი ბანქოთი, ასევე „შტერის" ბანქოთი. „შტერს" არ აქვს უფლება გათამაშებაში მიიღოს აქტიური მონაწილეობა და გააკეთოს კომენტარები, მას შეუძლია პასუხი გასცეს შესაბამის შეკითხვებზე - და გააფრთხილოს თამაშის წესების დარღვევი შეკითხვით, ან შენიშვნით, მაგალითად: „თქვენი სვლა არ არის"?

<u>ნათამაშები ბანქო.</u> გამთამაშებლის ბანქო ჩაითვლება ნათამაშებად, თუ ბანქო ითამაშა თავის ხელით, თუ მან წინასწარ განზრახვით დაასახელა ბანქო და დადო მაგიდაზე. „შტერის" ბანქო ითვლება ნათამაშებად, თუ გამთამაშებელმა დაასახელა ან შეეხო მას. ვისტიორის ბანქო გათამაშებულია, როცა მან სვლა ისე გააკეთა, რომ მისმა პარტნიორმა შეძლო დაენახა ბანქოს პირი. ნათამაშები ბანქოს უკან აღება არ შეიძლება, გარდა შეცდომის და რენონსის გასწორების შემთხვევისა.

<u>მომგებიანი აღების აკრეფა.</u> მოგებული აღებების ბანქოს ფურცლები აიკრიფება და მაგიდაზე გადაბრუნდება პირით ქვევით. გამთამაშებელის ასევე ვისტიორ პარტნიორს, რომელმაც აიღო პირველი აღება, თავის წინ უნდა ეჭიროს ყველა აღებული ბანქოს ფურცელი, რომლებიც მოიგო თავისმა მხარემ. ამ დროს აღებები უნდა განლაგდეს მოგებების რიგითობის მიხედვით.

<u>გამთამაშებლის მიერ აღებების მოთხოვნა ან დათმობა.</u> თუ გამთამაშებელი დათმობს ან განაცხადებს ერთ ან რამდენიმე დარჩენილ აღებებზე უფლებას, ან სხვა ფორმით თავაზობს თამაშის შემცირებას, გათამაშება უნდა შეწყდეს, ხოლო გამთამაშებელმა თავისი ბანქოს ქაღალდები დაუყოვნებლივ უნდა გადააბრუნოს მაგიდაზე პირით ზევით და უნდა გამოთქვას თავისი მოსაზრებები თამაშის შემდგომი სვლის შესახებ. ვისტიორს შეუძლია შეხედოს თავის ბანქოს ფურცლებს და თავის პარტნიორს შესთავაზოს ესა თუ ის გათამაშება. თუ ორივე ვისტიორი უთმობს თამაში

შეწყდება. ასეთ შემთხვევაში ჩაითვლება, რომ გამთამაშებელმა მოიგო ყველა გამოცხადებული აღებები – (გაჭრილი ბანქოს ქაღალდები).

ვისტიორის მიერ აღებების მოთხოვნა ან დათმობა. დარჩენილი აღებების ნებისმიერი ნაწილის მოთხოვნის ან დათმობისათვის ვისტიორმა მხოლოდ გამთამაშებელს უნდა აჩვენოს თავისი ბანქოს ქაღალდები მთლიანად ან ნაწილობრივ. ვისტიორის დათმობას ექნება ძალა, თუ მისი პარტნიორიც ასევე დათმობს.

აღების შეცდომითი დათმობა. აღების დათმობა, რომლის წაგება შეუძლებელია ნებისმიერი გათამაშებით, ითვლება ბათილად.

აღებების შემოწმება გათამაშების დროს. გამთამაშებელს და თითოეულ ვისტიორს აქვს უფლება, სანამ გაკეთდებოდეს პირველი სვლა მისი პარტნიორის მიერ რიგითი აღების გათამაშებაში, შეამოწმოს აღება და გაიგოს, რომელმა მოთამაშემ ითამაშა ამა თუ იმ ბანქოთი.

ქულების გამოანგარიშება.

საბოლოო (მე-13) აღების გათამაშების შემდეგ, მხარეები აწარმოებენ აღებების გამოთვლას. თითოეული მხარის მიერ მოცემულ დარიგებაში გამომუშავებული ქულები, შემდეგ შეაქვთ ქულების გამოთვლის ცხრილის შესაბამის სვეტში. ქულების ფასი ნაჩვენებია ქულების გამოთვლის ცხრილში.

ქულების გამოთვლა შეუძლია აწარმოოს ნებისმიერმა მოთამაშემ. ორივე მხარე ერთნაირად აგებენ პასუხს ანგარიშის სისწორეში, თუნდაც ქულებს გამოთვლიდეს ერთი მოთამაშე.

თითოეულ მხარეს ერიცხება ქულები აღებებისათვის და პრემიალური ქულები.

აღებების ქულები. კონტრაქტის შესრულების შემთხვევაში გამთამაშებლებს მათ მიერ დაკვეთილი ქულების ფასი შეაქვთ შესაბამის აღებების სვეტში, რასაც ეწოდება – „ხაზის ქვეშ".

პრემიალური ქულები. კონტრაქტის გარდა გამთამაშებლების მიერ დაკვეთილი და მოგებული აღებები წარმოადგენენ დამატებით აღებებს და შეტანილია მისი მხარის შესაბამის პრემიალური ქულების სვეტში, რასაც ეწოდება – „ხაზის ზემოთ". ონერები ერთ ხელში, დაკვეთილი და მოგებული შლემების პრემიალური ქულები, რობერის მოგების ქულები და დანაკლისიანი აღებების ქულები მოგებულ მხარეს შეაქვს პრემიალური ქულების სვეტში.

დანაკლისიანი აღებები. კონტრაქტში გამთამაშებლის მიერ აღებებს როცა დააკლდება, მათ მაგივრად პრემიალური ქულები დაერიცხება მოწინააღმდეგეებს სათანადო სვეტში.

შლემები. თუ ერთი რომელიმე მხარე დაუკვეთს და მოიგებს კონტრაქტს ექვს აღებაზე, ის მიიღებს პრემიალურ ქულებს პატარა შლემისთვის; თუ დაკვეთილია და მოგებულია შვიდი აღება, მაშინ მოგებულ მხარეს ერიცხება პრემია დიდი შლემისათვის.

მოწყვლა. მხარე, რომელმაც მოიგო თავისი პირველი შლემი რობერში, გახდება მოწყვლადი. ის მოექცევა გაზრდილ ჯარიმებში თუ დააკლდება აღებები (взятки – რუს.) კონტრაქტის შესრულების დროს, მაგრამ მიიღებს გაზრდილ პრემიებს შლემებისთვის, აგრეთვე დამატებითი აღებებისთვის, რომლებიც მოიგებს გაორმაგებულ და გაოთხმაგებულ კონტრაქტებში.

ონერები. კოზირის ფერის ქონების შემთხვევაში ონერებს წარმოადგენენ: ტუზი, მეფე, ქალი, კაცი, ათიანი. თუ მოთამაშეს ხელში აქვს ოთხი კოზირის ონერი, მის მხარეს დაარიცხავენ 100 პრემიალურ ქულას, იმის მიუხედავად ეს მოთამაშე არის თუ არა გამთამაშებელი, „შტერი" თუ ვისტიორი. ერთ ხელში ხუთი კოზირის ონერის ქონების დროს, ან ოთხი ტუზი უკოზირო კონტრაქტის დროს, იძლევა 150 პრემიალურ ქულას.

გეიმი. ერთი რომელიმე მხარე მოიგებს გეიმს, თუ მოაგროვებს 100 ან მეტ ქულას აღებებში. შემდეგ .ორივე მხარე დაიწყებს შემდეგ გეიმს, ქულების ნულოვან ანგარიშიდან, რომლებიც ერიცხება აღებებისათვის.

რობერი. ერთი რომელიმე მხარის მიერ ორი გეიმის მოგებისთვის, მას დაერიცხება პრემიალური ქულები რობერზე: 500 ქულა, თუ მეორე მხარემ ვერ მოიგო ვერც ერთი გეიმი. შემდეგ ორივე მხარის მიერ მოგროვილი ქულები დაჯამდება, თანაც აქვე შედის როგორც აღებების ქულები, ასევე პრემიალური ქულები და ის მხარე, რომელმაც მოაგროვა მეტი ქულები, მოიგებს რობერს. ამის შემდეგ მოთამაშეები კვლავ ატარებენ კენჭისყრას, გაითამაშებენ პარტნიორებს და ადგილებს მაგიდასთან და დაიწყებენ ახალ რობერს. მოთამაშეებს შეუძლიათ ითამაშონ რიგის მიხედვით.

უკუ ანგარიში. თითოეული მოთამაშის დადებითი ან უარყოფითი მდგომარეობა, რომელიც გამოხატულია ასობით ქულებში, ყოველი რობერის შემდეგ შეიტანება ცალკე სვეტში, რასაც ეწოდება „უკუ ანგარიში". დამატებითი 50 და მეტი ქულების ქონების დროს, ითვლება მხოლოდ 100 ქულა. ასე მაგალითად, თუ მოთამაშე იგებს რობერს 950 ქულით, მას აქვს +10, ხოლო თუ ის იგებს 940 ქულით, მას აქვს +9.

ქულების ანგარიში კონტრაქტულ ბრიჯში.

1. ჩვენ დავუკვეთეთ ორი გული და ავიღეთ 9 აღება, მოვაგროვეთ 60 ქულა ხაზის ქვეშ (აღებაზე დარიცხული ქულები) 2 გულის დაკვეთისა და ორი აღების მოგებისათვის, აგრეთვე 30 ქულა ხაზის ზევით (ონერების ანგარიში) გულში ყოველი დამატებითი აღებისათვის. ამრიგად გეიმის ანგარიშში ჩვენ მოვაგროვეთ 60 ქულა ნაწილობრივ ჩანაწერში.
2. ჩვენ დავუკვეთეთ ორი ჯვარი, ავიღეთ ოთხი აღება და მოვაგროვეთ 40 ქულა დაკვეთილი და მოგებული ორი აღებისთვის (20 ქულა თითოეულისთვის) დავამთავრეთ თავისი გეიმი (100 ქულა). რობერის პირველი გეიმის დამთავრების შემდეგ გადავხაზავთ ორივე სვეტს. ამის გარდა, ჩვენ მივიღეთ 40 ქულა ჯვარში ორი ზედმეტი აღებისთვის (20 ქულა თითოეულზე) და 100 ქულა ერთ ხელში ოთხი ონერისთვის (ჩვენს შორის ერთს ხელში აქვს ჯვრის ტუზი, მეფე, კაცი და ათიანი). ახლა ჩვენ გაუხდით მოწყვლადი.
3. ჩვენ დავუკვეთეთ ოთხი გული, ვაორმაგებთ და ვიღებთ ერთ აღებას. ისინი აგროვებენ 200 ქულას ჩვენი კონტრაქტის ჩაშლისთვის ჩვენი მოწყვლადობის გამო.
4. ისინი უკვეთავენ ოთხ ყვავს, მაგრამ იღებენ მხოლოდ 9 აღებას, დააკლდათ ერთი აღება. ჩვენ მივიღეთ 50 ქულა, ვინაიდან ისინი არიან მოწყვლდი (уязвимы рუს.), ხოლო ჩვენ გავაორმაგეთ დაკვეთა. ერთ იმათ მოთამაშეს ხელში აქვს ყვავის ტუზი, ქალი, კაცი და ათიანი, რისთვისაც ისინი მიიღებენ 100 ქულას ონერებისთვის, მაშინაც კი თუ ვერ შეასრულებენ თავიანთ კონტრაქტს.
5. ჩვენ დავუკვეთეთ და შევასრულეთ ერთი უკოზიროდ. ეს გვაძლევს ჩვენ 40 ქულას ხაზის ქვეშ. გეიმის მოსაგებად ჩვენ კიდევ უნდა მოვაგროვოთ 60 ქულა.
6. მათ დაუკვეთეს და აიღეს უკოზირო სამი აღება, პირველი აღებისთვის მიიღეს 40 ქულა, მეორესთვის - 30 ქულა, ხოლო ასევე 30 ქულა მესამე აღებისთვის ექვსს ზევით (100 ქულა ხაზის ქვეშ). გეიმი ნათამაშებია. გავაკლებთ კიდევ ერთ ჰორიზონტალურ ხაზს, გადავხაზავთ ორივე სვეტს, ასეთნაირად ავღნიშნავთ მეორე გეიმის დამთავრებას. გეიმის ჩათვლაში ჩვენი ნაწილობრივი ჩანაწერი არ მიდის. ახლა ორივე მხარე გახდა მოწყვლადი.
7. ჩვენ დავუკვეთეთ ორი ყვავი, ჩვენ გაგვაორმაგეს. ჩვენ გვაქვს სამი აღება, ხოლო მოწინააღმდეგეს 100 ონერები. მოჯენისათვის ისინი მიიღებენ 800 ქულას, ხოლო ონერებისთვის - 500 ქულას.
8. ჩვენ დავუკვეთეთ და ავიღეთ აგურში ექვსი აღება (პატარა შლემი),

აღებებში მოვაგროვეთ 120 ქულა, პატარა შლემისთვის მივიღეთ 750 ქულა, ხოლო იმათ მიიღეს 1300 ქულა, ჩვენ მოვიგეთ რობერი 430 ქულის უპირატესობით. ეს გვაძლევს ჩვენ ოთხქულიან რობერს (იხილეთ „უკუ ანგარიში").

ზემოთ მოყვანილი მაგალითის ჩაწერა ხდება ქვემოთ მოყვანილი ცხრილის სახით:

ჩვენ	ისინი
500 (8)	
750 (8)	
50 (4)	100 (7)
100 (2)	800 (7)
40 (2)	100 (4)
30 (1)	200 (3)
60 (1)	
40 (2)	
40 (5)	100 (6)
120 (8)	
1730	1300
- 1300	
+ 430	

<u>წესების გამოყენების არე.</u> წესები განკუთვნილია პროცედურის სწორი განსაზღვრისათვის, როცა მოთამაშე წესების დარღვევისთვის მიიღებს უსამართლო უპირატესობას. წესების განზრახ დარღვევის შემთხვევაში და თაღლითობისთვის – გამოიყენება გაძევება.

<u>ახალი არევა და დასტის მოხსნა.</u> პირველი ბანქოს ფურცლის დარიგების წინ, ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია მოითხოვოს ხელახალი არევა და კვლავ დასტის მოხსნა. ნებისმიერ მოთამაშეს აქვს უფლება შეატყობინოს ან მიიღოს ცნობები შესაბამის წესების შესახებ.

ქულების გაანგარიშების ცხრილი კონტრაქტულ ბრიჯში.

ქულები აღებებზე კონტრაქტის შემსრულებელი მხარისთვის.	დაკვეთილი და მოგებული აღებები	გაორმაგების გარეშე	გაორმაგებით
	თითოეული აგურა ყვარი	20	40
	თითოეული გული ყვავი	30	60
	პირველი უკოზირო	40	80
	ყოველი შემდეგი უკოზირო	30	60

	აღებები	მოწყვლადის გარეშე	მოწყვლადობით
გადაჭარბებული აღებები	თითოეული გაორმაგების გარეშე	აღების ფასი	აღების ფასი
	თითოეული გაორმაგებით გაორმაგებული ან გაათხმაგებული კონტრაქტი	100 50	200 50
დანაკლისიანი აღებები	თითოეული გაორმაგების გარეშე	50	100
	პირველი გაორმაგებული	100	200
	ყოველი შემდეგი	200	300

გაათხმაგება აორმაგებს ორმაგ ქულებს გადაჭარბებული და დანაკლისიანი აღებებისთვის, მაგრამ გავლენას არ ახდენს გაორმაგებული კონტრაქტების შესრულებაზე.

ონერი ერთ ხელში	ყველა ონერი	150
	ოთხი კოზირის ონერი	100
დაკვეთილი და მოგებული შლემები	პატარა, უმოწყვლადო 500, მოწყვლადით	750
	დიდი, უმოწყვლადო 1000, მოწყვლადით	1500
ქულები რობერისთვის	ორგეიმიანი	700
	სამგეიმიანი	500

უკანონო რობერი 1 გეიმის მოგებულნი მიიღებენ 300 ქულას. თუ მხოლოდ ერთ მხარეს აქვს ნაწილობრივი ჩანაწერი დაუმთავრებელ გეიმში, ის მიიღებს 50 ქულას. გაორმაგება და გაათხმაგება არ ახდენს გავლენას

ონერებისთვის ქულების დარიცხვაზე, ასევე შლემებისთვის და რობერე-ბისთვისაც. მოწყვლადობა ასევე არ ახდენს გავლენას ონერებისთვის ქულების დარიცხვაზე.

დასჯის რეალიზაცია. ნებისმიერ მოწინააღმდეგეს „შტერის" გარდა შეუძლია ამოარჩიოს ან შეასრულოს დასჯა. პარტნიორების კონსულტაციის შემთხვევაში ამ საბაბის გამო, დასჯის უფლება უქმდება.

უადგილო შენიშვნები და ჟესტები. გამთამაშებლის გარდა, თუ რომელიმე მოთამაშე, შენიშვნის მეოხებით ან თვალხილული ჟესტით გამოამჟღავნებს თავის ზრახვებს ან გაუხსნელი ხელის ხასიათის გაგების სურვილს, რომელიმე ბანქოს ქონებას ან არ ქონებას გაუხსნელ ხელში, ან შესთავაზებს პირველ სვლას შეუსაბამობის სახით, თამაშს ან თამაშის გეგმას, დამრღვევი მხარე ექვემდებარება შემდეგ დასჯას:

ა) აუქციონის დროს ნებისმიერმა მოწინააღმდეგემ შეიძლება მოითხოვოს, რომ დამრღვევებმა თქვან პასი ყოველ რიგში, იმ შემთხვევაში როცა ამ მხარის მოთამაშეები გახდებიან ვისტიორები, გამთამაშებელს შეუძლია უბრძანოს ან აუკრძალოს დამრღვევის პარტნიორს პირველი გამხსნელი სვლის გაკეთება დაკვეთილ ფერში მანამდე, სანამ ის ინარჩუნებს პირველი სვლის უფლებას.

ბ) თამაშის დროს გამთამაშებელს ან ნებისმიერ ვისტიორს შეუძლია მოითხოვოს, რომ დამრღვევის პარტნიორმა ყოველი შემდეგი აღების გათამაშებისას უარი უნდა თქვას ნაკარნახევ პირველ სვლაზე, ან თამაშზე და უნდა შეცვალოს არასწორად ნაჩვენები ბანქო.

აუქციონის დროს ნაჩვენები ბანქო. თუ მოთამაშემ აუქციონის დროს აჩვენა 10-ზე ნაკლები ღირსების ერთი ბანქო, მაშინ ჯარიმა არ დაინიშნება. ტუზის, მეფის, ქალის, კაცის, ათიანის, ან უფრო დაბალი ღირსების ბანქოს ჩვენების შემთხვევაში, რომელიც ნაადრევად იყო ნათამაშები, ასევე რამდენიმე ბანქოს, ყველა ისინი რჩება მაგიდაზე პირით ზევით და ხდება საჯარიმო ბანქოს ფურცლებად, როგორც კი მათი მფლობელი გახდება ვისტიორი, თანაც დამრღვევის პარტნიორმა უნდა თქვას პასი შემდეგ რიგში.

დაკვეთა შეცდომით განცხადების შემდეგ. როცა დამრღვევისგან მარცხნივ მჯდომი მოწინააღმდეგე გამოაცხადებს უკანონო განცხადებისთვის ჯარიმის ძალაში შესვლამდე, აუქციონი გაგრძელდება ისე, ვითომ უკანონო განცხადება იყო კანონიერი. თანაც ის ხდება პასი შვიდზე მეტის განცხადების შემთხვევაში, აუქციონის დახურვის მერე განცხადებაზე, გაორმაგების ან გაოთხმაგებისას, როცა სწორი განცხადება იყო პასი ან გამოცხადება.

დაკვეთის შეცვლა. მოთამაშეს შეუძლია შეცვალოს უყურადღებოდ

გაკეთებული დაკვეთა. თუ შეცდომა გასწორდება მაშინვე, მაშინ ჯარიმა არ დაინიშნება. ნებისმიერ სხვა მცდელობას დაკვეთის შეცვლაზე არ აქვს ძალა. დაკვეთის უკანონობის შემთხვევაში გამოიყენება შესაბამისი წესი. წინააღმდეგ შემთხვევაში დამრღვევს აქვს უფლება ძალაში დატოვოს პირველი დაკვეთა, მაშინ მისმა პარტნიორმა უნდა თქვას პასი შემდეგ თავის რიგში.

არასაკმარისი დაკვეთა. როცა მოთამაშე აკეთებს არა საკმარის დაკვეთას, ის ვალდებულია შეანაცვლოს ან საკმარისი დაკვეთა, ან პასი. შენაცვლების შემთხვევაში:

ა) ყველაზე სუსტი საკმარისი დაკვეთით მისმა პარტნიორმა უნდა თქვას პასი ყოველ შემდეგ რიგში;

გ) პასით (გაორმაგებით ან გაოთხმაგებით, რომლებიც გამოიყენება პასის სახით) პარტნიორმა უნდა თქვას პასი ყოველ შემდგომ რიგში, ხოლო თუ დამრღვევები ხდება ეისტიორები, გამთამაშებელს შეუძლია დაასახელოს ფერი და მოითხოვოს, რომ პირველი სვლა გაკეთდეს ამ ფერით ან ყადაღა დაადოს (აუკრძალოს) მასზე მანამდე, სანამ მოწინააღმდეგე ინარჩუნებს პირველი სვლის უფლებას.

ცნობები დაკვეთის შეცვლაზე. არაკანონიერი დაკვეთის გამოცხადების ან გასწორების დროს დასახელებული და ანულირებული ნომინალი ექვემდებარება დასჯას, თუ მოწინააღმდეგე ვახდა გამთამაშებელი. თუ ფერი იყო დანიშნული, გამთამაშებელს შეუძლია დააჯარიმოს პირველი სვლა, თუ თამაში იყო დანიშნული უკოზიროდ, გამთამაშებელს შეუძლია დაასახელოს ფერი იმ პირობით, რომ დამრღვევის პარტნიორს აქვს უფლება პირველი გამხსნელი სვლა გააკეთოს. გაორმაგების ან გაოთხმაგების გაუქმების დროს დაინიშნება დასჯა იმ შემთხვევის ანალოგიური, როცა პასი ცვლის არასაკმარის დაკვეთას.

გადაყენებული მოთამაშე. მოთამაშემ, რომელიც გადაყენებული იყო თამაშიდან ერთი ტურით, უნდა თქვას პასი თავის შემდგომ რიგში. მთლიანად გადაყენებულმა მოთამაშემ უნდა თქვას პასი ყოველ რიგში მანამდე, სანამ არ დამთავრდება აუქციონი მიმდინარე დარიგებაში.

დასჯაზე უარის თქმა. იმ შემთხვევაში, როცა მოთამაშე გამოაცხადებს ან თამაშობს არაკანონიერი დაკვეთის გაზრდით ან თამაშით, რომელიც დაუკვეთა მარჯვენა მოწინააღმდეგემ, ის მიიღებს უკანონო დაკვეთას ან თამაშს და უარს ამბობს დასჯაზე. თამაში გაგრძელდება ისე, ვითომ არავითარი დარღვევა არ ყოფილა.

დაკვეთაზე უფლების შენარჩუნება. მოთამაშე არ ჰკარგავს თავის ერთადერთ შანსს დაკვეთის გაკეთებაზე იმიტომ, რომ მისი პარტნიორის მიერ

გამოცხადებული უკანონო პასი მიღებული იყო მოწინააღმდეგის მიერ.

რიგგარეშე დაკვეთა, რიგითობის დაცვის გარეშე გაკეთებული დაკვეთა, უქმდება, თუ მასზე გაამახვილებენ ყურადღებას. ასეთ შემთხვევაში აუქციონი დაუბრუნდება მოთამაშეს, რომელსაც მოუწია განაცხადის გაკეთების რიგმა. შეცდომის გასწორება და დასჯა განისაზღვრება დაკვეთის ფუნქციებით: პასი, გამოცხადება, გაორმაგება.

დაკვეთა არ არის ამოვარდნილი რიგიდან, თუ ის იყო გაკეთებული, მარჯვენა მხრის მოწინააღმდეგისგან პასის გამოცხადების დალოდებამდე, რომელიც წესების მიხედვით ვალდებულია თქვას პასი. დაკვეთა შენარჩუნებულია იმ შემთხვევაშიც, როცა მოწინააღმდეგემ მარცხენა მხრიდან გააკეთა დაკვეთა ურიგოდ. დაკვეთა, რიგითთან ერთდროულად გაკეთებული, ითვლება შემდგომად.

ურიგოდ გაკეთებული პასი. როცა პასი გაკეთებულია ურიგოდ:

ა) მანამდე სანამ მოთამაშემ მისცა დაკვეთა, ან დადგა დამრღვევისგან მარჯვნივ მჯდომი მოწინააღმდეგის რიგი, ბოლომ თავის მხრივ უნდა თქვას პასი.

ბ) დაკვეთის შემდეგ და დამრღვევის პარტნიორის რიგის მოსვლის დროს, მას მთლიანად გადააყენებენ განაცხადისგან, თანაც ამ რიგში დამრღვევის პარტნიორს არ აქვს უფლება გააორმაგოს ან გააოთხმაგოს. თუ დამრღვევის პარტნიორი ამბობს პასს, ხოლო მოწინააღმდეგეებს მიჰყავთ თამაში, გამთამაშებელს შეუძლია პირველ სელას დააღოს დასჯა.

რიგგარეშე გაკეთებული განაცხადი. როცა ასეთ განაცხადს აქვს ადგილი:

ა) სანამდე, რომელიმე მოთამაშე გააკეთებდეს დაკვეთას, დამრღვევის პარტნიორი მთლიანად გადაყენებულია ვაჭრობისგან.

ბ) ნებისმიერი მოთამაშის დაკვეთის შემდეგ და დამრღვევის პარტნიორის რიგის მოსვლისას, ბოლო მთლიანად გადაყენებულია და უნდა დაისაჯოს პირველ სელაში იმ პირობით, რომ მას აქვს გამხსნელი პირველი სელა.

გ) ნებისმიერი მოთამაშის გაკეთებული დაკვეთის შემდეგ და მოწინააღმდეგის რიგში დამრღვევისგან მარჯვნივ მჯდომმა, ბოლომ უნდა გაიმეოროს თავისი განაცხადი დასჯის გარეშე იმ პირობით, რომ ეს მოწინააღმდეგე იტყვის პასს, მაგრამ თუ ეს მოწინააღმდეგე განაცხადებს, დამრღვევეს შეუძლია გააკეთოს ნებისმიერი დაკვეთა და მისი პარტნიორი გადაყენებული იქნება განაცხადისგან ერთხელ.

რიგგარეშე გაორმაგება (ან გაოთხმაგება). როცა ასეთ გაორმაგებას აქვს ადგილი:

ა) როცა დადგა რიგი დამრღვევის პარტნიორისა, ბოლო მთლიანად გადაყენდება და დაისჯება პირველ სელაში იმ პირობით, რომ მას აქვს

გამხსნელი პირველი სვლა, ხოლო დამრღვევს არ შეუძლია თავის მხრივ გაორმაგება და გაოთხმაგება იგივე დაკვეთის;

ბ) როცა მოვიდა მოწინააღმდეგის რიგი (დამრღვევისგან მარჯვნივ მჯდომელისა) ბოლომ უნდა გაიმეოროს თავისი გაორმაგება ან გაოთხმაგება დასჯის გარეშე იმ პირობით, რომ მოწინააღმდეგე იტყვის პასს, მაგრამ მას შეუძლია გააკეთოს ნებისმიერი კანონიერი დაკვეთა; თუ მოწინააღმდეგე მიიღებს პირველი სვლის გახსნის უფლებას, მაშინ დამრღვევის პარტნიორს დაენიშნება ჯარიმა პირველ სვლაში.

თუ მოთამაშე გააორმაგებს თავისი პარტნიორის დაკვეთას, გააოთხმაგებს გაუორმაგებელ დაკვეთას, გაორმაგებს და გააოთხმაგებს იმ შემთხვევებში, როცა დაკვეთა არ იყო გაკეთებული, ის ვალდებულია შეიტანოს ნებისმიერი სწორი დაკვეთა, თანაც მისი პარტნიორი გადაყენებული იქნება ერთხელ.

<u>სხვა დაუშვებელი დაკვეთები.</u> როცა მოთამაშე დაუკვეთს 7-ზე მეტს, ან გააკეთებს სხვა დაკვეთას, როცა წესის მიხედვით, მან უნდა თქვას პასი, ითვლება, რომ მან თქვა პასი, ხოლო დამრღვევმა მხარემ უნდა თქვას პასი ყოველ შემდეგ რიგში. თუ ისინი გახდებიან ვისტიორები, გამთამაშებელს შეუძლია დააჯარიმოს პირველ სვლაზე გამხსნელი ლიდერი.

<u>აუქციონის დახურვის შემდეგ გაკეთებული დაკვეთა.</u> ასეთი დაკვეთა უქმდება. ამ შემთხვევაში ვისტიორის მიერ გამოცხადებული პასი, ასევე ნებისმიერი დაკვეთა, რომელიც გააკეთა გამთამაშებელმა ან „შტერმა", არ ჯარიმდება. თუ მოწინააღმდეგემ გააკეთა დაკვეთა, გაორმაგება ან გაოთხმაგება, გამთამაშებელს შეუძლია დასაჯოს პირველ სვლაზე დამრღვევის პარტნიორის პირველი რიგის დადგომის დროს.

<u>„შტერის" უფლებები.</u> „შტერს" შეუძლია შეატყობინოს და მიიღოს ცნობები წესების შესახებ, გაამახვილოს ყურადღება მათ დარღვევაზე, შეეკითხოს შეადგინოს თუ არა რენონსის სვლა, აგრეთვე ნებისმიერი მოთამაშე გააფრთხილოს წესების დარღვევის შესახებ. „შტერი" კარგავს ამ უფლებებს, თუ ჩაიხედავს სხვა მოთამაშის ბანქოს ქაღალდებში და ამის შემდგ:

ა) პირველი გაამახვილებს ყურადღებას მოწინააღმდეგის შეცდომაზე; გამთამაშებელს აქვს უფლება არ დასაჯოს ამ დარღვევისათვის;

ბ) აფრთხილებს გამთამაშებელს, რომ მან არ გააკეთოს სვლა არასწორი ხელიდან, ნებისმიერ მოწინააღმდეგეს შეუძლია აჩვარჩიოს ხელი, რომლითაც გამთამაშებელმა უნდა გააკეთოს პირველი სვლა;

გ) პირველი შეეკითხება გამთამაშებელს, წარმოადგენს თუ არა მისი ნათამაშები ბანქო რენონს, გამთამაშებელმა უნდა გაასწოროს რენონსი, თუ ეს არის შესაძლებელი. ამ შემთხვევაში რენონსისთვის დაინიშნება ჯარიმა.

ნაჩვენები ბანქოს ფურცლები. გამთამაშებელი არასდროს არ ისჯება ბანქოს ჩვენებისთვის, მაგრამ წინასწარ განზრახული მისი ხელის ჩვენება განიხილება როგორც მოთხოვნა ან აღებების დათმობა.

ვისტიორის ბანქო ითვლება ნაჩვენებად, თუ ის დევს მაგიდაზე პირით ზევით, ან ისე უკავია, რომ სხვა ვისტიორს შეუძლია დაინახოს ბანქოს პირი მანამდე, სანამ ის მიიღებს ამის უფლებას. ასეთი ბანქო გაბდება საჯარიმო და უნდა დარჩეს მაგიდაზე პირით ზევით მანამ, სანამ არ იქნება გათამაშებული.

საჯარიმო ბანქოს ქაღალდები. საჯარიმო ბანქოს ქაღალდი პირველიეე კანონიერი შესაძლებლობის დროს უნდა იქნეს ნათამაშები ფერში. თუ ვისტიორს აქვს რამდენიმე საჯარიმო ბანქოს ფურცელი, რომლებითაც მას შეუძლია ითამაშოს კანონიერ საფუძველზე, გამთამაშებელს აქვს უფლება დანიშნოს ბანქო სვლისთვის. მას ასევე შეუძლია მოსთხოვოს ან აუკრძალოს ვისტიორს მისი პარტნიორის საჯარიმო ბანქოს ფერში გააკეთოს პირველი სვლა. ამ შემთხვევაში ვისტიორს შეუძლია აიღოს საჯარიმო ბანქო და მაშინ ის აღარ იქნება საჯარიმო.

რიგგარეშე პირველი სვლა. როდესაც ვისტიორი ამავხილებს ყურადღებას არასწორი ხელიდან გამთამაშებლის პირველ სვლაზე, ის მოითხოვს ბანქოს უკან აღებას. თუ ვისტიორი მოითხოვს, რომ გამთამაშებელმა შეცვალოს პირველი სვლა, ან სწორ ხელში საჭირო ფერის ბანქოს არ ქონების დროს, საჯარიმო სანქციები არ გამოიყენება.

თუ ვისტიორისგან მოითხოვენ, რომ მან უკან აიღოს რიგგარეშე გაკეთებული პირველი სვლა, გამთამაშებელს შეუძლია ეს ბანქო ჩათვალოს საჯარიმოდ, ან დაბაჯოს დამრღვევის პარტნიორის პირველი სვლა დარღვევის მერე შემდეგ რიგში.

ნაადრევი სვლა. როცა ვისტიორი აკეთებს შემდეგი აღების გათამაშებაში პირველ სვლას მანამდე, ვიდრე მისმა პარტნიორმა ითამაშა მიმდინარე აღებაში, ან აკეთებს სვლას რიგითობის დაუცავად, ესე იგი მანამდე, სანამ მისმა პარტნიორმა ითამაშა, გამთამაშებელს შეუძლია მოითხოვოს, რომ დამრღვევის პარტნიორმა ითამაშოს ყველაზე უმცროსი ბანქოთი გახსნილ ფერში, ან ნებისმიერ მითითებული ფერის ბანქოთი. გამთამაშებელმა უნდა ამოარჩიოს აქედან ერთი რომელიმე ვარიანტი და თუ ვისტიორმა ვერ შეასრულა მისი მოთხოვნა, მას აქვს უფლება ითამაშოს ნებისმიერი ბანქოთი. თუ გამთამაშებელმა გააკეთა სვლა როგორც თავისი ხელიდან, ასევე „შტერის“ ხელიდან, მაშინ ვისტიორი აღარ დაისჯება თავის პარტნიორზე აღრე თამაშისთვის.

მითითებული ბანქოთი თამაშის შეუძლებლობა. როცა მოთამაშეს არ

შეუძლია გააკეთოს სვლა იმის გამო რომ არ გააჩნია საჭირო ფერის ბანქო, ან უკვე მიღებული ვალდებულების ძალით გააკეთოს სვლა ფერში, მას აქვს უფლება ითამაშოს ნებისმიერი ბანქოთი. ამ შემთხვევაში დასჯა ითვლება შესრულებულად, საჯარიმო ბანქოს შემთხვევის გარდა.

რენონსი. რენონსი წარმოადგენს თამაშს სხვა ფერის ბანქოთი, როცა მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს პირველი სვლის ფერში. ნებისმიერ მოთამაშეს, მათ შორის „შტერს", შეუძლია შეეკითხოს, მოცემული სვლა არის თუ არა რენონსი და მოითხოვოს, რომ მოწინააღმდეგემ ის გაასწოროს. თამაშის დამთავრებამდე რენონსის გამოცხადება იძლევა უფლებას შემოწმებულ იქნეს მოგებული აღებები, მხოლოდ ამაზე ორივე მხარე უნდა იყოს თანახმა.

რენონსის გასწორება. მოთამაშემ უნდა გაასწოროს თავისი რენონსი, თუ ის იქნება აღმოჩენილი მანამდე, ვიდრე გახდება დამტკიცებული. რენონსის ქვეშ მყოფი ბანქო, რომელიც უკან აიღო ვისტიორმა, გახდება საჯარიმო. დამრღვევე მხარეს შეუძლია უკან აიღოს ნებისმიერი ბანქო, რენონსის შემდეგ ნათამაშები, მაგრამ მანამდე, სანამ მასზე გაამახვილებენ ყურადღებას.

დამტკიცებული რენონსი. რენონსი გახდება კანონიერი, როცა დამრღვევი მხარის მოთამაშე გააკეთებს პირველ სვლას შემდეგი აღების გათამაშებაში, ან დაამთავრებს თამაშს მოთხოვნით, ან აღების დათმობით. ამის შემდეგ რენონსში მოხვედრილი აღება რჩება იგივე სახით, რომელშიც ის იყო გათამაშებული, თუ ეს არ არის მე-12 აღება.

ჯარიმა რენონსზე. დამტკიცებული რენონსის ჯარიმა შედგება ორი აღებისგან, თუ ასეთები არსებობს, რომლებიც გათამაშების ბოლოში გადადიან მოწინააღმდეგების მხარეს. ეს ჯარიმა შეიძლება იქნეს გადახდილი მხოლოდ აღებების რიცხვებით, რომელიც მოიგო რენონსირებულმა მხარემ თავისი პირველი რენონსის შემდეგ, სადაც შედის აღებაც, მოგებული რენონსის წინ. ერთი აღების ქონის შემთხვევაში ჯარიმას გადაიხდიან ერთი აღებიდან.

შემდეგი დამტკიცებული რენონსისთვის, რომელიც გააკეთა იმავე მოთამაშემ, იმავე ფერში, ჯარიმა არ ენიშნება.

ქულების გაანგარიშების დროს ითვლება, რომ გადაცემული აღება იყო მოგებული მისი მიმღები მხარისგან აღების გათამაშებაში. ის გავლენას არ ახდენს კონტრაქტზე.

არასწორი აღება. არასწორად მოგებული აღების გასწორება არ შეიძლება, თუ ყოველი მხარის მოთამაშემ გააკეთა სვლა შედმეგი აღების გათამაშებაში. თუ მოთამაშემ არ გააკეთა სვლა აღების გათამაშებაში, ის ვალდებულია გაასწოროს შეცდომა, შეავსებს აღებას ბანქოთი, რომელიც შეძლების

მიხედვით მას შეეძლო ეთამაშა კანონიერ საფუძველზე. თუ მოთამაშე ჩამოვიდა რამდენიმე ბანქოთი გათამაშებულ აღებაში, ის არ იღებს მონაწილეობას ბოლო აღებაში. თუ ის აიღებს აღებას თავის ბოლო ბანქოთი, პირველი სელის რიგი გადადის მისგან მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეზე.

აღების მოთხოვნა ან დათმობა გამთამაშებლის მიერ. როცა გამთამაშებელი მოითხოვს ან დათმობს რამღენიმე დარჩენილ აღებას (სიტყვიერად ან ჟესტებით), მან უნდა დადოს მაგიდაზე თავისი ბანქოს ფურცლები პირით ზევით და მაშინვე გამოთქვას თავისი აზრი თამაშზე.

როცა ვისტიორი შეედავება გამთამაშებლის პრეტენზიას, მაშინ ბოლომ უნდა გააგრძელოს თამაში თავის განცხადების მიხედვით. კონკრეტული განცხადების უქონლობის დროს, მას არ აქვს უფლება „ისარგებლოს ამორჩევის თავისუფლებით და გააკეთოს სვლა, რომლის წარმატება დამოკიდებულია მოწინააღმდეგეებიდან განსაზღვრული ბანქოს ქონებას ან არ ქონებაზე."

გათამაშების შეწყვეტის შემდეგ ვისტიორს აქვს უფლება აჩვენოს თავისი ბანქოს ფურცლები პარტნიორს და შეთავაზოს თამაში.

აღების მოთხოვნა ან დათმობა ვისტიორის მიერ. ვისტიორს შეუძლია უჩვენოს გამთამაშებელს ნებისმიერი ან ყველა თავისი ბანქოს ფურცლები, ასეთი სახით განაცხადოს მოთხოვნა ან დათმობა. მას შეუძლია პარტნიორს არ ანახოს თავისი ხელი. დანახვების შემთხვევაში გამთამაშებელს აქვს უფლება შეაფასოს მისი ბანქოს ფურცლები როგორც საჯარიმო.

გაანგარიშებაში ქულების გასწორება. გაანგარიშებაში დაშვებული ან დამტკიცებული შეცდობის გასწორება შეიძლება ნებისმიერ დროს, რობერის ქულების ანგარიშის შეთანხმებამდე, შემდეგი შემთხვევების გარდა: შეცდომა ნაწილობრივ ჩანაწერში, გეიმის მინიჭებაში ან არ მინიჭებაში, ბოლო ბანქოს ფურცელის გაცემის შემდეგ მეორედ სწორად დარიგებაში, თუ არ არის მოთამაშეთა უმრავლესობის თანხმობა.

არასწორი დასტის გამოყენება. ბანქოს არევის შემდეგ დასტაში აღმოჩენილი ნაკლი (წუნი) გავლენას არ ახდენს ქულებზე, რომლებიც მოგროვილია ასეთი დასტით თამაშით.

აღების დათმობა, რომლის წაგება შეუძლებელია. აღების დათმობა, რომლის წაგება შეუძლებელია ნებისმიერ გათამაშებაში, არ აქვს ძალა, თუ ბანქოს არევამდე შეცდომაზე გაამახვილეს ყურადღება. ამ შემთხვევაში დაშვებულია ცხრილში გაკეთდეს სათანადო შესწორება.

ბრიჯის თამაშის ეთიკა

ბრიჯის თამაშის თითოეულმა მონაწილემ უნდა დაიცვას შემდეგი წესები:

1. ბანქოს დარიგების დამთავრებამდე არ არის რეკომენდირებული ბანქოს ქვედა ფურცლის შეხედვა, ასევე სხვა მოთამაშეების ბანქოს შეხება და მათი ბანქოს ჭვრეტა.

2. არ შეიძლება გამოცხადება:

ა) განსაკუთრებული გამახვილებით ან ინტონაციით;

ბ) უადგილოდ შეკავებით, რომელიც შეიძლება არა სწორად გაიგოს პარტნიორმა;

3. არ უნდა გამოხატო თავისი დამოკიდებულება პარტნიორის დაკვეთაზე (სვლაზე); მიაქციო ყურადღება ანგარიშს; აღებების რაოდენობას, რომლებიც საჭიროა კონტრაქტის შესასრულებლად ან ჩასაშლელად;

4. არ უნდა გამოთქვა ვარაუდები მოწინააღმდეგის ქცევების მიმართ;

5. არ არის მიღებული კონვენციის გამოყენება, რომლის მნიშვნელობა ცნობილია პარტნიორისათვის, მაგრამ არ იყო გამოცხადებული მოწინააღმდეგის მიერ.

შენიშვნა: ბრიჯის თამაშის სრულყოფილად ათვისებისათვის არ არის საკმარისი მხოლოდ ბრიჯის თამაშის წესების ცოდნა. საჭიროა ბრიჯისტების კლუბში შესვლა, კვალიფიცირებულ და გამოცდილ მოთამაშეებთან ხშირი თამაში, სპეციალური ლიტერატურის წაკითხვა და დამუშავება. უნდა შეისწავლოთ ბრიჯის თანამედროვე ვაჭრობის სისტემები, გამოიწეროთ თქვენთვის ბრიჯის ჟურნალი.

სპორტული ბრიჯი

დუბლიკატური (სპორტული) ბრიჯი არის ერთადერთი ბრიჯის თამაშის ნაირსახეობა, რომელიც შეტანილია სატურნირო თამაშების შემადგენლობაში. ქვემოთ მოყვანილია 1949 წელს დამტკიცებული ბრიჯის აღწერა და თამაშის წესები.

მოთამაშეთა რაოდენობა. გადათამაშებით დუბლიკატურ ბრიჯის თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლია ოთხ მოთამაშეს (2X2). ინდივიდუალურ, საწყვილო და გუნდურ (ოთხი მოთამაშე) თამაშში შეუძლია მიიღოს მონაწილეობა შვიდზე მეტმა მოთამაშემ.

კუთვნილება. თამაშისათვის საჭიროა ჩანთების ნაკრები და თითოეული ჩანთისთვის ბანქოს თითო დასტა. თითოეულ ჩანთას აქვს ოთხი ჯიბე,

რომლებიც განლაგებულია მხარეების მიხედვით, მოთამაშეების შესაბამისად ბანქოს შესანახად. თითოეული ჩანთის პირის მხარე მონიშნულია ისრით, რომლებიც მიმართულია „ჩრდილოეთის“ ჯიბისაკენ. ნაკრებში უნდა შედიოდეს თანმიმდევრობით დანომრილი 16 ჩანთა, რომლებზეც დასმულია ქვემოთ ნაჩვენები ნიშნები:

დამრიგებელი		სუსტი ადგილი (уязвимость - რუს.)	
ჩ. C	- 1, 5, 9, 13	არც ერთი მხარე	1, 8, 11, 14
ა. B	- 2, 6, 10, 14	მხოლოდ ჩ. C-ს ᲘᲝ	- 2, 5, 12, 15
ს. ᲘᲝ	- 3, 7, 11, 15	მხოლოდ ა. B-დ 3	- 3, 6, 9, 16
დ. 3	- 4, 8, 12, 16	ორივე მხარე	- 4, 7, 10, 13

როცა გამოყენებულია ჩანთები 17-32 ნომრებით, ისინი შეესაბამება ჩანთებს 1-16 ნომრებით. განსხვავებულია მხოლოდ მათი საკუთარი ნომრები.

არევა და დარიგება. მოწინააღმდეგის ან ტურნირის განმკარგულებელის თანდასწრებით მოთამაშე ამზადებს ჩანთას, აურევს დასტას და პირით ქვევით სათითაოდ დააწყობს ბანქოს ქაღალდებს. ასეთი ხერხით მიღებული ოთხ დასტას სათითაოდ ჩადებს ჩანთის შესაბამის ჯიბეში.

აუქციონი. ჩანთაზე დასმული ისარი უჩვენებს ჩრდილოეთს. თითოეული მოთამაშე აიღებს ბანქოს მისგან ახლომდებარე ჯიბიდან. შემდეგ ის გადაითვლის თავის ბანქოს ფურცლებს, რათა დარწმუნდეს, რომ მას ხელში აქვს 13 ბანქოს ფურცელი. დამრიგებლად დანიშნული მოთამაშე, პირველი მიცემს დაკვეთას. აუქციონი გრძელდება კონტრაქტის დადებამდე. პასების შემთხვევაში ხელახლა დარიგება არ კეთდება.

გათამაშება. გათამაშების ოპერაციები და სიტუაციები ძირითადად იგივეა რაც კონტრაქტული ბრიჯის თამაშის წესებშია მითითებული, განსხვავება მდგომარეობს შემდეგში: აღების გათამაშების შემდეგ თითოეული მოთამაშე თავის ბანქოს ფურცელს იტოვებს თავისთან. ის მას დადებს მაგიდაზე თავის წინ პირით ქვევით. გამთამაშებელი სვლებს აკეთებს „შტერის“ ბანქოს ფურცლებითაც. ამ დროს „შტერი“ ამ ბანქოს ფურცლებს გადააბრუნებს და დაიკავებს მათ თავის წინ.

ქულების გაანგარიშება. ქულების გაანგარიშება ერთი ჩანთის გამოყენებით, არ არის დამოკიდებული ქულების გაანგარიშებაზე მეორე ჩანთის გამოყენებით, თანაც ქულები რომლებიც დარიცხულია აღებებზე ერთი ჩანთიდან, არ გამოდგება /არ წავა) გეიმის ჩათვლაში მეორე ჩანთისთვის.

რობერისთვის ერიცხება შემდეგი პრემიები:

	გამთამაშებლის მხარე:	
	სუსტი ადგილით	სუსტი ადგილის გარეშე
გეიმის კონტრაქტის დაკვეთის და მოგებისთვის	500	300
გეიმზე ნაკლები კონტრაქტის დაკვეთისთვის	50	50

ერთ ხელზე ონერებისთვის პრემიალური ქულები არ ერიცხება, თუ გეიმის მომგები მოთამაშის გამოსარკვევად, გამოყენებულია სამატჩო ქულების გაანგარიგების სისტემა (импов – რუს.). „იმპ-ები".

დანარჩენ ურთიერთობაში თითოეული ჩანთის გაანგარიშება წარმოებს იმ სისტემით, რომელიც აღწერილია კონტრაქტული ბრიჯის ქულების გაანგარიშების ცხრილში.

გამარჯვებულის გამოვლენა. სამატჩო ქულების გაანგარიშება ყოველთვის გამოყენებულია ინდივიდუალური წყვილების და შეიძლება იყოს გამოყენებული გუნდურ (ოთხ-ოთხი მოთამაშე) თამაშებში. კუმულიატიური (საერთო) გაანგარიშება შეიძლება იქნეს გამოყენებული წყვილების და გუნდების თამაშებში.

დარღვევები დუბლიკატურ ბრიჯში

დუბლიკატურ ბრიჯში და რობერულ ბრიჯში გამოყენებულია ერთნაირი წესები. პროცედურა, ასევე ჯარიმები და შეცდომების გასწორება, რომლებიც აღწერილია კონტრაქტულ ბრიჯში სამართლიანია დუბლიკატური ბრიჯისთვის, გარდა შემდეგი შემთხვევებისა:

ტურნირის განმწესრიგებელი. თამაშის ან ტურნირის ჩასატარებლად და სახელმძღვანელოდ საჭიროა დაინიშნოს ერთი და იგივე მოთამაშე. მისი მოვალეობა გამომდინარეობს შემდეგში: ჩანაწერების წაყვანა; შესაბამისი გადასვლების და თამაშის პირობების შერჩევა; წესრიგის დაცვა; ჯარიმების განსაზღვრა და ქულების დარიცხვა; შედეგების ცხრილში ჩაწერა.

დარღვევაზე ყურადღების მიქცევა. წესების დარღვევის აღმოჩენის შემთხვევაში საჭიროა განმწესრიგებლის მოწვევა. მოთამაშეებს არ აქვთ უფლება საკუთარი ინიციატივით დანიშნოს ან უარყოს ჯარიმა.

შეთანხმებული ანგარიში. განმწესრიგებელს შეუძლია დანიშნოს

ქულების დარიცხვა შეთანხმებულად მხოლოდ იმ შემთხვევებში, როცა წესებით არ არის გათვალისწინებული საჯარიმო სანქციები, რომლებიც შეუკიბრის მონაწილეს მთლიანად გაუკეთებდა კომპისირებას, მისი მოწინააღმდეგის მიერ წესების დარღვეის გამო, აგრეთვე იმ შემთხვევებში როცა შეუძლებელია დარღვევის გამოსწორება და ჩანთის ნორმალური გათამაშება. შეთანხმებული ანგარიში შეიძლება დაინიშნოს ჩანთაზე საერთო შედეგის შეცვლით და სამატჩო (ან ნულოვანი) ქულების დიდი რიცხვების დარიცხვით. დამრღვევი მხარისთვის შეიძლება განისაზღვროს საჯარიმო ქულები, ხოლო არ დამრღვევ მხარისთვის – კომპისირებული ქულები.

<u>საჯაჭრო და საფამაშო კონვენციები</u>. მოთამაშეს შეუძლია გააკეთოს ნებისმიერი დაკვეთა ან დანიშნოს ნებისმიერი თამაში (მათ შორის განზრახ ყალბი დაკვეთა). გამორიცხულია ის შემთხვევები, როცა სრულიად საფუძვლიანად შეიძლება ივარაუდო, რომ მოწინააღმდეგე გაიგებს ასეთი დაკვეთის ან დანიშვნის ჯბრს. ამის მსგავსი დაკვეთების და თამაშის დანიშვნების გაკეთება არ ღირს და იმ შემთხვევაშიც, როცა ამ მოთამაშის მხარემ შეატყობინა მოცემული დაკვეთის გამოყენების შესახებ მანამდე, სანამ თითოეული მონაწილე მოასწრებდა თავისი ბანქოს დანახვას. თუ განმწესრიგებელი მიიღებს გადაწყვეტილებას, რომ ერთი მხარის მიერ იყო მიყენებული ზარალი მოწინააღმდეგის ბრალის გამო, რომელმაც არ გააკეთა ასეთი შეტყობინება, მაშინ მას შეუძლია დანიშნოს ქულების შეთანხმებული დარიცხვა.

ერთი რომელიმე მოთამაშის თხოვნის მიხედვით განმწესრიგებელს შეუძლია მოითხოვოს, რომ დაკვეთის გამკეთებელი ან თამაშის დამნიშვნელი მონაწილემ დატოვოს მაგიდა და თავისი პარტნიორი და მომხდარის შესახებ მისცეს ახსნა-განმარტება.

განმწესრიგებელს (ან სხვა ავტორიტეტულ პირს) შეუძლია აკრძალოს კონვენციის გამოყენება, რომლებიც საჭიროებს ვრცელ ახსნა-განმარტებებს.

<u>„შტერის“ უფლება</u>. „კონტრაქტულ ბრიჯში“ მოყვანილი უფლებების გარდა, „შტერს“ აგრეთვე აქვს უფლება: შეატყობინოს განმწესრიგებელს ნებისმიერი სადავო საკითხის შესახებ; აწარმოოს ანგარიში წაგებულ და მოგებულ აღებებზე; გაამახვილოს ყურადღება სხვა მოთამაშის ბანქოზე წინა აღების გათამაშებაში და მაგიდაზე არასწორი მდგომარეობის დაკავებაზე. ამ მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს „შტერის“ ბანქოთი გამთამაშებლის მითითებით. იმ შემთხვევაში, როცა გათამაშებულია ბანქო, რომელიც არ იყო დასახელებული გამთამაშებლის მიერ, შეცდომის გასწორება შეიძლება შემდეგ აღებაში ბანქოს ჩათვლამდე, თანაც ვისტიორს შეუძლია ბანქოს უკან აღება, შეცდომის შემდეგ ნათამაშები, მაგრამ მასზე ყურადღების

მიქცევამდე. როცა „შტერი" კარნახობს (განმწესრიგებელის პრით) სვლას, განმწესრიგებელს შეუძლია გამთამაშებელს აუკრძალოს მოცემული ბანქოთი ან მისი ექვივალენტური ბანქოთი სვლის გაკეთება.

შეცდომა „შტერის" სვლაში. გამთამაშებელს შეუძლია შეცვალოს ბანქოს დანიშნა, რომელიც გაითამაშა „შტერმა", თუ ის აკეთებს ამას შეყოვნების გარეშე და თუ „შტერს" არ აქვს მის მიერ დანიშნული ბანქო.

არასწორი ინფორმაცია. ბანქოს დარიგების შესახებ არასწორი ინფორმაციის მიღების გამო, მოთამაშემ უნდა შეატყობინოს განმწესრიგებელს, ხოლო ის მოითხოვს, რომ დარიგების გათამაშება და ქულების გაანგარიშება მოხდეს დადგენილი წესის მიხედვით. წინააღმდეგ შემთხვევაში მან უნდა დანიშნოს შეთანხმებულად ქულების დარიცხვა. არასწორი ინფორმაციის მაგალითებია: არასათანადო ხელის და სხვა მოთამაშის ბანქოს გადასინჯვა აუქციონის დაწყებამდე; ფარულად ყურის დაგდება განაცხადებზე და შენიშვნებზე; პარტნიორის უადგილო შენიშვნები და ჟესტები.

რენონსზე გამოყოფილი დრო. მეთორმეტე აღების გათამაშებაში რენონსი უნდა იქნეს გასწორებული ყველა ოთხივე მოთამაშის ბანქოს დაბრუნებამდე ჩანთაში. დადგენილი რენონსი არ ექვემდებარება ჯარიმას, თუ მასზე გაამახვილეს ყურადღება ტურის დამთავრების შემდეგ და ბანქოს არევის შემდეგ.

მოთხოვნები და დათმობანი. აღების დათმობას, რომლის წაგება შეუძლებელია ბანქოს ნებისმიერ განლაგების დროს, არ აქვს ძალა, თუ მოწინააღმდეგეს შეცდომაზე მიუთითეს ტურის დამთავრებამდე და ჩანთის წაღებამდე. მოთამაშისგან ფაქტიურად მოგებული აღების დათმობა გაუქმებულია, თუ შეცდომაზე გაამახვილებენ ყურადღებას განმწესრიგებელი თამაშის დამთავრების შემდეგ 30 წუთში.

ქულების გაანგარიშებაში შეცდომის გასწორება. შეცდომების გასწორებაზე გამოყოფილია მინიმუმ 30 წუთი და არაუმეტესი 24 საათისა ოფიციალური შედეგების გამოცხადების შემდეგ. შეჯიბრის მონაწილემ განმწესრიგებელს უნდა შეატყობინოს ანგარიშის შეცვლის აუცილებლობის შესახებ, თამაშის დამთავრების შემდეგ 30 წუთის მანძილზე.

ბანქოს ფურცლების არასწორი რაოდენობა. თუ განმწესრიგებელი გამოაცხადებს, რომ ერთ ან რამდენიმე ჩანთის ჯიბეში არის ბანქოს ფურცლების არასწორი რაოდენობა, მაშინ მან უნდა გააკეთოს გასწორება, ხოლო შემდეგ მოითხოვოს გათამაშების ჩატარება დადგენილი წესით.

შეცვლილი ბანქოს ფურცლები. როცა თამაშის დროს ხდება ჩანთაში ბანქოს გამოცვლა, განმწესრიგებელი ცალკე აფასებს თითოეულ ჯგუფს შემდეგნაირად: თითოეული წყვილი მიიღებს ერთ სამატჩო ქულას ყოველ

დაბალ შედეგზე იმავე ჯგუფში 1/2 სამატჩო ქულას ყოველ იდენტურ რეზულტატზე იმავე ჯგუფში და 1/2 სამატჩო ქულას ყოველ წყვილზე სხვა ჯგუფში (ჯგუფებში).

დისციპლინარული ჯარიმები. განმწესრიგებელს აქვს უფლება დამრღვევს დაუნიშნოს ჯარიმა საპროცედურო შეცდომისთვის, რის გამოც შეჯიბრის მონაწილეს დაუნიშნავენ შეთანხმებულ ანგარიშს. ანალოგიური კომპენსაცია შეიძლება დაენიშნოს მოთამაშეს, რომელიც ვალდებულია თავისი ბრალის გარეშე მიიღოს შეთანხმებული ანგარიში.

გასაჩივრება. განმწესრიგებლის ნებისმიერი გადაწყვეტილება სადავო საკითხზე, შეიძლება გასაჩივრდეს საკლუბო თამაშების კომიტეტში. განმწესრიგებლის გადაწყვეტილება წესების საკითხებზე, შეიძლება გასაჩივრდეს მხოლოდ თამაშების წესების ნაციონალურ კომისიაში.

კლუბებში სათამაშო დუბლიკატური ბრიჯი

გუნდური შეჯიბრება (ოთხ-ოთხი მოთამაშე). ცნობილია, რომ გუნდური შეჯიბრება ბრიჯში უზრუნველყოფს მოთამაშეთა ოსტატობის ყველაზე უფრო ზუსტ შემოწმებას მოთამაშეთა ოსტატობისა. სხვადასხვა ოთახებში დგამენ ორ მაგიდას. 1 გუნდის ერთი წყვილი 1 მაგიდაზე დაიკავებს ჩრდილოეთ-სამხრეთ ადგილებს, ხოლო ამავე გუნდის მეორე წყვილი მე-2 მაგიდაზე დაიკავებს აღმოსავლეთ-დასავლეთ ადგილებს. 2 გუნდის წევრები დაიკავებენ დანარჩენ ადგილებს. 1 მაგიდაზე თამაშობს წყვილი აღმოსავლეთ-დასავლეთი, ხოლო 2 მაგიდაზე წყვილი ჩრდილოეთ-სამხრეთი.

გასათამაშებელი დარიგებების /ჩანთების) რიცხვი უნდა იყოს ოთხ ჯერადი. 12 დარიგებაზე იხარჯება საათნახევარი დრო. 1 მაგიდაზე დაწყობენ დარიგების პირველ ნაწილს, ხოლო 2 მაგიდაზე კი მეორე ნაწილს. ბანქოს ფურცლებს აურევენ, დაარიგებენ და გაითამაშებენ, ამის შემდეგ აწარმოებენ ქულების გაანგარიშებას.

ბრიჯის საერთაშორისო წესები

(დამტკიცებულია ბრიჯის საერთაშორისო ფედერაციის მიერ 1948 წელს (WBP - World Bridge Federation)

ბრიჯს თამაშობს ოთხი მოთამაშე ბანქოს 52 ქაღალდიანი დასტით. ერთმანეთის საწინააღმდეგოდ მჯდომ მოთამაშეებს ეწოდებათ პარტნიორები. მაგიდასთან ადგილებს აქვს სინათლის მხარეების სახელწოდება: დასავლეთი,

ჩრდილოეთი აღმოსავლეთი სამხრეთი. ჩრდილოეთი თამაშობს სამხრეთის წყვილთან, დასავლეთი – აღმოსავლეთთან. თითოეულ მოთამაშე წყვილის ამოცანაა მაქსიმალურად შესაძლებელი ქულების მოგროვება. ხოლო კონტრა პარტნიორების ამოცანაა უფრო მაღალი თამაშის დანიშვნა, ანდა მოწინააღმდეგე წყვილის დაკვეთის შესრულების ჩაშლა.

1. დარიგება

არიგებენ თითო ბანქოს ქაღალდს ერთხელ, სულ 13 ქაღალდს თითოეულ მოთამაშეზე. კოზირი არ გაიხსნება.

2. ქაღალდების და ფერების უფროსობა.

ქაღალდების უფროსობა ტრადიციულია: ორიანი, სამიანი, ოთხიანი, ხუთიანი, ექვსიანი, შვიდიანი, რვიანი, ცხრიანი, ათიანი, კაცი, ქალი, მეფე, ტუზი. ბანქოს ქაღალდების ღირსება ქულებით არ არის შეფასებული. ფერების (მასტების) უფროსობა თანმიმდევრობის მიხედვით არის: ჯვარი, აგური, გული, ყვავი. უფროს ფერებს – ყვავს და გულს ეწოდება – მაჟორი (major – ლათ.). დაბალ ფერებს – აგურს და ჯვარს – მინორი (minor – ინგ.). გამოცხადება – „უკოზიროდ“, მაღალია ფერის გამოცხადებაზე.

3. ვაჭრობა

ვაჭრობას იწყებს ბანქოს ქაღალდების დამრიგებელი. დაკვეთების მიცემა ხდება რიგის მკაცრად დაცვით, საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. არსებობს დაკვეთის 4 სახეობა: „მნიშვნელოვანი“, „პასი“, „კონტრა“, „რეკონტრა“. ა) „მნიშვნელოვანი“ დაკვეთა არის ვალდებულება, აიღო ექვს ზევით განსაზღვრული რაოდენობის აღება (взятка – რუს.) დაკვეთილი კოზირით, ან უკოზიროდ. ბ) „პასი“ – არამნიშვნელოვანი დაკვეთა, რომელიც ადასტურებს ვაჭრობაზე უარის თქმას, ან ვაჭრობის გაგრძელებაზე დროებით უარის თქმას, ან მიაწვდის მოთამაშეებს განსაზღვრულ ინფორმაციას პარტნიორებს შორის სპეციალური მოლაპარაკების მიხედვით. გ) „კონტრა“ ვალდებულება ჩაშალო მოწინააღმდეგის მიერ თავისი დაკვეთის შესრულება. დ) „რეკონტრა“ – საკუთარი დაკვეთის დადასტურება „კონტრას“ დაკვეთის მიუხედავად. „რეკონტრის“ დაკვეთა შეიძლება გაკეთდეს მხოლოდ მოწინააღმდეგის „კონტრის“ საპასუხოდ. „რეკონტრის“ დაკვეთის დროს თამაშის ფასი გაორმაგებულია.

„მნიშვნელოვანი“ დაკვეთების თანმიმდევრობა:

ალება	დაკვეთები				
7	1 ჯვარი	1 აგური	1 გული	1 ყვავი	1 უკოზიროდ
8	2 ჯვარი	2 აგური	2 გული	2 ყვავი	2 უკოზიროდ
9	3 ჯვარი	3 აგური	3 გული	3 ყვავი	3 უკოზიროდ
10	4 ჯვარი	4 აგური	4 გული	4 ყვავი	4 უკოზიროდ
11	5 ჯვარი	5 აგური	5 გული	5 ყვავი	5 უკოზიროდ
12	6 ჯვარი	6 აგური	6 გული	6 ყვავი	6 უკოზიროდ
13	7 ჯვარი	7 აგური	7 გული	7 ყვავი	7 უკოზიროდ

ყოველი შემდეგი დაკვეთა უნდა იყოს წინაზე მაღალი. მოთამაშე, რომელმაც თქვა პასი, არ კარგავს მონაწილეობის უფლებას ვაჭრობაში, თუ ის გრძელდება. ყოველი შეკვეთის შემდეგ თამაშის თითოეულ მონაწილეს შეუძლია თქვას თავისი სიტყვა. თუ ყველა მოთამაშემ თქვა პასი ბანქოს ქაღალდები ხელახლა უნდა დარიგდეს. „კონტრა“ და „რეკონტრა“ შეკვეთები შეიძლება გაკეთდეს ყოველი „მნიშვნელოვანი“ შეკვეთის შემდეგ, გაზრდიან მოგებულ ან წაგებულ ქულებს და იგი ძალაში შედის, როცა ქულების გამოცხადების შემდეგ სამმა მოთამაშემ თქვა „პასი“. ყოველი შემდგომი „მნიშვნელოვანი“ დაკვეთა აუქმებს „კონტრას“ და „რეკონტრას“ და თავის მხრივ შესაძლოა დაისაჯოს „კონტრის“ და „რეკონტრისაგან“.

არსებობს მრავალი პირობითობა, რაც პარტნიორებს აძლევს შესაძლებლობას ვაჭრობის პროცესში გაცვალონ ინფორმაციები თავიანთ კარტების ხარისხზე, ფერების სიგრძეზე, ფერში უფროსი კარტის შესახებ და ასე შემდეგ. პარტნიორებს შორის ინფორმაციების გაცვლას აქვს დიდი მნიშვნელობა თამაშის დანიშვნისათვის, ვინაიდან ერთ-ერთმა პარტნიორმა უნდა დაუკვეთოს კოზირი და აღებების რაოდენობა, რომლებსაც ერთად აიღებენ ორივე პარტნიორი. ინფორმაციების გაცვლის ხერხების და ილეთების ერთობლიობას ვაჭრობის პროცესში ეწოდება კონვენცია ან ვაჭრობის სისტემა.

ბოლო მნიშვნელოვან დაკვეთას ეწოდება კონტრაქტი. ეს არის ვალდებულება განსაზღვრული რაოდენობის აღების შესახებ, დაკვეთილი კოზირის დროს ან უკოზიროდ თამაშის დროს.

მოთამაშეთა წყვილს, რომლებმაც განაცხადეს კონტრაქტი, ეწოდება გამთამაშებელი წყვილი, ხოლო მათ მეტოქეებს ვისტიორთა წყვილი. მოთამაშე, რომელიც პირველად დაასახელებს კონტრაქტის მასტს (ანდა „უკოზიროს“, უკოზიროდ თამაშის დროს), გახდება გამთამაშებელი, ხოლო მისი პარტნიორი „შტერი“ (болван – რუს.).

4. გათამაშება

პირველი სვლა ეკუთვნის გამთამაშებლის მარცხნივ მჯდომ ვისტიორს. შემდგომი სვლები ბოლო გაჭრილი ქაღალდების ამღებ მოთამაშეს.

მოწინააღმდეგის მიერ გაკეთებული პირველი სვლის შემდეგ, პირობითი პარტნიორი „შტერი“, თავის ქაღალდებს დააწყობს მაგიდაზე პირით ზევით (გახსნილად) და გათამაშებაში არ ღებულობს მონაწილეობას. „შტერის“ ქაღალდებით სარგებლობს გამთამაშებელი. „შტერის“ ბანქოს ქაღალდებს ეწოდება „მაგიდა“. როდესაც გამთამაშებელი გაჭრის ქაღალდებს თავისი კარტებით, ეწოდება – „ხელიდან გაჭრა“, ხოლო როცა გაჭრის „შტერის“ კარტებით – „მაგიდიდან აღება“.

ჩამოსულ მასტზე (ფერზე) მოთამაშე ვალდებულია ჩამოვიდეს იგივე ფერის ქაღალდი. თუ არა აქვს მასტი, მაშინ ნებისმიერი ქაღალდი. კოზირით გაჭრა არ არის სავალდებულო.

5. ქულების დაანგარიშება

ქულები ირიცხება ყოველი დარიგების შედეგის მიხედვით. თუ კონტრაქტი შესრულებულია (გადაჭარბებულია) ქულებს მიიღებს გამთამაშებელი წყვილი. ქულები ერიცხება ყოველ თითოეულ ექვსზე მეტი გაჭრილი ქაღალდების აღებისათვის. ამის გარდა არსებობს დამატებითი პირობა: „ზონაში“, „ზონის გარეთ“, რომელიც გავლენას ახდენს პრემიალური ქულების რაოდენობაზე. არსებობს ზონალობის 4 სახეობა: ა) ზონაში არავინაა; ბ) ყველა ზონაშია; გ) ჩრდილოეთ-სამხრეთ ზონაში; დ) დასავლეთ-აღმოსავლეთ ზონაში. შეჯიბრებაზე ზონალობა დამოკიდებულია დარიგების ნომერზე და მეორდება ყოველი 16 ნომერი.

	დაკვეთილის აღებისთვის		
		კონტრით	რეკონტრით
მინორი	20	40	80
მაჟორი	30	60	120
უკოზირო პირველი	40	80	160
უკოზირო დანარჩენი	30	60	120

ზედმეტის აღებისთვის					
ნებისმიერ მასტში	როგორც აღებაზე	ზონაში 200	ზონის გარეთ 100	ზონაში 400	ზონის გარეთ 200

სპორტულ ბრიჯში ქულები დაერიცხება შემდეგნაირად: თუ გამთამაშებელმა წყვილმა აიღო ვალდებულება, რომ აღებებით (за взятки - რუს.) დააგროვებს არანაკლებ 100 ქულას და შეასრულებს დაკვეთას, მას ერიცხება პრემია „გეიმის" გრაფაში. ქულების მცირე ჯამით შესრულებული კონტრაქტი წახალისდება „ნაწილობრივ ჩანაწერის" გრაფაში; დამატებითი ქულები ერიცხება ყველაზე უდიდესი თამაშებისთვის - „პატარა შლემი" (12 აღება) და „დიდი შლემი" (ყველა 13 აღება).

რობერულ ბრიჯში „გეიმის" ნათამაშები წყვილი (ანდა „ნაწილობრივი ჩანაწერებით" 100 ქულის დამგროვებელი) შედის ზონაში. იმის შემდეგ, როცა წყვილი ზონაში ითამაშებს გეიმს (ანდა ნაწილობრივი ჩანაწერებით მოაგროვებს 100 ქულას) „რობერი" (robber გერ.) თავდება. თუ მოწინააღმდეგეები ამ დროს არ შევიდნენ ზონაში, ის წყვილი რომელმაც დახურა „რობერი", მიიღებს პრემიას 700 ქულის ოდენობით, ხოლო თუ შევიდნენ ზონაში მაშინ - 500 ქულას.

—	ზონის გარეთ	ზონაში
ნაწილობრივი ჩანაწერი	50	50
გეიმი	300	500
პატარა შლემი	500	750
დიდი შლემი	1000	1500

კონტრაქტის შესრულებისას ქულებს მიიღებს მხოლოდ ვისტიორთა წყვილი.

ყოველი დაკლებული აღებისთვის	ზონის გარეთ			ზონაში		
	-	კონტრა	რეკონტრა	-	კონტრა	რეკონტრა
პირველი	50	100	200	100	200	400
2 და 3	50	200	400	100	300	600
დანარჩენები	50	300	600	100	300	600

„კონტრის“ წინ კონტრაქტის შესრულებისთვის დამატებით ერიცხება 50 ქულა; „რეკონტრის“ წინ – 100 ქულა.

ქულების გაანგარიშების მაგალითი

გამთამაშებელმა წყვილმა დაუკვეთა დიდი შლემი ჯვარში (ესე იგი ივალდებულა ყველა 13 აღების გაჭრა). პარტნიორებმა განაცხადეს „კონტრა“, ხოლო გამთამაშებელმა წყვილმა – „რეკონტრა“. გამთამაშებელმა წყვილმა შეასრულა დაკვეთა. მათ დაერიცხება: რეკონტრის წინ მინორებში 7 გაჭრისთვის 80X7=560 ქულა; რეკონტრის წინ კონტრაქტის შესრულებისთვის – 100 ქულა; გეიმისთვის – 300 ქულა; დიდი შლემისთვის 1000 ქულა. სულ მოაგროვა – 1960 ქულა.

რობერულ ბრიჯში ქულები ერიცხება „კორონკებისთვის“ – ერთ ხელში ოთხი კოზირის ონერები; „კორონკებისთვის“ – ერთ ხელში ხუთი კოზირის ონერები; უკოზიროდ თამაშისას ერთ ხელში ოთხი ტუზისათვის. ამ დროს არ აქვს მნიშვნელობა თუ ეის ხელშია ბანქოს ქაღალდების კომბინაცია.

ბურა

ბურა ბანქოს კომერციული თამაშია, ბანქოს 36 ქაღალდიანი დასტით შეიძლება ითამაშოს ორმა და მეტმა მოთამაშემ. ქაღალდის პირველი დამრიგებელი განისაზღვრება კენჭისყრით, შემდეგ დაარიგებს მოგებული. ერთ დარიგებაზე თითოეულ მოთამაშეს დაურიგდება 1 ქაღალდი, სულ სამ-სამი. გაიხსნება კოზირი. პირველი სვლა ეკუთვნის დამრიგებლის მოწინააღმდეგეს, შემდეგი იმას, ვინც აიღო ბოლო აღება (გაჭრილი კარტები).

ქაღალდის სიმაღლის და ღირსების ცხრილი:

ქაღალდი	ღირსება	ქაღალდი	ღირსება
ტუზი	11	9	0
10	10	8	0
მეფე	4	7	0
ქალი	3	6	0
კაცი	2		

სვლის გაკეთება შეიძლება ერთი ქაღალდით, ან ერთი მასტის 2 ქაღალდით, ან ერთი მასტის 3 ქაღალდით (ერთი მასტის 3 ქაღალდის კომბინაციას ჰქვია „წერილი").

კოზირის ან მასტის ჩამოსვლა მასტზე არ არის აუცილებელი. ერთი ქაღალდით სვლაზე პარტნიორი უნდა ჩამოვიდეს 1 ქაღალდს, ორი ქაღალდით სვლაზე 2 ქაღალდს, სამი ქაღალდით სვლაზე 3 ქაღალდს. თუ მოწინააღმდეგის ქაღალდებმა გაჭრა ყველა ჩამოსული ქაღალდი, აიღებს მოწინააღმდეგე. თუ ერთი ქაღალდი მაინც არ არის გაჭრილი, მაშინ აიღებს სვლის გამკეთებელი. აღებული ქაღალდები უნდა გადატრიალდეს და მათი ნახვა აღარ შეიძლება.

„ვზიატკების" (გაჭრილი ქაღალდის) აღების შემდეგ, მოთამაშეები დასტის ტალონიდან (ბაზრიდან) ხელში შეივსებენ ქაღალდებს რიგის მიხედვით (პირველად ქაღალდს შეივსებს სვლის მომგები მოთამაშე), ერთმანეთის შემდეგ თითო-თითო ქაღალდს, ხელში სამ ქაღალდამდე ამღები ხელახლა აკეთებს სვლას.

პარტიას მოიგებს ის მოთამაშე, რომელიც პირველი მოაგროვებს 31 ქულას. პარტიის დამთავრების შესახებ, მოთამაშემ შეიძლება გამოაცხადოს მხოლოდ თავის სვლაზე.

ხელზე 3 კოზირის კომბინაციას ეწოდება „ბურა". მოთამაშე, რომელიც

აჩვენებს ხელზე „ბურას“, მოიგებს პარტიას აღებებში ქულების რაოდენობის მიუხედავად.

მოთამაშემ თუ გამოაცხადა პარტია დამთავრებულად, მაგრამ მას არ აღმოაჩნდა 31 ქულა, ითვლება წაგებულად. თუ მოთამაშემ ქაღალდი შეივსო დასტიდან არა რიგის მიხედვით, ისჯება პარტიის წაგებით. ბანქოს დასტიდან (ტალონიდან) ერთდროულად 2 ქაღალდის შევსება, ან ზედმეტი ქაღალდის აღება, ასევე ისჯება წაგებით.

„ბურას“ თამაშის დროს შეიძლება გამოყენებულ იქნეს პირობა „დავი“, რაც ნიშნავს, რომ თამაშის პროცესში თავის სვლაზე მოთამაშეს შეუძლია უთხრას მოწინააღმდეგეს - „დავი“, ესე იგი, შესთავაზოს დანებდეს, ანდა მოსთხოვოს ფსონის გაორმაგება. ტერმინი „დავი“ აღებულია ქართული ენიდან.

ორივე მოწინააღმდეგეს შეუძლია ითამაშოს ღია ქაღალდებით. როცა ერთი მოთამაშე თამაშობს ღიად მაშინ მეორე მოთამაშე მას აძლევს ამისათვის რამდენიმე ქულას კომპენსაციის სახით. შეიძლება შეთანხმება უკოზირო თამაშზე, პირველი სვლის გაკეთების უფლებაზე კომპენსაცია არის 30 ქულა.

დებერცი

დებერცს თამაშობს ორი მონაწილე ბანქოს 32 ქაღალდიანი პატარა დასტით (შვიდიანიდან ტუზამდე). თამაში მოიცავს გათამაშების ელემენტებს და ქაღალდების კომბინაციებს. დებერცი განეკუთვნება კომერციულ თამაშების სახეობას. თამაშობენ პარტიის ანგარიშზე ან ქულების სხვაობაზე. მოსკოვური წესების მიხედვით თამაშობენ 501 ქულამდე. ასეთი პარტია გრძელდება 15-20 წუთს. დებერცს აქვს თამაშის რამდენიმე ნაირსახეობა. ამ წიგნში მოყვანილია თამაშის მოსკოვური წესები.

ბანქოს დარიგება ხდება რიგ-რიგობით. პირველი დამრიგებელი განისაზღვრება კენჭისყრით. დამრიგებელი არიგებს სამ-სამ ქაღალდს, სულ ექვს ქაღალდს თითოეულ მოთამაშეზე. დასტის ზედა ქაღალდი გაიხსნება და გამოცხადდება კოზირის მასტად.

ბანქოს ქაღალდის სიმაღლისა და ღირსების ცხრილი:

უკოზირო მასტები		კოზირის მასტები	
ქაღალდი	ღირსება	ქაღალდი	ღირსება
ტუზი	11	კაცი	20
10	10	9	14
მეფე	4	ტუზი	11
ქალი	3	10	10
კაცი	2	მეფე	4
9	0	ქალი	3
8	0	8	0
7	0	7	0

მოთამაშეებს რიგ-რიგობით შეუძლიათ თამაშის დაკვეთა, პირველი კოზირის მიხედვით სიტყვით „ვთამაშობ", ან უნდა თქვან „პასი". პირველი „ვთამაშობ" განაცხადის შემდეგ, თამაში ითვლება დაკვეთილად, ხოლო მოთამაშე, რომელმაც გააკეთა განაცხადი – გამთამაშებლად. გამთამაშებელმა უნდა მოაგროვოს მეტი ქულები, ვიდრე მოწინააღმდეგემ, რომელსაც ეწოდება ვისტიორი.

იმ შემთხვევაში, თუ პირველი კოზირის მიხედვით არავინ არ შეუკვეთა თამაში, მოთამაშეებს იგივე რიგის მიხედვით შეუძლიათ გამოაცხადონ კოზირად ყოველი სხვა მასტი. თუ კვლავ ორივემ თქვა „პასი", მაშინ კარტი ხელახლა უნდა დარიგდეს. დარიგება გადადის შემდეგ მოთამაშეზე.

როცა თამაში უკვე შეკვეთილია, დამრიგებელი კიდევ დაარიგებს სამ-სამ ქაღალდს, რის შემდეგაც თითოეულ მოთამაშეს ხელზე უნდა ჰქონდეს 9-9 ქაღალდი. ქვედა ქაღალდი ამოტრიალდება და ზემოდან დაიდება დასტის დარჩენილ ტალონზე (talon – გერ.).

ქულები ერიცხება გამოცხადებული ქაღალდების კომბინაციებისა და აღებული ყველა ქაღალდის ქულების ჯამისათვის. 10 ქულა ერიცხება ბოლო ქაღალდის აღებისათვის.

თავისი პირველი სვლის წინ ყოველ მოთამაშეს აქვს უფლება, გააცხადოს თავისი ქაღალდების კომბინაციის შესახებ. ქულები დაერიცხება იმ მოთამაშეს, რომელიც გამოაცხადებს ხელზე არსებული უფრო მაღალი ქაღალდების კომბინაციას.

კომბინაციების სიმაღლის და ღირსების ცხრილი:

ქაღალდები ხელზე	ქულები	სახელწოდება
4 ქაღალდი ერთი მასტის მიყოლებით	50	ორმოცდაათი
3 ქაღალდი ერთი მასტის მიყოლებით	20	ტერცი
კოზირის მარიაჟი	20	ბელა

მარიაჟი ეწოდება ერთი მასტის მეფეს და ქალს ერთად. ორი კომბინაციიდან მაღალია ის, რომელიც უფრო გრძელია. თუ კომბინაციის თანმიმდევრობა 4 კარტზე მეტია, ჩაითვლება მხოლოდ ოთხი. ორმოცდაათზე მეტი ქულის განაცხადი არ არის. ორი ერთნაირი სიგრძის კომბინაციიდან მაღალია, რომელიც იწყება უფრო მაღალი ქაღალდით. კოზირის ქაღალდების კომბინაცია უფროსია სხვა ქაღალდების კომბინაციაზე. ორი კომბინაციიდან, რომლებსაც აქვს ერთნაირი სიგრძე და ერთნაირი მაღალი ქაღალდი, უფროსად ითვლება ის, რომელიც ადრე იყო გამოცხადებული (ეკუთვნის იმ მოთამაშეს, ვისი სვლაც არის). უფროსობის განმარტება არ ეხება კომბინაცია „ბელას". მას ვერ მოხსნის (გაჭრის) ვერც ერთი კომბინაცია და თვითონ „ბელაც" არ გაჭრის არაფერს.

„ბელას" (bella იტალ.) გარდა ყველა დანარჩენი კომბინაციის გამოცხადება შეუძლია მოთამაშეს პირველი სვლის გაკეთებამდე, როცა ხელზე აქვს 9 კარტი. განცხადება კეთდება ლაკონიურად, გამოცხადდება კომბინაციის სახელწოდება: „ორმოცდაათი" ან „ტერცი". თუ ერთ ხელზე გამოსაცხადებელი არის ერთზე მეტი კომბინაცია, მაშინ თავიდან გამოცხადდება უფროსი კომბინაცია. თუ პარტნიორმა არ ჩაჭრა გაკეთებული გამოცხადება უფრო მაღალი კომბინაციით, გამომცხადებელ მოთამაშეს შეუძლია გამოაცხადოს ყველა დანარჩენი მასთან ხელზე არსებული კომბინაციები, იმ პირობით, რომ ისინი უმცროსია პირველად გამოცხადებულ კომბინაციაზე. „ბელას" შემცველი ქაღალდები შეიძლება შედიოდეს ყველა სხვა კომბინაციებში. „ბელას" გამოცხადება შეიძლება ყოველი სვლის დაწყების წინ.

პირველ სვლას აკეთებს დამრიგებელის მოწინააღმდეგე. თითოეულ შემდგომ სვლას აკეთებს წინა სვლის ქაღალდების ამღები მოთამაშე. სვლა კეთდება მხოლოდ ერთი ქაღალდით ჩამოსულ მასტზე მოთამაშე უნდა ჩამოვიდეს იგივე მასტს. თუ საჭირო მასტი არ აქვს, უნდა ჩამოვიდეს

კოზირი. თუ არც კოზირი აქვს და არც მასტი, მაშინ ნებისმიერი ქაღალდი. კოზირის ქაღალდი აუცილებლად უნდა იქნეს გაჭრილი. უკოზირო მატის გაჭრა არ არის აუცილებელი. ქაღალდი, რომელმაც გაჭრა სხვა ქაღალდი, ანდა ვერ იქნა გაჭრილი სხვა ქაღალდით აიღებს.

როცა თამაში შეკვეთილია პირველი კოზირის მიხედვით, მოთამაშეს, რომელსაც ხელზე აქვს შვიდიანი კოზირი, აქვს უფლება თავისი პირველი სვლის წინ გაცვალოს ის გახსნილ ქაღალდზე, რომელიც განსაზღვრავს პირველი კოზირის მასტს დარიგების დროს.

თამაშის დამთავრების შემდეგ მოთამაშეებმა უნდა დათვალონ ქულები: გაჭრილ ქაღალდებს აღებებზე „ორმოცდაათზე", „ტერცზე", „ბელაზე" და ბოლო აღების მიხედვით.

თუ გამთამაშებელმა აიღო მეტი ქულები ღია ან დანიშნულ კოზირზე, ვიდრე მისმა მოწინააღმდეგემ, თითოეული მოთამაშე იწერს დაგროვებულ ქულებს, თუ არა, მაშინ ასეთ შედეგს ეწოდება „ბაიდი" (beiden – გერმ.) და მოთამაშე არაფერს არ იწერს, ხოლო მისი მოწინააღმდეგე ჩაიწერს ორივე მოთამაშის ქულებს.

დამრიგებელი გახდება ის, ვინც მოაგროვებს უფრო მეტ ქულებს. თამაში გრძელდება 501 ქულამდე. ის, რომელმაც პირველმა მოაგროვა 501 ქულა, ითვლება მოგებულად, მან თავისას უნდა გამოაკლოს მოწინააღმდეგის მიერ დაგროვილი ქულები, მიღებული შედეგი არის მოგება. ახალ პარტიაში ბანქოს პირველად დაარიგებს წინა პარტიის მომგები მოთამაშე.

დებერცის თამაშში დარღვევებზე შემოღებულდია დასჯები: მოტყუება თამაშის დამთავრებულად გამოცხადებაზე ისჯება. პარტიის წაგებით, „ბაიდით" ისჯება თამაშის წესების ყოველნაირი დარღვევა, ცრუ განცხადების გაკეთება, ხელზე ზედმეტი ქაღალდის ქონება, შვიდიანი ქაღალდის არასწორად შეცვლა. ჩანაწერების დროს მოთამაშეებმა თუ დაუშვეს შეცდომა 100 ქულის ფარგლებში – მაშინ შეცდომა უბრალოდ უნდა გასწორდეს.

არსებობს დებერცის თამაშის სხვა ვარიანტებიც.

კაზინო

კაზინო (casino – ფრანგ.) არის ბანქოს აზარტული თამაში, 2,3, ან 4 მოთამაშისათვის. კაზინოს სახელწოდება წარმოქმნილია იმ დაწესებულების სახელიდან, სადაც ტარდება აზარტული თამაშები. თანამედროვე კაზინოებში, როგორც წესი, თამაშობენ: რულეტს, ბლეკ ჯეკს, პოკერს, კაზინოს, ბაკარას. ყველაზე მიზანშეწონილი და დინამიურია კაზინოს თამაში, როდესაც თამაშობს 2 მონაწილე. თამაშისათვის საჭიროა ბანქოს 52 ქაღალდიანი დასტა.

ბანქოს პირველი დარიგება ხდება გათამაშებით. შემდეგ არიგებენ რიგის მიხედვით. ახალ პარტიაში პირველად დაარიგებს წინა პარტიაში მოგებული. დამრიგებელი ერთ დარიგებაზე არიგებს 2-2 ქაღალდს: აძლევს მოწინააღმდეგეს, თავისთვის და ორს დადებს მაგიდაზე გახსნილად, სულ რიგდება 4-4 ქაღალდი.

კაზინოს თამაშის მიზანია, მოთამაშემ აიღოს მაგიდიდან რაც შეიძლება მეტი ქაღალდი და მოაგროვოს ქულების გარკვეული რაოდენობა. ხელზე არსებული ქაღალდით შეიძლება აიღო მაგიდიდან იგივე ღირსების (ფიგურის ქაღალდი შეიძლება აიღო მხოლოდ ამ ხერხით), ხელზე არსებული ქაღალდით შეიძლება აიღო მაგიდიდან რამდენიმე ქაღალდი, თუ მისი რიცხობრივი მნიშვნელობა ტოლია აღებული ქაღალდის რიცხობრივი მნიშვნელობის ჯამისა: მაგალითად, ერთი სელით 10-იანით შეიძლება აიღო მაგიდიდან ექვსიანი, სამიანი და ტუზი. მაგიდიდან აღებული ქაღალდები (ამღებ ქაღალდთან ერთად) დახურულად უნდა დაიდოს მაგიდაზე მოთამაშის წინ და ისინი შემდეგ თამაშში აღარ მონაწილეობენ.

თუ მოთამაშეს არ შეუძლია, ან არ სურს აიღოს მაგიდიდან ქაღალდები, ის ვალდებულია ხელზე ერთი ქაღალდი დადოს მაგიდაზე გახსნილად. რის შემდეგ მოთამაშე ცდილობს მოამზადოს კომბინაცია, რომლის აღებასაც შესძლებს შემდეგი სელით, თუ მოწინააღმდეგე თავის მხრივ არ აიღებს მაგიდიდან რომელიმე მისთვის საჭირო ქაღალდს.

პირველი 4 ქაღალდის გათამაშების შემდეგ, დამრიგებელი დაურიგებს მოთამაშეებს კიდევ 4 ქაღალდს, მოწინააღმდეგეს და თავისთვის (მაგიდაზე ქაღალდი აღარ დარიგდება) და ასე, სანამ მთლიანად არ დაიცლება მთელი დასტა.

ქაღალდის მასტს არა აქვს მნიშვნელობა გარდა ყვავისა და ასევე 2 განსაკუთრებული კარტისა: აგურის 10-ისა (ეწოდება „დიდი კაზინო“) და ყვავის 2-ისა (ეწოდება „მცირე კაზინო“). მთელი დასტის გათამაშების შემდეგ მოთამაშეები დაიანგარიშებენ აღებული ქაღალდების ქულებს: ა) მოწინააღმდეგესთან შედარებით მეტი რაოდენობის ქაღალდის აღებისათვის მოთამაშეს ეძლევა 3 ქულა; ბ) ყვავის მასტში ქაღალდის მეტი რაოდენობისათვის – 1 ქულა; გ) აგურის 10-თვის – 2 ქულა; დ) ყვავის 2-თვის – 1 ქულა; ე) თითოეული ტუზისათვის – 1 ქულა.

კაზინოს ჩვეულებრივ თამაშობენ 21 ქულამდე. სამი მონაწილით თამაშის წესები იგივეა, რაც 2 მოთამაშისათვის. 4 მონაწილით თამაშის დროს თამაშობენ ორი-ორზე (პარტნიორები სხდებიან ურთიერთსაწინააღმდეგო მხარეს). ბოლო სვლის შემდეგ, ყოველი წყვილის მიერ აღებული ქაღალდები გაერთიანდება და ქულების დაანგარიშება ხდება გაერთიანებულად.

კინგი

კინგი (King ინგ.) კომერციული თამაშია ბანქოთი 4 მონაწილისთვის, სახელწოდება მიიღო გულის მეფის პატივსაცემად, რომელსაც ამ თამაშში აქვს განსაკუთრებული მნიშვნელობა - სხვანაირად მას უწოდებენ ქალების პრეფერანსს. კინგის სათამაშოდ საჭიროა ბანქოს 32 ქაღალდიანი დასტა.

მაგიდასთან ადგილი და პირველი დარიგება გათამაშდება კენჭისყრით. შემდეგ არიგებენ რიგ-რიგობით, საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. ერთ დარიგებაზე უნდა დარიგდეს ორ-ორი ქაღალდი, სულ რვა-რვა თითოეულ მოთამაშეს. სვლა კეთდება ყოველთვის ერთი ქაღალდით. ჩამოსულ მასტზე მოთამაშე ვალდებულია ჩამოვიდეს იგივე მასტის ქაღალდი, მისი არ ქონის შემთხვევაში ნებისმიერი. პარტიის გათამაშება შედგება 12 დარიგებისაგან, თითოეულ მათგანში მოთამაშეების წინაშე დგას სხვადასხვანაირი ამოცანა:

I დარიგება: არ აიღოთ - ყოველი აღებისათვის 2 უარყოფითი ქულა. (აღება ეწოდება გაჭრილი ქაღალდების აღებას).

II დარიგება: არ აიღოთ გულები - აღებებში თითოეული გულისთვის - 2 უარყოფითი ქულა. გულის მასტის ქაღალდით ჩამოსვლა არ შეიძლება, სანამ ხელზე არის სხვა მასტის ქაღალდები.

III დარიგება: არ აიღოთ კაცები - აღებებში თითოეული კაცისთვის - 4 უარყოფითი ქულა (მოლაპარაკების მიხედვით თითოეული კაცის და მეფისთვის - 2 უარყოფითი ქულა).

IV დარიგება: არ აიღოთ ქალები - აღებებში თითოეული ქალისათვის - 4 უარყოფითი ქულა.

V დარიგება: არ აიღოთ ბოლო ორი აღება თითოეული ბოლო აღებისთვის - 8 უარყოფითი ქულა.

VI დარიგება: არ აიღოთ კინგი გულის მეფის აღებისთვის 16 უარყოფითი ქულა. გულის მასტით ჩამოსვლა არ შეიძლება, სანამ ხელზე არის სხვა მასტი. გულის მეფე (კინგი) შეიძლება დადო, მოიცილო, სხვა მოთამაშის მიერ ჩამოსულ ქაღალდზე, თუ ხელში არა გაქვს იგივე მასტის ქაღალდი.

VII დარიგება: უარყოფითი „იორალაში“ უარყოფითი ქულები დაიწერება: ა) აღებების საერთო რაოდენობაზე; ბ) აღებებში გულის მასტის ქაღალდებზე; გ) კაცებზე; დ) ქალებზე; ე) გულის მეფეზე; ვ) ბოლო აღებაზე (თავიანთი ღირსებების მიხედვით).

VIII-XI დარიგებები: „ნაქები“ (хвалейка - რუს.) (კოზირის შეკვეთა) - მოთამაშე, რომელიც ზის პირველ ხელზე, შეუკვეთავს („აქებს“) კოზირს პირველი სამი ქაღალდის მიხედვით. მოთამაშეს შეუძლია შეუკვეთოს

ყოველი მასტი, ანდა თქვას „ბოლოს მიხედვით“ (მსი ბოლო ქაღალდი გაიხსნება და გამოცხადდება კოზირად), ანდა შეუკვეთავს მიზერს, რაც ნიშნავს უკოზიროდ თამაშს (მაგრამ ქაღალდების უფროსობა იქნება პირიქით: შვიდიანი - ყველაზე მაღალი, ტუზი - ყველაზე დაბალი). დანარჩენ მოთამაშეებს შეუძლიათ „იყიდონ“ თამაში შემქებელი მოთამაშისაგან დათქმული აღებების მიხედვით. მაგალითად, მოთამაშემ დაუკვეთა ყვავი, მეორემ თქვა: „ვყიდულობ ორად“. თუ შემქებელი თანახმაა, მყიდველი კოზირად დანიშნავს ნებისმიერ მასტს, ანდა შეუკვეთავს მიზერს. გათამაშების შემდეგ ის ვალდებულია მისცეს ორი აღება (თავის მიერ შეგროვილი) შემქებელს. შემქებელს აქვს უფლება გათამაშების გარეშე, ყველა ოთხივე მოთამაშეს ჩაუწეროს ორ-ორი აღება. „ნაქებზე“ თითოეული აღებისთვის იწერება სამი დადებითი ქულა.

XII დარიგება: დადებითი „იორალაში“, ისეთივე თამაშია, როგორიც უარყოფითი „იორალაში“, იმ განსხვავებით, რომ ქულები გაჭრების საერთო რაოდენობაზე, აღებებში გულებზე, კაცებზე, ქალებზე, კინგზე და ბოლო 2 აღებაზე იწერება მიმატებაში.

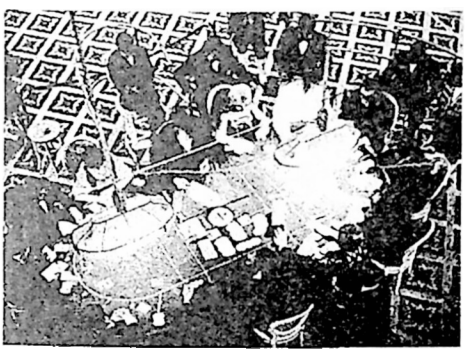
თითოეული მოთამაშის ქულების ჩაწერას 4 სვეტში აკეთებს ერთი მოთამაშე. თითოეული დარიგების შედეგი კი არ ჯამდება, არამედ იწერება ცალკე. ყოველ სვეტში (ერთი დარიგების შედეგად) უნდა იქნეს მიღებული ჯამი: 16-16 უარყოფითი ქულა ყველა თამაშში „არ აიღოთ“ (ჯამში 96 ექვს დარიგებაზე) და 96 უარყოფითი ქულა „იორალაშისათვის“, 24-24 დადებითი ქულა ყოველი „ნაქების“ დარიგებისათვის (ჯამში 96 ოთხი დარიგებისათვის) და 96 დადებითი ქულა „ორალაშისათვის“. ყველა ქულის ჯამი პარტიაში (თუ სწორედ არის დაანგარიშებული) ტოლია ნულისა. წაგებულები უხდიან მოგებულებს თანხას თითოეული ქულისათვის მოლაპარაკების მიხედვით.

ოცდაერთი

ოცდაერთი საბანკო ჯარტული თამაშია ბანქოთი. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. თამაშობენ 52 ქაღალდიანი ბანქოს ორი დასტით. ტუზი, მოთამაშის სურვილის მიხედვით ითვლება 1 ან 11 ქულად, ნახატი ქაღალდები - 10 ქულად, დანარჩენი კი თავიანთი ღირსებების მიხედვით. ბანქოს დარიგებამდე პონტიორები ჩადიან ფსონებს, სათამაშო დაწესებულების წესების, ან მოლაპარაკების მიხედვით. შემდეგ მებანკე დაურიგებს ქაღალდს ყველა მოთამაშეს, საკუთარი თავის ჩათვლით, თითო ქაღალდს ერთ დარიგებაზე, სულ ორ-ორს. მებანკე პირველ რიგში გასინჯავს თავის ქაღალდებს და თუ მას 21 ქულა აქვს, მაშინვე აჩვენებს ყველა

მოთამაშეს და წაიღებს პონტიორების ფსონებს. თუ მებანკეს 21 ქულაზე ნაკლები აქვს, მაშინ პონტიორები რიგის მიხედვით მებანკისაგან მარცხნივ მჯდომიდან, გასინჯავენ თავიანთ ქაღალდებს. ის, ვისაც აღმოაჩნდება 21 ქულა, მაშინვე მოიგებს ორმაგად დადებულ ფსონს. დანარჩენი პონტიორები, რიგის მიხედვით, დამატებით აიღებენ თითო სამამდე ქაღალდებს. ბოლოს ქაღალდს აიღებს (აიმატებს) მებანკე. ბანქოს გახსნიან. მებანკე შეადარებს თავის ქულებს თითოეული პონტიორის ქულებთან. პონტიორს, რომელსაც მებანკეზე მეტი ქულები აღმოაჩნდება (მაგრამ არაუმეტესი 21 ქულისა) მოიგებს. როცა ქულები თანაბარია, ფსონი მოიხსნება. თუ მებანკემ გადაამეტა, ის გადაუხდის პონტიორს მის ორმაგ ფსონს. თუ პონტიორმაც გადაამეტა და მებანკემაც, მაშინ ფსონი მოიხსნება. მებანკეს აქვს უფლება მოხსნას პარკი, როცა ბანქოს ორივე ღასტაში ქაღალდები გათავდება.

პოკერი



პოკერი ბანქოს აზარტული თამაშია. ის ყველაზე გავრცელებული თამაშია თანამედროვე მსოფლიოში. როგორც ისტორიკოსები თვლიან, ის წარმოიქმნა ამერიკაში 1835 წლამდე. პოკერის წინამორბედი თამაში იყო „ბრეგი“; მაგრამ პოკერმა შეითვისა სხვა მრავალი თამაშების ელემენტები. მკვლევარების აზრით, ამ თამაშის სახელწოდება წარმოიშვა ინგლისური სიტყვა „პოკეტ“-ისაგან, რაც ჯიბეს ნიშნავს. მრავალი წლების მანძილზე პოკერი ითვლებოდა მხოლოდ მამაკაცების თამაშად, მაგრამ XX საუკუნის შუა პერიოდიდან მას ხშირად თამაშობენ ქალებიც. პოკერს თამაშობენ ევროპის და ამერიკის თითქმის ყველა კაზინოსა და კლუბებში.

არსებობს პოკერის მრავალი ნაირსახეობა, მაგრამ პრაქტიკული თვალსაზრისით ისინი შეიძლება გაერთიანდეს ორ ძირითად ჯგუფად: დახურული პოკერი (draw poker - ინგ.), როცა ყველა ქაღალდები დარიგდება ბნელად პირით ქვევით და გახსნილი პოკერი (stud poker - ინგ.), როცა ნაწილი ქაღალდები დარიგდება ბნელად, პირით ქვევით, ხოლო დანარჩენი სათითაოდ პირით ზევით. პოკერის თამაშში წარმატების მიღწევა დიდად არის დამოკიდებული ალბათობის თეორიის ცოდნაზე და მოთამაშის ფსიქოლოგიურ

მომზადებაზე. პოკერის თამაში შეუძლიათ ორიდან თოთხმეტამდე მოთამაშეს, მაგრამ ყველაზე საუკეთესო რაოდენობა არის 6 ან 7 მოთამაშე. მას ჩვეულებრივ თამაშობენ 52 ქაღალდიანი ბანქოს დასტით, ზოგიერთ ნაირსახეობაში ემატება ჯოკერები, რომელსაც უწოდებენ ასევე „გარეულ" ქაღალდებს. ხანდახან დასტიდან ამოიღებენ ზოგიერ ქაღალდებს, მაგალითად, ორიანს და სამიანს. პოკერს თამაშობს ყველა თავისთვის, ყოველგვარი პარტნიორობის გარეშე.

ბანქოს დასტაში არის ოთხი ფერი (მასტი), თითოეულ ფერში 13 ქაღალდია; არც ერთ ფერს არ გააჩნია რაიმე უპირატესობა. ყველაზე უფროსი ქაღალდია ტუზი. შემდეგ ქაღალდების ღირსება მიდის შემცირებისაკენ: მეფე, ქალი, კაცი, ათიანი, ცხრიანი და ასე შემდეგ ორიანამდე. მაგრამ ზოგიერთ კომბინაციებში ტუზი შეიძლება გახდეს ყველაზე მცირე ღირსების. მაგალითად, კომბინაციაში, რომელიც შედგება: 10, კაცი, ქალი, მეფე, ტუზისაგან, ტუზი იქნება ყველაზე უფროსი ქაღალდი, ხოლო ტუზი, ორიანი, სამიანი, ოთხიანი, ხუთიანის კომბინაციაში ტუზი იქნება ყველაზე უმცროსი ქაღალდი.

პოკერის თამაშის მიზანია ბრძოლა ბანკისათვის. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელსაც ქაღალდების გახსნის მომენტში ხელზე აღმოაჩნდება ყველაზე უფროსი კომბინაცია. თამაშის წესები გამოყოფს ქაღალდების ზოგიერთ განსაკუთრებულ კომბინაციებს და აძლევს მათ უფროსობის რანგს და სახელწოდებებს, რაც მოყვანილია ქვემოთ:

1 რანგი (უმაღლესი), „ფლეშ როიალი": ერთი მასტის ხუთი უფროსი ქაღალდი თანმიმდევრობით, კერძოდ: ტუზი-მეფე-ქალი-კაცი-ათიანი.

2 რანგი, „ფლეშ სტრეიტი": ერთი მასტის ხუთი ქაღალდი თანმიმდევრობით, კერძოდ: ათიანი-ცხრიანი-რვიანი-შვიდიანი-ექვსიანი.

3 რანგი „ოთხიანი": ოთხი ქაღალდი ერთი ღირსების და კიდევ რომელიმე ქაღალდი, მაგალითად: ტუზი-ტუზი-ტუზი-ტუზი-ორიანი. დამატებითი ქაღალდი ფლეშის რანგზე გავლენას ვერ ახდენს.

4 რანგი „ფულ ხაუზ" („ფულ"): ერთი ღირსების სამი ქაღალდი და ერთი ღირსების ორი ქაღალდი, ესე იგი „სამეული" და „ორეული".

5 რანგი „ფლეშ": ერთი მასტის ნებისმიერი ხუთი ქაღალდი.

6 რანგი „სტრიტ": სხვადასხვა მასტის ხუთი ქაღალდი თანმიმდევრობით, მაგალითად: სამიანი-ოთხიანი-ხუთიანი-ექვსიანი-შვიდიანი.

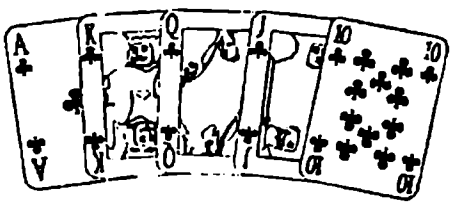
7 რანგი „სამეული": ერთი ღირსების სამი ქაღალდი და ორი სხვადასხვა ქაღალდი (არაწყვილი).

8 რანგი „ორი წყვილი": ერთი ღირსების ორი ქაღალდი, კიდევ ერთი ღირსების ორი ქაღალდი და ერთი ნებისმიერი ქაღალდი, მაგალითად: ათიანი-ათიანი, ხუთიანი-ხუთიანი, ოთხიანი.

9 რანგი „წყვილი“: ერთი ღირსების ორი ქაღალდი სამი სხვადასხვა ქაღალდი.

10 რანგი „უფროსი ქაღალდი“: ხუთი სხვადასხვა ქაღალდი, რომელიც არ ემთხვევა არც ერთ დასახელებულ კომბინაციას, მაგალითად: ტუზი, ათიანი, შვიდიანი, ხუთიანი, სამიანი – სხვადასხვა მასტის. კონკრეტულად ასეთ ვარიანტს ეწოდება „უფროსი ტუზი“.

დახურული პოკერი



დახურულ პოკერს თამაშობენ 52 ქაღალდიანი სრული დასტით. მოთამაშეთა ოპტიმალური რაოდენობა არის ხუთიდან შვიდამდე. შეიძლება ითამაშოს ათმა ადამიანმა. ქაღალდების ღირსებები არის ჩვეულებრივი, ტუზი არის ყველაზე უფროსი ქაღალდი, ორიანი ყველაზე უმცროსი. მასტები ერთმანეთს შორის თანაბარია. დამრიგებელი განისაზღვრება კენჭისყრით. ის სხვებთან თანაბარი უფლებებით მონაწილეობს თამაშში.

თამაშის მიზანი არის, ქაღალდების გახსნის მომენტში მოაგროვო საუკეთესო კომბინაცია ხუთი ქაღალდით. მოთამაშე, რომელმაც მოაგროვა საუკეთესო კომბინაცია ითვლება მოგებულად და მას მიაქვს ბანკი.

თამაში დაიწყება მას შემდეგ როცა დამრიგებლიდან მარცხნივ მყოფი მოთამაშე ჩამოვა წინასწარ მოლაპარაკებულ ფსონს. მის მარცხნივ მყოფ მოთამაშეს შეუძლია ფსონი გაზარდოს ორმაგად. ამის შემდეგ ყოველ მოთამაშეს დაურიგდება ხუთი ქაღალდი სათითაოდ. დამრიგებელს შეხვდება ბოლო ქაღალდი. დანარჩენ ქაღალდებს ის დადებს თავის წინ შემდგომში გამოსაყენებლად. თამაშის დაწყების უპირატესობა ეძლევა დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს. მას შეუძლია გახსნას თამაში და ჩამოვიდეს ფსონი, ან სვლა გადასცეს გვერდით მჯდომ მოთამაშეს.

ყოველი შემდეგი მოთამაშე წყვეტს მიიღოს მონაწილეობა თამაშში თუ არა. თუ ის გადაწყვეტს არ ითამაშოს, მაშინ ის თავის ქაღალდებს დაალაგებს მაგიდის შუაში პერანგით ზევით. თუ გადაწყვეტს თამაშს, მაშინ ჩამოვა ფსონს. ასევე იქცევიან დანარჩენი მოთამაშეები. ისინი ან დააწყობენ ქაღალდებს მაგიდაზე პერანგით ზევით, ან ბოლო ფსონს გააორმაგებენ – მანამ, სანამ არ იქნება მიღწეული თამაშის დაწყებამდე მოლაპარაკებული ფსონი.

ფსონების ჩამოსვლის შემდეგ, დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომი მოთამაშე პირველი მიიღებს საშუალებას გააუმჯობესოს თავისი ქაღალდები მათი შეცვლით ტალონიდან. დამრიგებელი რიგის მიხედვით ეკითხება ყველა მოთამაშეს, რამდენი ქაღალდის შეცვლა სურს მას ტალონიდან (ტალონი არის დასტის ნაშთი). რამდენ ქაღალდს დაყრის მაგიდაზე, იმდენი ქაღალდის ამოღება შეუძლია მოთამაშეს ტალონიდან. ჩვეულებრივ არაუმეტესი სამი ქაღალდისა. მოთამაშეს ასევე შეუძლია უარი თქვას ქაღალდების შეცვლაზე.

თამაში გრძელდება მანამ, სანამ არ შეწყდება ფსონის გაზრდა, რის შემდეგ ყველა მოთამაშე გახსნის თავის ქაღალდებს და მოიგებს ის, რომელმაც მოაგროვა ყველაზე უფროსი კომბინაცია. თუ ამის წინ ერთმა მოთამაშემ გაზარდა ფსონი, ხოლო დანარჩენმა მოთამაშეებმა ეს არ გააკეთეს, მაშინ ამ მოთამაშეს მიაქვს მთელი ბანკი, თავისი ქაღალდების სხვებისთვის დაუნახავად.

დახურული პოკერის თამაშის დროს მთავარია გახსოვდეს ხელზე ქაღალდების გაუმჯობესების შანსის შესახებ. ამაში მოთამაშეს სასარგებლო სამსახურს გაუწევს ამ თამაშის წესების ბოლოში მოყვანილი ცხრილები.

დახურული პოკერის თამაშს გააჩნია მრავალი ვარიანტები, რომელთა აღწერა ძალიან შორს წაგვიყვანს, ამიტომ მე ჩამოვთვლი მხოლოდ ზოგიერთ მათგანს: „გარეული ორიანები“, „გარეული ჯოკერი“, „ლოუბოლ“, „გარეული ქვრივი“, „ორსაძინებელი ლოგინი“, „ლეიმ ბრეინ“, „კრისკროს“, „ბინგო-დროუ“, „სამქაღალდიანი პოკერი“, „ორქაღალდიანი პოკერი“, „ერთქაღალდიანი პოკერი“, „მაჩვენე ხუთი ქაღალდი“, „სნუკი“, „ვისკი პოკერი“, „ნოკ პოკერი“, „შავი და წითელი“, „ხაი-ლოუ პოკერი“ და სხვა.

გახსნილი პოკერი

გახსნილი პოკერი ყველაზე დინამიური თამაშია. ეს ვარიანტი უფრო მიზანშეწონილია, როცა თამაშობენ ფულზე. ვინაიდან აქ ვაჭრობის ხუთამდე წრეა შესაძლებელი და ბანკში გროვდება ფსონების დიდი თანხა. განსხვავებას წარმოადგენს ის, რომ ზოგიერ ქაღალდს დაარიგებენ პირით ზევით, ხოლო ზოგიერთს პირით ქვევით. თამაშში გამოიყენება 52 ქაღალდიანი ბანქოს დასტა. მოთამაშეთა რაოდენობა არის ორიდან ათამდე, საუკეთესოა შვიდის თამაში. თამაშის მიზანია, რომ მოაგროვო ქაღალდების ყველაზე საუკეთესო კომბინაცია.

დამრიგებელი ყველა მოთამაშეს დაურიგებს თითო კარტს პირით ქვემოთ, ასეთ ქაღალდს ეწოდება „ბნელი“, შემდეგ ის ყველა მოთამაშეს

დაურიგებს მეორე ქაღალდს პირით ზემოთ. დასტას დადებს თავის წინ, პირით ქვევით. ყველა მოთამაშე ცდილობს, რომ არავინ დაინახოს მისი „ბნელი" ქაღალდი, ვინაიდან ამ ქაღალდის რანგზეა დამოკიდებული თამაშის შედეგი. ყველა დანარჩენ ქაღალდებს ეწოდება „აპ-ქაღალდი".

დადგება ვაჭრობის პირველი წრე.

ის მოთამაშე, რომელსაც სხვებთან შედარებით აქვს უფროსი „აპ-ქაღალდი", გამოაცხადებს საწყის ფსონს და შეიტანს მას ბანკში. ხანდახან თამაშს იწყებენ ყველაზე უმცროსი „აპ-ქაღალდით". თუ ეს ქაღალდი ერთნაირი ღირსების აღმოაჩნდება ორ მოთამაშეს, მაშინ თამაშს დაიწყებს ის, რომელიც დამრიგებლიდან მარცხნივ არის უფრო ახლოს. ის მოთამაშე და მერე დანარჩენი ყველა ჩამოდიან ფსონებს. ყოველ მათგანს შეუძლია მოიქცეს შემდეგნაირად: 1) მოთამაშე უარს ამბობს თამაშის გაგრძელებაზე და ამბობს „აუტ" და ჩამოვა თავის ორივე ქაღალდს მაგიდაზე. 2) მოთამაშე ღებულობს დასახელებულ ფსონს, ამბობს „მე ვთამაშობ" და ჩამოვა ბანკში დასახელებულ ფსონს. 3) მოთამაშე გამოაცხადებს ფსონის მომატებას და ჩამოვა ბანკში მომატებულ ფსონს. ასე გაგრძელდება მანამ, სანამ არ შეიქმნება ერთი რომელიმე სიტუაცია: ა) თამაშში დარჩება მხოლოდ ერთი მოთამაშე. მას მიაქვს ბანკი და არავის დაანახებს თავის „ბნელ" ქაღალდს. ბ) თამაშში დარჩება ორი ან მეტი მოთამაშე, რომლებმაც ბანკში შეიტანეს გაზრდილი ფსონის თანხა. თამაშში დარჩენილ მოთამაშეებს ეწოდება „აქტიური". თუ თამაში გაგრძელდა, დამრიგებელი კიდევ ერთ ქაღალდს დაურიგებს მათ, პირით ზემოთ (მესამე ქაღალდი). მაგრამ ეხლა დამრიგებელი დარჩენილ დასტას ქაღალდებს (ტალონს) დადებს მაგიდაზე, ხოლო დარიგების გაგრძელებისათვის იქედან მოხსნის ზედა ქაღალდს.

დადგება ვაჭრობის მეორე წრე. მოთამაშე, რომელსაც აქვს უფროსი „აპ-ქაღალდი" მოიქცევა შემდეგნაირად: 1) გამოდის თამაშიდან, ამბობს „აუტ" და დაყრის მაგიდაზე თავის ქაღალდებს. 2) ის ამბობს „ჩეკ", რაც ნიშნავს, რომ მას სურს დარჩეს თამაშში, თუმცა არ გაზრდის ფსონს. 3) ის გამოაცხადებს ფსონის გაზრდას და ბანკში შეიტანს დამატებით თანხას.

თუ ფსონი არ იყო გაზრდილი, მაშინ თამაშის გაგრძელების უფლება გადადის შემდეგ მოთამაშეზე. პროცედურა გრძელდება მანამდე, სანამ თამაშში არ დარჩება რამდენიმე „აქტიური" მოთამაშე, ბანკში ერთნაირი თანხის ფსონით. დამრიგებელი თითოეულ მოთამაშეს დაურიგებს თითო ქაღალდს, პირით ზევით (მეოთხე ქაღალდი ხელზე). ხელახლა თითოეულ მოთამაშეს შეუძლია მოიქცეს სამიდან ერთი რომელიმე ხერხით: 1) ის გამოდის თამაშიდან და ჩამოყრის თავის ქაღალდებს მაგიაზე. 2) ის დარჩება თამაშში, ეთანხმება წინა მოთამაშის ფსონს და ბანკში დაუმატებს

თავის ფსონზე თანხას. 3) ის გამოაცხადებს ფსონის გაზრდას და შეაქვს ბანკში დამატებითი თანხა. პროცედურა გაგრძელდება მანამ, სანამ თამაშში არ დარჩება რამდენიმე „აქტიური" მოთამაშე, ბანკში ერთნაირი ოდენობის ფსონებით. დამრიგებელი დაურიგებს მათ თითო ქაღალდს პირით ქვევით (მეხუთე ქაღალდი ხელზე).

დადგება ვაჭრობის ბოლო წრე, რომელიც წინას მსგავსია, მხოლოდ ვაჭრობის დამთავრების შემდეგ, მოთამაშეები გახსნიან თავიანთ „ბნელ" ქაღალდს და გამარჯვებული (მოგებული) განისაზღვრება ხელზე უფროსი კომბინაციის მიხედვით. მას მიაქვს ბანკი.

გახსნილ პოკერს გააჩნია სხვა ვარიანტებიც:

„стад втемную" – რუს. როცა მოთამაშეები ბოლო მეხუთე ქაღალდს მიიღებენ დამრიგებლისგან პირით ქვემოთ. ასეთი სახით მოთამაშეებს აქვს ორი „ბნელი" ქაღალდი. „პოკერი შვიდი ქაღალდით", როცა პირველ ორ ქაღალდს დაარიგებენ პირით ქვევით, ხოლო შემდეგ ოთხს პირით ზემოთ. ამ ქაღალდების დარიგებას თან ახლავს ფსონების გამოცხადება. ტარდება ბოლო (მეხუთე) ვაჭრობის წრე და ფსონების ჩამოსვლა. თამაშის შედეგის გასარკვევად ყველა მოთამაშე გახსნის ხუთ ქაღალდს.

პოკერის თამაშის ალბათური განსაკუთრებულობანი

პოკერის კომბინაციების უფროსობა გაირკვა არა ვინმეს სურვილით: ხუთი ქაღალდის 2598960 შეფარდების შესაძლებელი კომბინაციის ალბათობა გაანგარიშებული იყო სუფთა მათემატიკურად. ეს განსაკუთრებული შეფარდებანი თავიდან დაყოფილი იყო ჯგუფებად: „უწყვილო", „ორი წყვილი", „სამეული", „სტრიტი", „ფლეში", „ფულ ხაუზი", „ოთხიანი", „ფლეშ სტრიტი" და „ფლეშ როიალი". შემდეგ ამ ჯგუფებს მიენიჭა უფროსობის რანგი – მათი თამაშში გამოჩენის ალბათობის შესაბამისად. კომბინაციებს, რომლებიც დაეწყობოდა ხშირად მიენიჭა უმცროსი რანგი, ხოლო იშვიათ კომბინაციებს უმაღლესი რანგი. პოკერის კარგ მოთამაშეს აქვს წარმოდგენა ამ თამაშის ალბათობის თვისებებზე, წინაალმდეგ შემთხვევაში მას გაუჭირდებოდა რაიმე გადაწყვეტილების მიღება თამაშის დროს. ეს ინფორმაციები მოყვანილია ქვემოთ მოცემულ ცხრილებში. დარიგებული ქაღალდებიდან ამა თუ იმ კომბინაციების მიღების ალბათობის ცოდნა არის აუცილებელი.

პოკერის თამაშში ქაღალდების შეფარდება:

კომბინაციების უფროსობის წესრიგი	შესაძლებელი ვარიანტების შეფარდების რიცხვი	ქაღალდების შეფარდების ალბათობა მათ პირველ დარიგებაზე
„ფლეშ როიალი“	4	1-ზე 649740 შემთხვევაში
„ფლეშ სტრიტი“	36	1-ზე 72193 -“-
„ოთხიანი“	624	1-ზე 4165
„ფულ ხაუზ“	3744	1-ზე 694
„ფლეშ“	5108	1-ზე 509
„სტრეიტი“	10200	1-ზე 255
„სამეული“	54912	1-ზე 47
„ორი წყვილი“	123552	1-ზე 21
„ერთი წყვილი“	1098240	1-ზე 3
„უწყვილო“	1302540	1-ზე 2

უწყვილო ქაღალდების შეფარდების რიცხვი:

ტუზი - უფროსი ქაღალდი	მეფე - უფროსი ქალაღდი ტუზი - უმცროსი ქაღალდი	შეფარდების რიცხვი
უფროსი ქაღალდი - ტუზი	უფროსი ქაღალდი - მეფე	502 860
უფროსი ქაღალდი - მეფე	უფროსი ქაღალდი - ქალი	335 580
უფროსი ქაღალდი - ქალი	უფროსი ქაღალდი - კაცი	213 180
უფროსი ქაღალდი - კაცი	უფროსი ქაღალდი - ათიანი	127 500
უფროსი ქაღალდი - ათიანი	უფროსი ქაღალდი - ცხრიანი	70 380
უფროსი ქაღალდი - ცხრიანი	უფროსი ქაღალდი - რვიანი	34 680
უფროსი ქაღალდი - რვიანი	უფროსი ქაღალდი - შვიდიანი	14 280
უფროსი ქაღალდი - შვიდიანი	უფროსი ქაღალდი - ექვსიანი	4 080

პოკერის თამაშის საერთო სტრატეგია

ვისაც აქვს სურვილი გახდეს პოკერის პროფესიონალი მოთამაშე, აუცილებლად უნდა იცოდეს საერთო წესები:

- არ ეცადოთ მოწინააღმდეგეების მოგება, უკეთესია თუ ისინი შეეცდებიან მოგიგოთ თქვენ.
- საფუძვლიანად შეისწავლეთ თამაშის წესები და თქვენ მიიღებთ უპირატესობას იმ მოთამაშეებზე, რომლებმაც კარგად არ იციან თამაშის წესები.
- შეისწავლეთ პოკერის თამაშში ქაღალდების შეფარდებების ცხრილები, რომლებიც იძლევიან თამაშის სხვადასხვა სიტუაციების ალბათობის შეფასებას.
- თვალყური ადევნეთ თქვენს მოწინააღმდეგეებს, შეეცადეთ დაიჭიროთ მათი თამაშის მანერა, ტაქტიკა და ილეთები, ხოლო საკუთარი თამაშის მანერა არ გამოამჟღავნოთ.
- ეცადეთ ითამაშოთ სწირად, ვინაიდან გამოცდილება არის საუკეთესო მასწავლებელი.
- ყოველთვის გახსოვდეთ, რომ ქაღალდების საშუალო ძალა მოთამაშის ხელზე მცირდება, მოთამაშეთა რიცხვის გაზრდით.
- ფსონების ყოველ წრეს მოექეცით ისე, ვითომ ის არის პირველი. დაიწყეთ წინა ფსონები და მათი საერთო თანხები.
- თუ თქვენ ხელზე გაქვთ ყველაზე ძლიერი ქაღალდების წყობა, ფსონის მომატება შეაჩერეთ ბოლო წრემდე.
- ხელზე საეჭვო ქაღალდების ქონების დროს, ჯობია მაშინვე უარი თქვათ თამაშზე.
- ფსონები გაზარდეთ მხოლოდ მაშინ, როცა ხელზე გაქვთ კარგი ქაღალდები - ბლეფი არ გააკეთოთ.
- თუ თქვენ არ გაგიმართლათ სისტემატიურად - არ აღელდეთ, მაშინვე დატოვეთ სათამაშო მაგიდა.
- თუ თქვენ ხელზე არ გაქვთ კარგი ქაღალდები, იცოდეთ რომ თქვენ აუცილებლად მოგელით წაგება.
- სწირად იგებს ის, ვინც არ იყო განწყობილი მოეგო მოთამაშისათვის, რომელმაც დაიწყო თამაშის წრე, ვიდრე ის, ვინც განწყობილი იყო მის მოსაგებად.
- თქვენი უფროსი ქაღალდები გამოიყენეთ მთელი ზომით; აიძულეთ სხვა მოთამაშეები გადაიხადონ იმისთვის, რომ გამოიცნონ თქვენი ქაღალდები.
- შეცვალეთ ხოლმე თამაშის სტრატეგია, რადგან მუდმივი მანერის მქონე მოთამაშე გახდება შულერის მსხვერპლი.

- შეინარჩუნეთ სიდინჯე. არ დამწუხრდეთ როცა წააგებთ, და არ აღიგზნეთ როცა თქვენ გიმართლებთ, ემოციები ხელს უშლის სიტუაციის შეფასებას.
- შეეცადეთ დაჯდეთ ზურგით კედლისკენ, რომ თქვენ ქაღალდებში არ ჩაიხედონ უცხო პირებმა.
- პოკერის თამაშის დროს არავის არ დაუჯეროთ; ეს მომაკვდინებელი თამაშია. თუ თქვენ გინდათ კარგად ითამაშოთ, დაივიწყეთ ყოველნაირი მეგობრული დამოკიდებულება.
- თუ თქვენ დაჯექით პოკერის სათამაშოდ - თქვენი თავი მთლიანად მიაკუთვნეთ თამაშს, ხოლო თუ არ გიმართლებთ, უარი განაცხადეთ თამაშზე, ამით თქვენ მისცემთ სხვებს საშუალებას ითამაშონ კმაყოფილებით.



პრეფერანსი (prefcrance - ფრ.) ბანქოს კომერციული თამაშია (ქართულად ნიშნავს საუკეთესოს). ის წარმოიშვა საფრანგეთში. ბანქოს უმრავლეს თამაშებში ძალზე მცირეა ინტელექტის ხვედრითი წონა - მთავარ როლს თამაშობენ: შემთხვევა, გამართლება და ჯარტი. პრეფერანსის თამაშში ეს ყველაფერი გამორიცხულია. აქ სიტუაციები არ მეორდება, ის მოთამაშეებს იზიდავს თავისი გამოუცნობლობით, იძლევა დაკვირვების ფართო სივრცეს, ასევე მოფიქრების და ალბათობის ანგარიშის საშუალებას.

თავისი სირთულით და მიმზიდველობით ის არ ჩამოუვარდება ძალზე საინტერესო ინტელექტუალურ ბანქოს თამაშს ბრიჯს, ხოლო ზოგიერთი რამით ჯობია კიდეც. შეიძლება თამამად ითქვას, რომ პრეფერანსი ენათესავება ჭადრაკის თამაშს, რადგან მისი თამაშისთვის საჭიროა ღრმა ინტელექტი, ახლად წარმოქმნილ სიტუაციების, ინფორმაციების სწრაფი გადამუშავება და სწორი გადაწყვეტილების მიღება. ასეთმა თვისებებმა ამ თამაშს მოუტანა დიდი პოპულარობა მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში და განსაკუთრებით ყოფილ საბჭოთა კავშირის რესპუბლიკებში.

არსებობს პრეფერანსის თამაშის რამდენიმე ვარიანტი: „სოჭური", „კლასიკური", „ლენინგრადული" და სხვა, რომლებიც ერთმანეთისგან ცოტათი განსხვავდებიან თამაშის წესებით და მოგროვილი ქულების გაანგარიშებით.

პრეფერანსის თამაშისთვის საჭიროა ბანქოს 32 ქაღალდიანი დასტა, რასაც ასევე ეწოდება საპრეფერანსო. ბანქოს ქაღალდების მასტების უფროსობა მატულობს შემდეგნაირად: ყვავი, ჯვარი, აგური, გული. ყოველ მასტში არის 8 სხვადასხვა ქაღალდი შვიდიანიდან ტუზამდე. ბანქოს სვლების ჩასაწერად საჭიროა მასტების სიმბოლოების დამახსოვრება: ყვავი ყ, ჯვარი – ჯ, აგური ა, გული გ, ხოლო ბანქოს ქაღალდების ღირსება ჩაიწერება ასეთნაირად: ტუზი – ტ, მეფე – მ, ქალი – ქ, კაცი – კ, ათიანი – 10, ცხრიანი – 9, რვიანი – 8, შვიდიანი – 7. მაგალითად: ა.ტ. ჯ.მ. ყ.9. გ.კ. ნიშნავს აგურის ტუზი, ჯვრის მეფე, ყვავის ცხრიანი, გულის კაცი.

პრეფერანსს თამაშობს სამი ან ოთხი მოთამაშე (შეიძლება ორის თამაშიც). ოთხი მონაწილის თამაში სამისგან იმით განსხვავდება, რომ ბანქოს დამრიგებელი მეოთხე მოთამაშე (რიგის მიხედვით) თამაშში არ მონაწილეობს. პრეფერანსის თამაშის ჯარი იმაში მდგომარეობს, რომ ყოველ დარიგებაზე მოთამაშემ სწორად უნდა შეაფასოს თავისი ბანქოს ქაღალდების შესაძლებლობები, დაუკვეთოს ყველაზე საუკეთესო თამაში და მოიგოს რაც შეიძლება მეტი რაოდენობის მომგებიანი ქულები, რასაც „ვისტები" ეწოდება.

ბანქოს ქაღალდების უფროსობა კლებისაკენ ასეთია: ტუზი, მეფე, ქალი, კაცი, 10,9,8,7.

„სოჭური“ პრეფერანსი

1. ბანქოს დარიგება

თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეები გაათამაშებენ მაგიდასთან ადგილს: ცითოეული მოთამაშე მაგიდაზე დადებული დასტიდან იღებს ერთ ქაღალდს. მაგიდასთან ადგილს პირველად ამოარჩევს ის მოთამაშე, ვისაც შეხვდება ყველაზე დაბალი ღირსების ქაღალდი. დანარჩენი მოთამაშეები დაიკავებენ ადგილს მათი ქაღალდების უფროსობის მიხედვით.

კენჭისყრაში გამარჯვებული მოთამაშე ბანქოს ქაღალდებს დაარიგებს პირველად. შემდეგ კი დაარიგებენ რიგის მიხედვით, საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. თითო დარიგებაზე უნდა დარიგდეს ორ-ორი ქაღალდი სულ 10-10 ქაღალდი თითოეულ მოთამაშეზე. ორი ქაღალდი უნდა დაიდოს მაგიდაზე საყიდში. აქ არ შეიძლება დაიდოს პირველი ან ბოლო წყვილი ქაღალდი. დარიგების დამთავრებამდე არც ერთი მოთამაშე ქაღალდებს არ კიდებს ხელს და არ შეხედავს მათ. ქაღალდები უნდა დარიგდეს პირით ქვევით, ესე იგი პერანგით ზევით.

ბანქოს ქაღალდები ხელახლა უნდა დარიგდეს იმ შემთხვევაში:

- თუ ერთი ქაღალდი მაინც გაიხსნა, შემთვევით (ამოტრიალდ);
- თუ რომელიმე მოთამაშეს ხელზე აღმოაჩნდა მეტი ან ნაკლები;
- თუ ბანქო დარიგდა რიგის გარეშე და დროულად იქნა შემჩნეული.

მოთამაშეთა წინასწარი მოლაპარაკებით, არასწორი დარიგებისთვის შეიძლება დაინიშნოს ჯარიმა, მაგალითად: 2 ქულა წაგების გრაფაში.

როდესაც თამაშობს ოთხი მონაწილე, დამრიგებელს არ აქვს ქაღალდები, ის თავის წინ მაგიდაზე დადებს მხოლოდ საყიდის ორ ქაღალდს პირით ქვევით, დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს ეწოდება პირველი ხელი, მოპირდაპირეს მეორე, მარჯვენა მხარეზე მჯდომს მესამე. სამი მოთამაშით თამაშის დროს, მესამე ხელი არის თვითონ დამრიგებელი.

ბანქოს ქაღალდების დარიგების დროს, დამრიგებლის პირდაპირ მჯდომი მოთამაშე, აურევს ბანქოს მეორე დასტას და მაგიდაზე დადებს თავისგან მარჯვნივ. შემდეგი დარიგება ეკუთვნის დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს. როცა დადგება მისი რიგი, ის აიღებს მეორე დასტას, მისცემს წინა დამრიგებელს, რათა მან მოხსნას რამდენიმე ქაღალდი დასტიდან და ამის შემდეგ დაარიგებს.

უსიამოვნების თავიდან აცილების მიზნით თამაში უნდა ჩატარდეს ორი სხვადასხვა პერანგის მქონე დასტით, რადგან შესაძლებელია გაჩნდეს მესამე დასტაც!

დამრიგებელს შეუძლია დამოუკიდებლად თვითონ აურიოს გამზადებული დასტა, ან შეცვალოს ის სხვა დასტით. ქაღალდების არევა ხდება პერანგით ზევით, ქაღალდების შეხედვა ქვემოდან აკრძალულია.

2. თამაშების უფროსობა

პრეფერანსის თამაში შედგება რამდენიმე ცალკეული თამაშის ნაწილისაგან, რომლებიც უფროსობის მატების მიხედვით განაწილებულია შემდეგნაირად: ექვსი ყვავი, ექვსი ჯვარი, ექვსი აგური, ექვსი გული, ექვსი უკოზირო. ესე იგი ხელში აღებული 10 ქაღალდიდან მოთამაშემ უნდა აიღოს ყველაზე მცირე ექვსი აღება მაინც (взятка - რუს.). აღება ნიშნავს გაჭრილი ქაღალდების აღებას. ამის შემდეგ უფროსობა გრძელდება შვიდის აღებით, შემდეგ რვის, შემდეგ მოდის „მიზერის" თამაში, რაც ნიშნავს, რომ მოთამაშემ არ უნდა აიღოს შემდეგ მოდის ცხრის აღება, შემდეგ ათის. თამაშების უფროსობა და მათი მომგებიანი ქულების ოდენობა შეიძლება განვსაზღვროთ ქვემოთ მოყვანილ ცხრილში:

თამაშები	კოზირები	ქულები
6	ყვავი	2
6	ჯვარი	2
6	აგური	2
6	გული	2
6	უკოზირო	2
7	ყვავი	4
7	ჯვარი	4
7	აგური	4
7	გული	4
7	უკოზირო	4
8	ყვავი	6
8	ჯვარი	6
8	აგური	6
8	გული	6
8	უკოზირო	6
მიზერი		10
9	ყვავი	8
9	ჯვარი	8
9	აგური	8
9	გული	8
9	უკოზირო	8
10	ყვავი	10
10	ჯვარი	10
10	აგური	10
10	გული	10
10	უკოზირო	10

პრეფერანსის თამაშში ყველაზე პატარა სიდიდის თამაშია ექსი ყვავი, ყველაზე დიდი კი ათი უკოზიროდ და ასევე „პრეფერანსი" (ტუზი-მეფე-ქალი ოთხივე მასტში ერთ ხელზე), მაგრამ ის ძალზე იშვიათად გვხვდება ხოლმე. თამაშები გაჭრილი ქაღალდების აღებით შეიძლება მოხდეს ნებისმიერი მასტის კოზირებით, ასევე უკოზიროდაც. ერთნაირი ოდენობის აღების დროს, უკოზიროდ თამაში უფრო უფროსია ვიდრე გულის მასტით თამაში.

თუ მორიგი დარიგების შემდეგ ყველა მოთამაშემ თქვა პასი, მაშინ დაინიშნება კოლექტიური თამაში - „პასები", რომელშიც ყველა მოთამაშე ღებულობს მონაწილეობას და ცდილობს რაც შეიძლება ცოტა აიღოს.

3. მასტების წყობა

ბანქოს 10 ქაღალდს, რომელსაც მოთამაშე მიიღებს დარიგების დროს, ეწოდება ხელი. ხელში მასტების მიხედვით ქაღალდების განლაგებას ეწოდება მასტების წყობა. მასტს, რომელშიც არის სამი და ნაკლები ქაღალდი, ეწოდება - მოკლე, სამზე მეტ ქაღალდს - გრძელი. ხელზე რომელიმე მასტის უქონლობას ეწოდება - „რენონსი".

ერთი მასტის ქაღალდების ზოგიერთ შერწყმას გააჩნია თავისი სახელწოდება, კერძოდ: ტუზი, მეფე, ქალი - „კარონკა"; მეფე, ქალი „მარიაჟი", მეფე, ქალი, კაცი - „ტრილიაჟი".

უკეთესი ორიენტაციისათვის ბანქოს ქაღალდები ხელში უნდა დაეწყოს მასტების მიხედვით, ქაღალდების უფროსობის თანმიმდევრობის დაცვით.

4. გაჭრილი (აღებული) ქაღალდი

გაჭრილი ქაღალდი ეწოდება ჩამოსული ქაღალდების გაჭრას და აღებას, მოთამაშეთა მიერ ჩამოსული თითო ქაღალდიდან ყველაზე მაღალი ქაღალდის მიერ დანარჩენების გაჭრას. ცალკე აღებული ყოველი თამაშის საბოლოო შედეგს პრეფერანსში წარმოადგენს აღებების რაოდენობა, რომელიც მოაგროვა თითოეულმა მონაწილემ. თამაში შეიძლება წარიმართოს კოზირის მასტის ქონებით, ან უკოზიროდ. პირველი სვლის გაკეთება ეკუთვნის დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს (პირველ ხელს), რომელიც შეიძლება ჩამოვიდეს ხელზე მქონე 10 ქაღალდიდან ნებისმიერ ერთ ქაღალდს. ჩამოსულ მასტზე ყველა მონაწილე უნდა ჩამოვიდეს იგივე მასტის ქაღალდს. როცა საჭირო მასტის ქაღალდი არ გააჩნია ვინმეს, მაშინ ის უნდა ჩამოვიდეს კოზირს. ნებისმიერი ქაღალდის (მასტის) ჩამოსვლა შეიძლება მაშინ, როცა მოთამაშეს არ აქვს საჭირო მასტი და კოზირი. აღება

ეკუთვნის იმას, გათამაშებულ მასტში, ვისი ქაღალდიც უფროსია, ან ვინც ჩამოვიდა კოზირს. თუ ორი მოთამაშე ჩამოვიდა კოზირს, მაშინ აღება ეკუთვნის იმას, ვისი კოზირიც უფროსია. შემდეგი სვლა ეკუთვნის იმ მოთამაშეს, ვინც აიღო ქაღალდი.

აღება შეიძლება: ბანქოს ფიგურებიანი ქაღალდებით, მაღალი ქაღალდებით, გრძელი მასტის დარჩენილი ქაღალდებით და საჭირო მასტის არ ქონების დროს კოზირის დარტყმით (გაჭრით). „ფოსკას" (დაბალი ღირსების ქაღალდს) შეუძლია აიღოს მხოლოდ მაშინ, როცა ხელზე სხვა მოთამაშეებს აღარ აქვთ ამ მასტის ქაღალდი და კოზირი.

5. ვაჭრობა

ბანქოს დარიგების შემდეგ მოთამაშეებს შორის მიმდინარეობს კამათი, დავა, მოლაპარაკება თამაშის დაკვეთისათვის, რასაც მოთამაშეთა ლექსიკით „ვაჭრობა" ეწოდება. პირველი სიტყვა ეკუთვნის დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს, შემდეგ კი გაგრძელდება საათის ისრის მიმართულებით. ყოველ დარიგებაზე დაშვებულია ერთხელ დაკვეთა.

თამაში დაინიშნება გაჭრილი ქაღალდების რაოდენობის მიხედვით, რამდენის აღებაც შეუძლია მოთამაშეს, თუ ის აიღებს საყიდს (прикуп - რუს.) და დანიშნავს კოზირს თავისი შეხედულების მიხედვით, ან დაუკვეთს თამაშს უკოზიროდ.

ვაჭრობის დაწყება შეიძლება მხოლოდ ექვსი აღებული ქაღალდის დაკვეთიდან. როცა მოთამაშე მზად არის დაუკვეთოს თამაში, ის ამბობს „ექვსი ყვავი", ან „ყვავი" ან უბრალოდ „ერთი". შემდეგ მოთამაშეს შეუძლია მიიღოს მონაწილეობა ვაჭრობაში და უფრო მაღალ ფსონს იტყვის „ექვსი ჯვარი", ან „ჯვარი" ან უბრალოდ „ორი".

პრეფერანსში ვაჭრობა შეიძლება წარმოიდგინო კიბის სახით, რომლი პირველი საბეჭურია - 6 ყვავი, მეორე - 6 ჯვარი, მესამე - 6 აგური, მეოთხე 6 გული, მეხუთე 6 უკოზირო, მეექვსე 7 ყვავი და ასე შემდეგ - 10 უკოზირომდე.

ვაჭრობის პროცესში შეკვეთის მიცემა უნდა მოხდეს თანმიმდევრობით, არ შეიძლება საფეხურზე გადახტომა. ეს წესი არსებობს იმისათვის, რომ მესამე მოთამაშემ, რომელმაც უნდა მიიღოს მონაწილეობა გათამაშებაში, იცოდეს რომელ მასტამდე ივაჭრა თითოეულმა მონაწილემ. იგივე მიზანს ემსახურება წესი, რომლის მიხედვით პირველ ხელზე მყოფ მოთამაშეს შეუძლია არ მოუმატოს შეკვეთას, არამედ თქვას „აქ", ანდა „ჩემია". მაგალითად, პირველი მოთამაშის ძლიერი (გრძელი) მასტია აგური. ის იწყებს ვაჭრობას სიტყვით „ყვავი". შემდეგმა მოთამაშემ თქვა „პასი",

ხოლო მესამემ თქვა „ჯვარი“. პირველი მოთამაშისათვის უკეთესია თქვას „ჯვარი აქ არის“, ვიდრე თქვას „აგური“. ეს აძლევს მას შესაძლებლობას (თუ მოწინააღმდეგე იტყვის „აგურს“) თქვას „აგური აქ არის“. თუ ის იტყვის „პასს“ მას შემდეგ, რაც მოწინააღმდეგე იტყვის „გულს“, პარტნიორს ეცოდინება, თუ ვისთან არის ძლიერი „აგური“. წინააღმდეგ შემთხვევაში გაუგებარი იქნება, თუ რომელი მასტი აქვს გრძელი პირველ ხელს - აგური თუ გული.

მოთამაშე, რომელსაც არ სურს ვაჭრობაში მონაწილეობის მიღება, ამბობს „პასს“. თუ ყველა მოთამაშე იტყვის „პასს“, მაშინ უნდა ითამაშონ პასები.

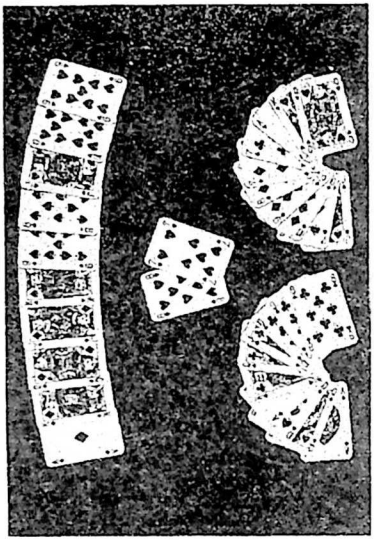
ვაჭრობის დროს აუცილებელია რიგის მკაცრი დაცვა. რიგის გარეშე რაიმეს განცხადება დაუშვებელია.

6. თამაშის დაკვეთა

მოთამაშე, რომელმაც ვაჭრობის პროცესში განაცხადა ყველაზე უფრო მაღალი თამაში, მიიღებს თამაშის დაკვეთის უფლებას. მას ეწოდება გამთამაშებელი მოთამაშე. ის თავისი შეხედულების მიხედვით 2 ქაღალდს ჩაიტანს ისე, რომ არავის დაანახებს. 2 ქაღალდის ჩატანის შემდეგ მოთამაშე დაუკვეთავს თამაშს, რომელის სიმაღლე უნდა ეთანხმებოდეს მის ბოლო განაცხადს, ან უნდა იყოს უფრო მაღალი. განაცხადზე უფრო დაბალი თამაშის დაკვეთა არ შეიძლება. ასამატებელი ქაღალდების დანახვის უფლება მოთამაშეზე ადრე არავის არ აქვს. თუ ასამატებელი 2 ქაღალდი არის: ორი ტუზი, ტუზი და მეფე ერთი მასტის, მეფე და ქალი ერთი მასტის, ტუზის და ნებისმიერი სხვა ქაღალდი მეფის გარდა, მაშინ ბანქოს ქაღალდების დამრიგებელ მოთამაშეს (როცა თამაშობს ოთხი მონაწილე) მიეცემა მომგებიანი ქულები - „ვისტები“ ზემოთ ჩამოთვლილი ამატებულის შესაბამისად: სამი, ორი, ერთი, ერთი. ჩატანილი ორი ქაღალდის დანახვა არ შეიძლება. მოთამაშეს შეუძლია გამოცვალოს 2 ჩასატანი ქაღალდი, მხოლოდ თამაშის დაკვეთამდე. თუ ჩატანილი ქაღალდი შემთხვევით გაიხსნა (ამოტრიალდა), მოთამაშეს აქვს უფლება აიღოს უკან და ჩაიტანოს სხვა.

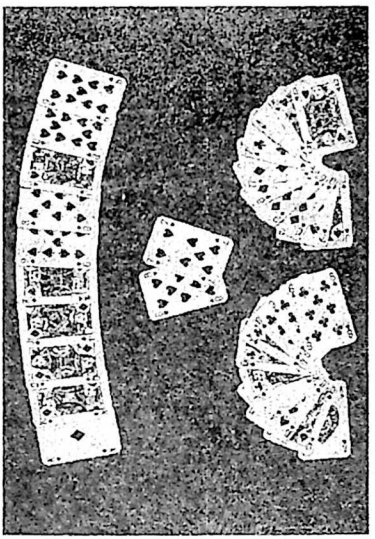
ვაჭრობის დამთავრების შემდეგ მოთამაშეები იყოფა ორ „მტრულ“ ბანაკად. მოთამაშეს სურს დანიშნოს რაც შეიძლება მაღალი თამაში და მოიგოს უფრო მეტი ქულები. ხოლო მისი მოწინააღმდეგეები ცდილობენ გამოიყენონ ყოველმხრივი ხერხები, ილეთები, რომ მოთამაშემ ვერ შეასრულოს დაკვეთილი თამაში და მას ერთი აღება მაინც დააკლდეს. თუ მოთამაშემ შემთხვევით არასწორად დაუკვეთა თამაში, მას შეუძლია გამოასწოროს შეცდომა, სანამ ვინმე გამოაცხადებს ვისტს.

კითხვა: დაკვეთილია 5 ქვაში. რამდენს აიღებს მოთამაშე?

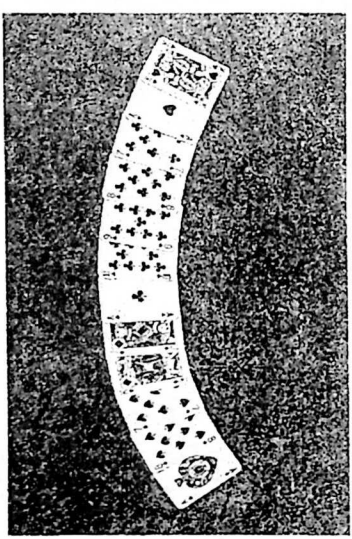


პასუხი: საშიშია პირველად კოზირის ჩამოსვლა, შემდეგ ფაფის ქვეშ და ბოლოს, როდესაც პირველ ხელში ორმაგად აღმოჩნდება ფაფი და მოთამაშე აიღებს 9-ს.

კითხვა: რამდენის აღება უნდა დაეკვეთოთ?



კითხვა: რომელი კარტებია ჩასაკეთებელი?



პასუხი: ოპტიმალურია 2 ოცის ჩაკეთება.

პასუხი: შეიძლება 7-ის აღება, როცა დაკვეთილი კოზირია, ფაფი, ან ქვაში, ან ტკბილში.

7. ვისტები

მას შემდეგ, რაც თამაში უკვე დაკვეთილია გამთამაშებლის გვერდით მჯდომმა მოთამაშემ უნდა თქვას იღებს ვალდებულებას თუ არა 10-მდე დანაკლისი აღებების აღების შესახებ. თუ ივალდებულებს, ამბობს - „ვისტს", თუ არა ამბობს - „პასს". მესამე მოთამაშესაც შეუძლია ვისტის ან პასის თქმა, იმის მიუხედავად, წინა მოთამაშემ ვისტი თქვა თუ პასი. მოთამაშე, რომელიც იტყვის ვისტს ეწოდება „ვისტიორი". თუ ვისტები თქვა ორივე მოწინააღმდეგემ, თამაში წარიმართება ბნელად (დახურული ქაღალდებით). თუ ვისტიორია ერთი, მან უნდა გადაწყვიტოს, თამაში ღია იქნება, თუ დახურული. როცა გადაწყვეტს ღია თამაშს, პასის მთქმელ მოთამაშეს ის მოსთხოვს, დააწყოს მაგიდაზე ქაღალდები და თვითონ აკეთებს სვლებს ორივე ხელის ქაღალდებით, ასევე თვითონ აგებს პასუხს სავალდებულო აღებების ოდენობის აღებაზე. თუ ორივემ თქვა ვისტი, მაშინ თითოეული ვალდებულია აიღოს თავისი წილი აღება. თუ მოთამაშის შემდეგ მჯდომი იტყვის „პასს", მაშინ მეორე მოთამაშეს შეუძლია გამოვიდეს სავალდებულო ვისტების ნახევარი რაოდენობით („уйти за пол виста" - რუს.), ესე იგი აღიაროს თამაში ნათამაშებად და გათამაშების გარეშე ჩაიწეროს ქულები სავალდებულო აღებების ნახევრის რაოდენობით. ეს წესი მოქმედებს მხოლოდ 6-ის და 7-ის თამაშის დროს, რადგან 8-ის თამაშის დროს სავალდებულო აღების რაოდენობა არის ერთი. მას შემდეგ რაც მეორე მოთამაშე იტყვის „ნახევარ ვისტს", პირველ მოთამაშეს შეუძლია დაიბრუნოს ვისტი, გამოაცხადოს ვისტი. როცა ოთხი მონაწილე თამაშობს, ვისტის დაბრუნების უფლება აქვს ასევე ბანქოს ქაღალდების დამრიგებელს, რომელსაც შეუძლია ნახოს ერთი ვისტიორის ქაღალდები. ეს უფლება ენიჭება მას ბოლო რიგში, ესე იგი ერთი ამბობს პასს, მეორე ამბობს ნახევარ ვისტს, პირველი კვლავ ამბობს პასს და მხოლოდ მაშინ ეკითხებიან დამრიგებელს, ხომ არ სურს მას ვისტის თქმა.

ვისტიორებმა ჯამში უნდა აიღონ სავალდებულო რაოდენობა, რაც მოყვანილია ცხრილში:

თამაში	სავალდებულო ვისტები	თამაში	სავალდებულო ვისტები
6	4	9	1
7	2	10	1
8	1	მიზერი	არ არის

როცა ორია ვისტიორი თითოეულმა მათგანმა უნდა აიღოს აუცილებელი რაოდენობა:

- ექვსიანის თამაშში – ორ-ორი აღება.
- შვიდიანის თამაშში – თითო-თითო აღება.

თუ რვიანის ან ცხრიანის თამაშში ორი მოთამაშე ამბობს ვისტს, წარუმატებლობის შემთხვევაში პასუხს აგებს ის მოთამაშე, რომელმაც ვისტი სთქვა ბოლოს.

8. გათამაშება

მოთამაშისაგან თამაშის დაკვეთის შემდეგ და ორი მოწინააღმდეგის მიერ ვისტებზე თავიანთი გადაწყვეტილების გამოტანის შემდეგ, იწყება თამაში – ბრძოლა აღებებისთვის.

დამწყებმა პრეფერანსის მოთამაშემ ძირითადად უნდა ისწავლოს შესაძლებელი რაოდენობის აღებების შანსის გაანგარიშება, რომელიც პირველ რიგში დამოკიდებულია ქაღალდების წყობაზე (расклад - რუს.) - მოთამაშეთა შორის ქაღალდების განაწილებაზე. ამა თუ იმ წყობის ალბათობის ხარისხი სხვადასხვანაირია, რაც მოთამაშემ უნდა გაითვალისწინოს აღებებისთვის ბრძოლაში.

ნამდვილ აღებად ითვლება კოზირის მასტის უფროსი ქაღალდები. მაგალითად კოზირის: ტუზი, მეფე, ქალი, კაცი, ათიანი – რომლებიც იძლევა ხუთ აღებას, თანაც სულ ერთია თუ ვის ეკუთვნის პირველი სვლა.

თუ მოთამაშეს აქვს ოთხი კოზირი: ტუზი, მეფე, ქალი, 8, მაშინ ნამდვილი იქნება სამი აღება, რადგან ერთ რომელიმე ვისტიორს – „ერთ ხელზე" - შეიძლება აღმოაჩნდეს: კაცი, ათიანი, ცხრიანი, შვიდიანი. ექვსი კოზირის ქონების შემთხვევაში: ტუზი, ქალი, კაცი, 10, 9, 8, ნამდვილი იქნება მხოლოდ ხუთი აღება, რადგან ერთ ხელზე შეიძლება აღმოჩნდეს მეფე, 7.

წარმატებული და წარუმატებელი წყობის უბრალო ანგარიში გვიჩვენებს, რომ მითითებული ქაღალდების ერთ ხელზე ქონების ალბათობა იქნება:

- ქალი, კაცი, ათიანი (მესამე ქალი) - 25%.
- კაცი, ათიანი, 9, 8 (მეოთხე კაცი) - 12,5%.
- მეფე, 7 (მეორეა მეფე) - 50%.

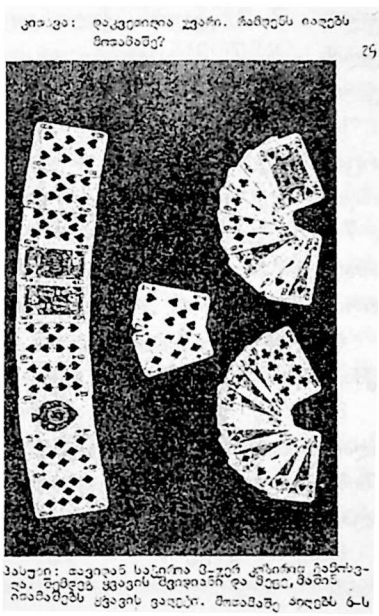
ბნელად თამაშის დროს, ყოველი მოთამაშე ხედავს მხოლოდ თავის ქაღალდებს, ხოლო ღია (გახსნილი) თამაშის დროს ვისტიორებისათვის უცნობია მხოლოდ ჩატანილი ქაღალდები.

მოთამაშე თავისი ქაღალდების შესაძლებლობების შეფასების შემდეგ, ადგენს თამაშის გეგმას, რომელიც გამომდინარეობს ამა თუ იმ ქაღალდების წყობის ალბათობიდან. თუ თამაშის მსვლელობაში აღმოჩნდება გეგმის ჩამშლელი ფაქტები, საჭიროა გამოიძებნოს თამაშის სხვა ხარვეზები. მოთამაშის წარმატება დამოკიდებულია მის დაკვირვებაზე, მოქნილ ვარაუდებზე, მახსოვრობაზე, ინფორმაციის სწორად გამოყენებაზე და ინტუიციაზე.

ვისტიორებმა უნდა იცოდნენ, რომ ისინი არიან შეკავშირენი, უნდა მიეხმარონ ერთმანეთს, ერთად უნდა იბრძოლონ მოთამაშის წინააღმდეგ, აცნობონ მუნჯურად, ერთმანეთს თავიანთი განზრახვები. მაგალითად, თუ მოთამაშეს მიჰყავს (ართმევს) კოზირები, მაშინ ის ვისტიორი, რომელსაც არ გააჩნია კოზირი ჩაიტანს ქაღალდს ძლიერი მასტიდან, ხოლო მეორე ვისტიორი – სუსტი მასტიდან.

მოთამაშემ, რომელიც პასუხისმგებელ ვისტიორად არის „დაპატიჟებული", სვლა უნდა გააკეთოს თავისი მოკლე მასტიდან და არა გრძელიდან, ის უნდა გაუფრთხილდეს გრძელ მასტს, რადგან გამორიცხული არ არის, რომ ამ მასტის ქაღალდი ვისტიორს არ აქვს არც ერთი.

როცა ვისტიორებმა გადაწყვიტეს გახსნილი თამაში (ბანქოს ქაღალდების პირი ჩანს), ხოლო პირველი ხელი არ არის მოთამაშე, ის პირველ სვლას აკეთებს ბნელად მანამ სანამ ვისტიორები გახსნიან თავიანთ ქაღალდებს. თუ სვლა ეკუთვნის ვისტიორებს, მათ აქვთ შესაძლებლობა წინასწარ გახსნან ქაღალდები, ხოლო პასების თამაშის დროს პირველ ორ სვლას აკეთებენ საყიდის ქაღალდებით, მხოლოდ მესამე სვლას აკეთებს პირველი ხელი. შემდეგ მეოთხე სვლას აკეთებს ის მოთამაშე, რომელმაც აიღო მესამედ.



კითხვა: დაკვეთილია ექვსი. ჩამოუვლის მოთამაშეს?

პასუხი: დავიწყოთ საპირისპირო მიმართულებით. ვინაიდან ექვსის შეფიქრებული ხელი, მაშინ მოთამაშეს ექვსის ვაძლევ. მოთამაშე აიღებს 6-ს

ბნელად თამაშის დროს თამაშის შესახებ რაიმე საუბარი არ შეიძლება. ვისტიორებს არ აქვთ უფლება უკარნახონ ერთმანეთს, რომელი ქაღალდი უნდა ჩამოვიდეს, ჩაიტანოს, გამოტოვოს და ასე შემდეგ.

იხ. ნახ.

9. მიზერი

მიზერი ეწოდება ისეთ თამაშს, როცა მოთამაშემ დაუკვეთა, რომ არ აღების არც ერთ ბანქოს ქაღალდს. ესე იგი თამაში ბანქოს ქაღალდების აუღებლად. უფროსობის მიხედვით (ვაჭრობის პროცესში), ეს თამაში უფროსია უკოზირო რვიანის თამაშზე, მაგრამ უმცროსია ყვავის ცხრიანზე. მოთამაშე მიზერს განაცხადებს მხოლოდ ვაჭრობის დაწყებისას.

მიზერის თამაში შეფასებულია უმაღლესი 10 ქულით, როგორც მოგება ასევე წაგებაც, მხოლოდ წაგების შემთხვევაში ყოველ აღებაზე წაგებაში იწერება 10 ქულა. მიზერის თამაშის გამოცხადებამდე მოთამაშემ დაკვირვებით უნდა შეამოწმოს აქვს თუ არა ხელზე ყველა მასტის შვიდიანი და რვიანი ან შვიდიანი და ცხრიანი. თუ ერთ რომელიმე მასტში არის საშიში ქაღალდები, რისკზე წასვლა შეიძლება მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როდესაც პირველი სვლა ეკუთვნის მიზერის დამკვეთ მოთამაშეს, რადგან თუ საყიდიდან ვერ აიღო საჭირო ქაღალდი, მაშინ გაუმართლებლობა შემოიფარგლება ერთი აღებით.

ნაღდი მიზერის ქაღალდების ვარიანტების ქონება ხელზე, რომ აღვწეროთ შეუძლებელია, რადგან არსებობს მრავალი ალბათობის შანსი, მაგრამ შეიძლება მოვიყვანოთ რამდენიმე მაგალითი:

1) ყვავის - მეფე, კაცი 8, 7; ჯვრის - მეფე, კაცი 9, 7; აგურის - 7; გულის - 7. 2) ყვავის - ქალი, კაცი 8, 7; ჯვრის - 10, 8, 7; აგურის - 7; გულის - 8, 7; 3) ყვავის - კაცი 9, 8, 7; ჯვრის - ქალი, კაცი 9, 7; გულის - 7; აგურის - 7.

სარისკოა ერთ მასტში მეოთხე ტუზის ქონება. რისკი უფრო მეტია როცა რომელიმე მასტში არის მესამე ქალი ან მეორე ათიანი (7, 10). რისკი კიდევ უფრო მეტია, როცა ერთ მასტში ხელზე არის: ტუზი, მეფე, 8, 7. ამ შემთხვევაში მოგება შეიძლება მხოლოდ მაშინ, როცა ოთხი დანარჩენი ამ მასტის ქაღალდები განაწილებულია თანაბრად ოპონენტებს შორის, მაგალითად, ერთს აქვს ქალი, კაცი, ხოლო მეორეს - 10, 9.

პრეფერანსის მოყვარულები ხუმრობენ, რომ ყველაზე საშიშია მიზერის თქმა, მაშინ როცა ხელზე გაქვს რვიანი სხვისი სვლის დროს.

მიზერის გათამაშება ტარდება ვისტიორების გახსნილი ბანქოს ქაღალდებით. მაგრამ როცა სვლა ეკუთვნის მიზერის დამკვეთ მოთამაშეს, მაშინ ის პირველ სვლას აკეთებს, მანამ, სანამ მოწინააღმდეგეები გახსნიან ქაღალდებს.

მიზერის დაჭერა - ნიშნავს აიძულო მოთამაშე ერთი მაინც აიღოს.

10. პასები

მოთამაშეებს შორის ბანქოს ქაღალდები შეიძლება ისე განაწილდეს, რომ ვერც ერთი მათგანი ვერ უკვეთავდეს თამაშს, ესე იგი არ შეუძლიათ აიღონ ექვსი კარტი. როცა სამივე მოთამაშე აცხადებს „პასს“, ასეთ შემთხვევაში გათამაშდება პასების თამაშის, ესე იგი თამაშის, რომლის დროს უნდა ეცადო არ აიღო. მოთამაშეს შეიძლება მართლაც არ აქვს ხუთზე მეტი აღების შესაძლებლობა, მაგრამ პასების თამაშზე წასვლა მაინც სარისკოა.

პასების გათამაშების დროს პირველ 2 სვალს აკეთებს ქაღალდების დამრიგებელი, რომლის განკარგულებაშია საყიდის ორი ქაღალდი. დამრიგებლის ჩამოსვლის შემდეგ ქაღალდს ჩამოდის პირველი ხელის შემდეგ მეორე და მესამე. ასეთნაირად პირველ და მეორე აღებებში არის ოთხ-ოთხი ქაღალდი, ხოლო ყველა დანარჩენში კი სამი. ამის დამახსოვრება საჭიროა, რომ იცოდე თამაშიდან გასული მოცემული მასტის ქაღალდების რაოდენობა. ვინაიდან დამრიგებელს აქვს მხოლოდ ორი ქაღალდი, დანარჩენი მოთამაშეები უნდა ეცადოს, რომ დამრიგებელმა ერთი მაინც აიღოს.

პასების თამაშში კოზირები არ არის, მაგრამ ჩამოსულ მასტზე მოთამაშეები ვალდებულია ჩამოვიდეს იგივე მასტის ქაღალდი. სხვა მასტის ქაღალდის ჩატანა შეიძლება მხოლოდ მაშინ, როცა ხელზე არ არის ჩამოსული მასტი. თუ პასების თამაშში რომელიმე მოთამაშემ არ აიღო, მაშინ ის მოგების გრაფაში ჩაიწერს ერთ ქულას. ის მოთამაშეები ვინც აიღო, წაგების გრაფაში ჩაწერს იმდენ ქულას, რამდენიც აიღო. თუ პასების თამაში გამეორდება, მაშინ ყოველი აღების ფასი ორმაგია. თუ პასების გათამაშდა ზედიზედ მესამედ, მაშინ ყოველი აღების ფასი გასამკეცებულია. თუ კვლავ გათამაშდება პასები, მაშინ ყოველი აღების ფასი იქნება გასამკეცებული მანამ, სანამ რომელიმე მოთამაშე არ მოხსნის პასების თამაშს, რომელიც შეიძლება შვიდიანის ან უფრო მაღალი უფროსობის მქონე თამაშის დაკვეთით და ამ დაკვეთის მოგებით (შესრულებით). თუ მოთამაშემ პასების მოსახსნელი დაკვეთა ვერ შეასრულა, მაშინ პასების გასამკეცებული თამაში კვლავ გრძელდება მანამდე, სანამ რომელიმე მოთამაშე არ შეასრულებს პასების მოსახსნელ დაკვეთას.

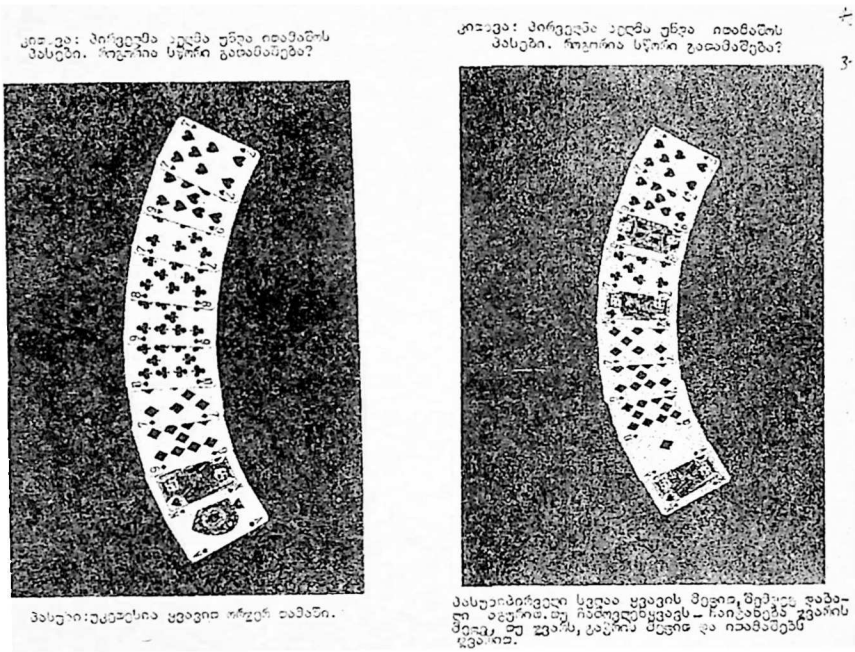
როცა სამი მოთამაშე თამაშობს, მაშინ საყიდის ქაღალდებს არ გახსნიან და პირველი სვლა ეკუთვნის პირველ ხელს. ზოგიერთ კამპანიებში პირველ ორ სვლას მაინც საყიდის ქაღალდებით აკეთებენ. ეს აღებები ეკუთვნის იმას, ვისი ქაღალდიც უფრო მაღალია.

პასების თამაშზე ძნელია სთქვა ამომწურავი მითითებები, რადგან

ძალზე ბევრია გამოსაცნობი (მოსალოდნელი) სიტუაციები. მაგრამ შეიძლება ზოგიერთი რეკომენდაციების მიცემა:

- პირველ რიგში უნდა წაართვა ის აღებები, რომლების აღებას ვერ გაექცევი.
- არ არის საშიში სვლა შვიდიანით ან რვიანით, ხოლო თამაშის დასაწყისში კი ცხრიანის ჩამოსვლაც, თუ ხელზე გაქვს შვიდიანი.
- შენთვის სასარგებლოდ უნდა გამოიყენო „რენონსი".

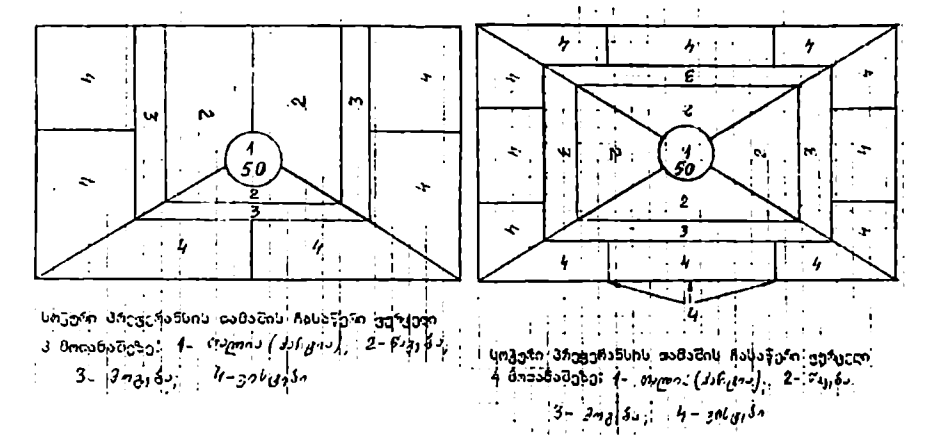
იხ. ნახ.



11. ჩაწერა

თამაშის შედეგების ჩასაწერ ფურცელს ეწოდება თალია (пулька - რუს). ნათამაშები პარტიის შედეგის ღირებულება ქულებში იწერება მოგების გრაფაში, ხოლო წაგებული თამაშის უარყოფითი ქულები იწერება (ropa - რუს) წაგების გრაფაში, თამაშის ღირებულება ქულებში მრავლდება დანაკლისი აღებების რაოდენობაზე.

იხ. სურ.



სურ. ვისტორიანის თამაშის ჩასაწერი ფურცელი
4 მოთამაშეზე: 1- ცხრილის (კარკასის), 2- წაგების
3- ქულების, 4- ვისტორის

ვისტიორები თავ-თავისი აღებების შესაბამის ქულებს წერენ „ვისტების“ გრაფის იმ ნაწილში, რომელიც განეკუთვნება მოთამაშეს, რომელმაც ითამაშა ეს ხელი. ხოლო თუ დააკლდათ სავალდებულო აღებების რაოდენობაზე, მაშინ წაგებულ ქულებს („რემიზი“ - ფრ.), ვისტიორები ჩაწერენ წაგების გრაფაში (თამაშის ღირებულებას ქულებში გამრავლებულს დაკლებულ აღებების რაოდენობაზე).

პასების თამაშის შემდეგ, მოთამაშეები წაგების გრაფაში ჩაწერენ 1 ქულას, თითოეულის აღებისთვის. პასების თამაშში, მოლაპარაკების მიხედვით შეიძლება იყოს პროგრესიული, ესე იგი თამაშის ღირებულება ქულებში იზრდება (არითმეტიკული ან გეომეტრიული პროგრესიით).

12. თამაშის დამთავრება და ანგარიშის გასწორება:

თამაშის და ფსონის რაოდენობაზე მოთამაშეები წინასწარ შეთანხმდებიან, თამაშის დაწყების წინ. თამაშობენ განსაზღვრული ქულების რაოდენობამდე, რომელიც წინასწარ ჩაიწერება თალიას გრაფაში. მაგალითად, 50-ქულიანი თალიას თამაში 3 მონაწილით გრძელდება 2 საათი, ხოლო მოგება-წაგება ერთი მოთამაშისა საშუალოდ 500 ვისტს აღწევს.

ყოველი მოთამაშე მოგების გრაფაში წერს ნათამაშები პარტიის მომგებიანი ქულებს თანდათანობითი ზრდის მიხედვით, სანამ ქულების ჯამი არ მიაღწევს დაპირებულ რაოდენობას. ამის შემდეგ ის „დაეხმარება“ იმ პარტნიორს, რომელის მოგების ქულები უფრო მეტია სხვა მოთამაშესთან შედარებით. ყოველი „დახმარების“ ქულის ჩაწერისათვის მოწინააღმდეგეზე, მოთამაშე „ვისტის“ გრაფაში მასზე ჩაწერს 10 ქულას. თუ მოთამაშეები

გადაწყვეტენ თამაშის შეწყვეტას, მანამდე, სანამ ყველა მოგების გრაფაში არ მიაღწევს დაპირებულ ქულების რაოდენობას (ვთქვათ, მაგალითად, 50 ქულას), ყოველი მათგანი წაგების გრაფაში ჩაწერს იმდენ ქულას, რამდენიც აკლია 50 ქულამდე შესავსებად.

თამაში დამთავრდება მაშინ, როდესაც ყველა მოთამაშეს მოგების გრაფაში ექნება წინასწარ დაპირებული თალიას ქულების რაოდენობა. თალიას დაანგარიშება ხდება შემდეგნაირად: წაგების გრაფაში არსებული ქულების ჯამს ყოველი მოთამაშე გაამრავლებს 10-ზე და გაყოფს თამაშის მონაწილეთა რაოდენობაზე. ამ გაყოფის შედეგი (განაყოფი) ჩაეწერება ყველა მოთამაშეს ვისტების გრაფაში იმ მოწინააღმდეგეზე, რომლის თამაშის შედეგებსაც ანგარიშობენ. გაანგარიშების გასამარტივებლად მიმართავენ „ამინისტიას“: როცა თითოეული მოთამაშის წაგებული ქულები შემცირდება ერთი და იგივე რაოდენობის რიცხვზე, ჩვეულებრივ ყველაზე მცირე წამგებიანი ქულების მქონე მოთამაშის მონაცემზე. მას შემდეგ, როცა ყველა მოთამაშის წაგების გრაფები გადაქცეულია ვისტებად, თითოეული მოთამაშე ანგარიშს ასწორებს ყოველ მოწინააღმდეგესთან, ერთმანეთზე ჩაწერილი ვისტების ჯამების სხვაობის მიხედვით.

ერთი ვისტის ფასი (ფსონი), რომელიც თამაშის დაწყებამდე იყო დათქმული, მრავლდება მოგებულ ან წაგებულ ვისტების რაოდენობაზე და მიღებული იქნება მოგებული ან წაგებული თანხა ფულის სახით.

13. საჯარიმო ქულები

თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები შეთანხმდებიან საჯარიმო ქულების გამოყენების შესახებ:

ა) არასწორი დარიგებისთვის – წაგებსი გრაფაში – 2 ქულა;

ბ) ქაღალდის ჩაუტანლად თამაშისთვის – გაორმაგებული ქულა წაგების გრაფაში;

გ) წესების დარღვევა თამაშის დაკვეთაზე გაორმაგებული ქულა წაგების გრაფაში;

დ) წესების დარღვევა თამაშის პროცესში გაორმაგებული ქულა წაგების გრაფაში.

პრეფერანსის თამაშში კარგ მოთამაშედ ითვლება ის, ვისაც ესმის გამთამაშებლის და ვისტიორის ამოცანები, შეეგუება თამაშის ყოველნაირ პირობებს (პარტნიორები, სიტუაცია, გარემოება, ანგარიში) და სწორად გაითამაშებს ნებისმიერი კარტების განაწილებას, როგორც გახსნილ ასევე დახურულ მდგომარეობაში.

ორის თამაში

არსებობს ორი მოთამაშით პრეფერანსის თამაშის რამდენიმე ვარიანტი. ქვემოთ მოყვანილია ყველაზე პოპულარული სახეობა.

ამ ვარიანტს ეწოდება „შტერით თამაში". ბანქოს ქაღალდები დაურიგდება ორ მონაწილეს და ერთ მოჩვენებით, მუნჯ „შტერს". ვაჭრობა ორ რეალურ მოთამაშეს შორის მიმდინარეობს ჩვეულებრივად. ვაჭრობაში გამარჯვებული საყიდიდან აიღებს ორ კარტს, ჩაიტანს თავისთვის გამოუსადეგ ორ კარტს და დაუკვეთს თამაშს. ოპონენტმა თავისი შესაძლებლობა უნდა განსაზღვროს „შტერის" კარტების დაუნახავად. თუ მას აქვს საჭირო აღებების შესაძლებლობა, ის ამბობს „ვისტს" და გახსნის თავის და „შტერის" კარტებს. შემდეგ თამაში წარიმართება ჩვეულებრივად. თუ არ არის საჭირო აღებების რაოდენობის შანსი, მაშინ ოპონენტი ამბობს „ერთი" და თამაშის გარეშე ჩაუწერს მოთამაშეს განკუთვნილ ქულების რაოდენობას. მოთამაშის „რემიზის" დროს ვისტიორი ჩაიწერს თავისთვის მხოლოდ აღებული ვისტების ქულებს (კონსოლიაციის გარეშე).

მოთამაშე ჩაიწერს მოგების ან წაგების გრაფაში იმდენივე ქულებს, რამდენიც ერიცხება ჩვეულებრივ თამაშში. თამაშის შედეგების ჩასაწერი ფურცელი იყოფა ორ ნაწილად.

პასების გათამაშების დროს, თამაშში მონაწილეობს მხოლოდ რეალური მოთამაშეები, „შტერის" კარტები არ გაიხსნება. საყიდის კარტებიც არ გაიხსნება. გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელმაც ნაკლები აიღო. ის ჩაიწერს თავისთვის მათ მიერ აღებული ვისტების ქულების რაოდენობის სხვაობას. თუ მაგალითად ერთმა მოთამაშემ აიღო 8, ხოლო მეორემ – 2, მაშინ მოგებული ჩაიწერს 8-2=6 აღების ქულებს.

ჩვეულებრივ ორის თამაში მთავრდება, როცა ერთი რომელიმე მოთამაშე დაამთავრებს თავის თალიას.

ლენინგრადული პრეფერანსი

ლენინგრადული პრეფერანსი არის მოთამაშის საწინააღმდეგოდ თამაში, მას გააჩნია ტაქტიკური ხერხების მდიდარი არჩევანი, წარმატების მიღწევა შეიძლება არა მხოლოდ კარტებით, არამედ მოთამაშის ხელოვნებითაც. აქ პასების თამაშს ექცევა დიდი ყურადღება, ის არის ყველაზე ძვირიანი თამაში. მისი წესები ითვალისწინებს განსაკუთრებულ სიმკაცრეს მოთამაშის მიმართ (ორმაგი დასჯა დაკვეთილის არ შესრულებისათვის), ხოლო პასების თამაშის დროს აუცილებელია მკაცრი გამოსვლა, ესე იგი, პასების თამაშის შემდეგ ნებისმიერ მოთამაშეს ვაჭრობის დაწყება შეუძლია მხოლოდ

შეიდი გაჭრის დაკეთიდან. მოთამაშეს, რომელიც პასებს თამაშობს კარგად, აქვს მოგების კარგი შანსი.

მთავარია დროზე გამოსელა პასების თამაშიდან. პასების თამაშით შეიძლება გამოსწორდეს ცუდი მდგომარეობა თალიაში, მოთამაშეს შეუძლია სელოვნურად დაატრიალოს პასების თამაში მაშინ, როცა მას ხელზე აქვს თამაშისთვის საჭირო კარტები, იმ იმედით რომ სხვა მოთამაშეები გააკეთებენ ბევრი რაოდენობის აღებას.

ლენინგრადული პრეფერანსის თამაში „სოჭურისგან" პრინციპულად არ განსხვავდება. ეს ორი თამაში ძალიან ახლოს არიან ერთმანეთთან. თამაში ჩვეულებრივ მიმდინარეობს 200 ქულამდე. მას შემდეგ, როცა ერთი მოთამაშე თალიაში მოაგროვებს 50 ქულას, ის გააგრძელებს მოგებული ქულების ჩაწერას თალიაში. როცა ყველა მოთამაშის მიერ მოგროვილი ქულების რაოდენობა გახდება 200-ის ტოლი - თამაში შეწყდება. მოთამაშეები, რომლებმაც მოაგროვეს 50 ქულაზე მეტი, ქულების განსხვავებას გაორმაგებულად ჩამოწერენ თავიანთი წაგების გრაფიდან (горка - რუს.), ხოლო ის მოთამაშე, რომელმაც ვერ მოაგროვა თალიაში 50 ქულა, დაუმატებს წაგების გრაფაში გაორმაგებულ ქულების განსხვავებას.

ლენინგრადული პრეფერანსის თამაშში არ არის მოთამაშის „დახმარება", ხოლო თალიაში ქულა უდრის წაგების გრაფის 2 ქულას.

მაგალითად, მოთამაშემ დაამთავრა თალია 55 ქულით, ის ჩამოწერს წაგების გრაფიდან 10 ქულას. ხოლო თუ მოთამაშემ მოაგროვა თალიაში მხოლოდ 28 ქულა, ის თავის წაგების გრაფაში დაუმატებს 44 ქულას [(50-28) = 22X2=44]

პასების თამაშში ქულები იწერება წაგების გრაფაში. კარტების დამრიგებელი მონაწილეობას იღებს პასების თამაშში საყიდის 2 კარტით. პასების თამაში არის პროგრესიული: 2-4-6.

ამ თამაშში შესაძლებელია მოლაპარაკება უვისტო თამაშის შესახებ (ათიანზე, მიზერზე, ნულოვან პასებზე), მოთამაშეს შეუძლია თავისი სურვილით მოგებული ქულები ჩამოწეროს წაგების გრაფიდან.

„კლასიკური" პრეფერანსი

„კლასიკური" პრეფერანსის თამაშში არსებობს - დარიგების, ვაჭრობის, თამაშის დაკვეთის, გათამაშების და ჩაწერის იგივე წესები, როგორიც გააჩნია „სოჭურ" პრეფერანსს. მაგრამ მას აქვს ზოგიერთი განსხვავებული წესები, კერძოდ:

ვაჭრობის დროს მოთამაშეს შეუძლია დაუკვეთოს ბნელი თამაში, ეთქვათ „ექვსი ყვავი ბნელად“, ან „პასი ბნელად“ - ქალალდების გაუხსნელად.

- გამოიყენება ცნებები: (птичка - რუს.) „ჩიტი“ და „ბომბა“.

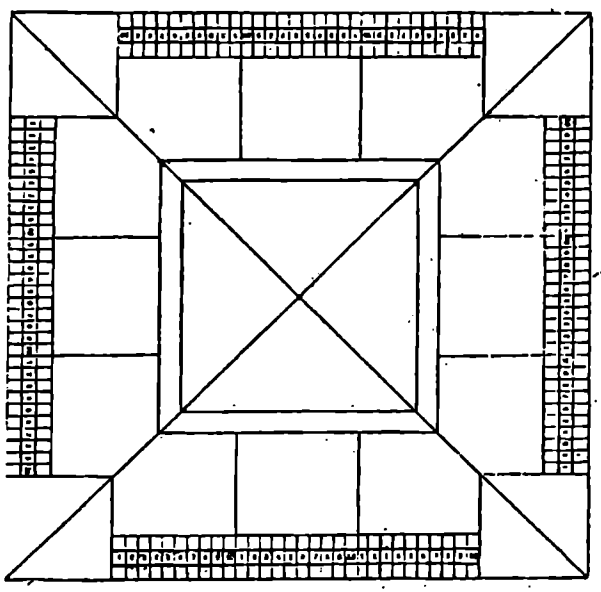
მიზერის თამაში შეიძლება ვაჭრობით, ან საერთოდ არ შეიძლება.

- ნახევრად საპასუხო „ვისტი“ ხდება საპასუხო.

თამაში იწყება პასების ორი წრით. ყოველი თითოეული აღებისთვის მოთამაშე ჩაიწერს ათ ქულას წაგების გრაფაში, თუ არ აიღებს (არც ერთს) ჩაიწერს 10 ქულას მოგების გრაფაში. ამის გარდა, ყოველი პასების გათამაშებისათვის ყველა მოთამაშე ჩაიწერს თავისთვის „ჩიტს“ (ჩიტის სტილისებურ გამოსახულების ნიშანს (^).

პასების გათამაშებაში აღებული აღებების რაოდენობის და „ჩიტების“ რაოდენობის დასაფიქსირებლად, ყოველი მოთამაშე პრეფერანსის თამაშის ჩასაწერი ქალალდის ვისტების გრაფის მარცხენა მხარეს დახაზავს ქვემოთ ნაჩვენებ ცხრილს:

იხ. ნახ.



6	3	2	4	0	3	1	0

თამაშის დასაწყისში პასების თამაშის ორი წრის შემდეგ, თითოეულ მოთამაშეს ექნება რვა „ჩიტი“ (როცა თამაშობს ოთხი). მოთამაშემ, რომელსაც ეკუთვნის ზემოთ მოყვანილი ცხრილის პირველ პასების თამაშში აიღო 6, მეორეში სამი და ასე შემდეგ. სულ მან აიღო 19 აღება და წაგების გრაფაში უნდა ჩაწეროს 190 ქულა. ამის გარდა მოთამაშე მოგების გრაფაში ჩაწერს 20 ქულას, რადგან ორ თამაშში მან არ აიღო.

ამ ცხრილის ქვედა უჯრედის შემდეგი გრაფა შეივსება მხოლოდ მაშინ, როდესაც თამაშის დროს გათამაშდება პასები. რის შედეგად ყველა მოთამაშეს დაემატება კიდევ ერთი „ჩიტი“.

პასების თამაშების დამთავრების შემდეგ, მოთამაშე, რომელსაც აქვს უფრო მეტი წაგება, განსაზღვრავს თამაშის პარტიის ოდენობას, ასევე წაგების გრაფაში ყველა მოთამაშისათვის დასამატებელი ქულების ოდენობას. რომ თამაში არ დამთავრდეს მალე.

თამაშის მეორე ეტაპი მიმდინარეობს ნახევარსაპასუხო „ვისტებით“ ჩვეულებრივი წესების მიხედვით, ქვემოთ მოყვანილი გარემოებების გამოკლებით:

1) ყველა ნათამაშები თამაში შეიტანება ცხრილის ზედა გრაფის უჯრედებში, რომლის დროს დაიხარჯება არსებული „ჩიტები“. „რემიზის“ დროს „ჩიტი“ დარჩება გამოუყენებელი.

ჭ	6	8	6	7	6		
6	3	2	4	0	3	1	0

ცხრილში ვხედავთ, რომ მოთამაშემ, უკვე ითამაშა ექვსი თამაში და მას დარჩა მხოლოდ ორი „ჩიტი“. თუ იმ დროისთვის, როცა ის ითამაშებს კიდევ 2 თამაშს, არ გათამაშდება პასები, ესე იგი არ გამოჩნდება ახალი „ჩიტები“, მაშინ მისი შემდეგი თამაშის ფასი (უჩიტო) დაიკლებს ორმაგად. სიდიდე ნებისმიერ თამაშში შემცირდება ორმაგად. მაგალითად ექვსიანის თამაშზე მოგება არის 10 ქულა, ხოლო თითოეული „ვისტი“ უდრის ერთ ქულას.

2) ნათამაშები თამაშის მოგებული ქულების ნახევარს მოთამაშე ჩაწერს მოგების გრაფაში, ხოლო დარჩენილ ნახევარს ჩამოწერს (მოაკლებს) წაგების გრაფიდან.

3) თავისი თალიის დახურვის შემდეგ, მორიგი თამაში თუ ითამაშა, მოთამაშე „ეხმარება“ სვხა მოთამაშესაც მას რომელსაც მოგების გრაფაში აქვს უფრო მაღალი ქულა, ხოლო თუ მოთამაშეებს აღმოაჩნდა ტოლი

ქულებს, მაშინ დაეხმარება ვინც ახლოა საათის ისრის მიმართულებით. ჩაწერს მის მოგების გრაფაში თავის პრიზის ქულების ნახევარს და ამისათვის მას დააწერს ვისტების შესაბამის რაოდენობას.

4) მოთამაშეს ნებისმიერ ხელზე შეუძლია გამოაცხადოს „ერთი ბნელად“ (раз в темную რუს.), ან „პასი ბნელად“, მაგრამ მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ მან მაგიდიდან არ აიღო ხელში თავისი ქაღალდები და ჯერ არ იყო სხვა განცხადებები „პასის“ გარდა.

პირველ შემთხვევაში თუ ვაჭრობა არ გაგრძელდება, დაკვეთილი თამაშის ფასი გაიზრდება ორმაგად. მოგება და ჯარიმა ექვსიანის თამაშზე გახდება 40 ქულის ტოლი, ხოლო ყოველი ვისტი უდრის ოთხ ქულას.

მეორე შემთხვევაში პასების თამაშზე აღების ფასი გაიზრდება ორმაგად ხოლო ნებისმიერი მოთამაშის თამაშის ფასიც გაიზრდება ორმაგად. „ჩიტს“ რომელზედაც ჩატარდება ეს თამაში ეწოდება „ბომბა“ და ზემოდან აღინიშნება ნებისმიერი ნიშანით. თუ მოთამაშეს უკვე აქვს ერთი ან რამდენიმე „ბომბა“, მაშინ ნიშანით აღინიშნება შემდეგი „ჩიტი“ თანმიმდევრობით.

განვიხილოთ მაგალითი. ზემოთ მოყვანილი ცხრილის თანახმად, იყო განცხადებული „პასი ბნელად“ და პასების თამაში ჩატარდა. მოთამაშემ აიღო ოთხი და წაგების გრაფაში ჩაწერა 80 ქულა. ახლა ჩანაწერების ცხრილი გამოიყურება შემდეგნაირად:

მ	6	8	6	7	6	*		
6	3	2	4	0	3	1	0	4

„ბომბის“ ქონის დროს, თუ გამოცხადებულია „ერთი ბნელად“, ამ შემთხვევაში თამაშის ღირებულება გაიზრდება ოთხმაგად. მაგრამ თუ ვინმე კიდევ გააკეთებს განცხადებას, ხოლო „სიმშვიდის დამრღვევი“ გახსნის (აიღებს) ქაღალდებს შემდგომი ვაჭრობისათვის, მაშინ თამაშის ღირებულება განისაზღვრება პირველი განცხადების გარეშე.

„პასის ბნელად“ განცხადების მოხსნა (ჩაჭრა) შეუძლია მხოლოდ შვიდიანი თამაშის დაკვეთას.

5) პირველი პასების თამაშის შემდეგ ქაღალდების დამრიგებელი მეორედ დაარიგებს ქაღალდებს და თუ პასების თამაში განმეორდება, მაშინ თითოეული აღების ფასი გაიზრდება ორჯერ (20 ქულა ერთი აღებისთვის), ხოლო ქაღალდებს მესამედ დაარიგებს იგივე მოთამაშე, თუ ამჟამადაც გათამაშდება პასები (მესამედ ზედიზედ), მაშინ აღების ფასი გაიზრდება

30(40)-მდე, ქაღალდების დარიგება კი გადადის შემდეგ მოთამაშეზე, ხოლო სამჯერ ზედიზედ ქაღალდების დამრიგებელი დაჯარიმდება 60(80) ქულით.

6) ვაჭრობა მიმდინარეობს ჩვეულებრივი ხერხით, მაგრამ საყიდი ქაღალდების აღების შემდეგ, სხვა თამაშებთან ერთად შეიძლება დაუკვეთო „მიზერი". ასეთ მიზერს ეწოდება სავაჭრო. ამ დროს თამაშების უფროსობის თანმიმდევრობა ვაჭრობის დროს ასეთია:

– ექვსიანი, შვიდიანი, რვიანი, მიზერი, ცხრიანი, მიზერი საყიდის გარეშე, ცხრიანი საყიდის გარეშე, ათიანი.

აქ არსებობს კიდევ ერთი თამაში „პრეფერანსი". მისი დაკვეთა ხდება მხოლოდ საყიდის აღების შემდეგ. პრეფერანსის თამაშად ითვლება ისეთი სიტუაცია, როდესაც მოთამაშეს ხელზე აღმოაჩნდება ტუზი, მეფე, ქალი ოთხივე მასტში. პრეფერანსის თამაშის შემსრულებელი მოთამაშე მოგებაში მიიღებს 400 ქულას.

7) მას შემდეგ როცა სამმა მოთამაშემ (ოთხის თამაშის დროს) დახურა თავის თალიები, მეოთხე მოთამაშე თავის დანაკლისს ქულებს მიუმატებს წაგების გრაფას და თამაშის მეორე ეტაპი ამით დამთავრდება.

თამაშის მესამე საბოლოო ეტაპი ტარდება საპასუხო ვისტებით, როცა ვისტიორის ჯარიმა აღებების დანაკლისისათვის გახდება მოთამაშის ჯარიმის ტოლი და თამაში დამთავრდება როცა ყოველი მოთამაშის წაგების ქულები გახდება ნულის ტოლი, ან დროის მიხედვით.

საერთოდ, „კლასიკური" პრეფერანსი უფრო მრავალფეროვანია, ვიდრე „სოჭური". მაგრამ თამაშის შედეგი ბევრად არის დამოკიდებული შემთხვევით ფაქტორებზე და მას შეუძლია მიიღოს მკვეთრი ჰზარტული ხასიათი. ის უფრო რისკიანი თამაშია, აქ ერთი თამაშით შეიძლება მოიგო ან წააგო ბევრი ქულა. კლასიკის თამაში უყვართ ახალბედა მოთამაშეებს, რომლებიც თამაშის ხელოვნების, თეორიების, ტაქტიკის და ალბათობის შანსების ცოდნის უქონლობას, რისკებით უკეთებენ კომპენსაციას.

კლასიკურ პრეფერანსში ზემოთმოხსენებულის გარდა არსებობს სხვა წესებიც:

ა. ავაზაკი

ავაზაკი ეწოდება თამაშს, რომელშიც თითოეულმა მონაწილემ უნდა ითამაშოს განსაზღვრული ღირსების რამდენიმე ზოგი თამაში. არსებობს ავაზაკის თამაშის რამდენიმე ნაირსახეობა. ქვემოთ აღვწეროთ ერთი მათგანი.

თამაშის დაწყების წინ მონაწილეები ვისტების ჩასაწერ თავისუფალ ველზე დახაზავენ შემდეგ ცხრილს:



ცხრილი გვიჩვენებს, რომ თითოეულმა მოთამაშემ იძულებით უნდა ითამაშოს ორი ექვსიანი, ორი შვიდიანი, ორი რვიანი, ორიცხრიანი და ორი ათიანი თამაში, ორი მიზერი და ოთხი პასები, რომელთაგან ორი 10-10 და ორი 20-20 ქულით აღებისთვის.

მონაწილეები თამაშობენ რიგის მიხედვით. ამა თუ იმ მეთოდით ნათამაშები თამაში აღინიშნება ცხრილის ქვედა გრაფაში და მასზე უფლება უქმდება.

დასაწყისში იძულებით მოთამაშისათვის თამაშის ამორჩევა არ არის ძნელი, რადგან მას შეუძლია ითამაშოს პრეფერანსის ნებისმიერი თამაში. მაგრამ ნათამაშები თამაშების გაუქმების შემდეგ არჩევანი თანდათან მცირდება, ხოლო სიძნელეები მატულობს.

დამთავრების შემდეგ შედეგების ცხრილი თითოეული მოთამაშისთვის უნდა გამოიყურებოდეს შემდეგნაირად:

6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	∂	∂	∃1	∃1	∃2	∃2
0	-2	+1	-2	-1	-3	-2	-4	-3	0	0	2	3	4	2	1

ეს ნიშნავს, რომ მოთამაშემ ერთი ექვსიანი ითამაშა, ხოლო მეორეზე დააკლდა ორი. პირველ შვიდიანზე აღება ერთი ზედმეტი. სამაგიეროდ მეორეზე დააკლდა ორი აღება და ასე შემდეგ. პასებზე გაკეთებული აღებების რაოდენობა ნაჩვენებია ცხრილში.

ნათამაშები თამაშების შესაბამისი შედეგები შეტანილია წაგების, მოგების და ვისტების შესაბამის გრაფებში.

ავაზაკი შეიძლება იქნეს ნათამაშები, როგორც დამოუკიდებელი თამაში, ასევე თამაშის დასაწყისში პასების ორი წრის ნაცვლად, ან პასების თამაშთან გვერდით.

ბ. პასი ბნელად

აქ შეიძლება წარმოიქმნეს შეკითხვები იმაზე, თუ რომელი „ჩიტი" გახდება „ბომბა", დაკვეთის რეალიზაციის შემდეგ.

ჩამოვთვალოთ შესაძლებელი ვარიანტები:

1) ნებისმიერი მონაწილის პირველივე თამაში სრულდება „ბომბაზე".

თუ მას უკვე აქვს „ბომბა“ („ბომბები“), მაშინ „ბომბად“ გახდება პირველი უბრალო „ჩიტი“.

2) „ბომბა“ გახდება „ჩიტი“, რომლის რიგითი ნომერი განისაზღვრება მოთამაშისაგან, რომელმაც დაუკეთა „პასი ბნელად“.

3) „ბომბა“ ეკუთვნის მხოლოდ იმ მოთამაშეს, რომელმაც დაუკვეთა „პასი ბნელად“ და განლაგდება მისი შეხედულებით.

ასეთ „ბომბას“ ეწოდება „პერსონალური“ ან „ინდივიდუალური“. მაგრამ მოთამაშეს, რომელსაც ჯერ არ გაუკეთებია დაკვეთა, შეუძლია შეუერთდეს „ბნელად პასთან“, მაშინ „ბომბა“ ეკუთვნის ორ ან სამ მოთამაშეს.

4) ამა თუ იმ ხერხით, მორიგი „პასი ბნელად“-ის შემდეგ წარმოიქმნება ორმაგი, სამმაგი ... „ბომბები“, რომელთა თამაშების ფასი იზრდება შესაბამისი რიცხვის ჯერად.

გ. დახმარებისგან განთავისუფლება

კლასიკურ პრეფერანსში არსებობს წესი, რომელიც დამრიგებელს, ვისტიორს, მოთამაშეს, რომელსაც დააკლდა აღება მოცემულ თამაშზე - ანთავისუფლებენ დახმარებისგან. ხოლო მაშინ, როცა წაგებულ გრაფაში უარყოფითი ქულები დარჩა მხოლოდ ერთ მოთამაშეს, ის განაწილდება ვისტებად.

დ. ულობური ვისტი

ულობური ვისტი იმით განსხვავდება, რომ როცა მოთამაშეს დააკლდება აღება, მასზე ვისტებს დაწერს მხოლოდ „ვისტის“ მთქმელი მოთამაშე. ხოლო „პასის“ მთქმელი და თამაშზე მოპატიჟებული ვისტებს არ დაწერს.

ე. კერძო წესები:

ზოგიერთ კამპანიებში გამოყენებულია სხვადასხვა კერძო წესები, რომელთა შორის ყველაზე გავრცელებულია: 1) „ექვსი ყვავის“ დაკვეთაზე აუცილებელია ვისტის თქმა.

2) მიზერზე საყიდში შეიდიანისთვის, დამრიგებელი მოთამაშეზე ჩაიწერს 10 ვისტს, თამაშის შედეგის მიუხედავად.

3) მოთამაშემ გადაყარა (ჩაიტანა) საყიდის ორივე კარტი, მაშინ დამრიგებელი წაგების გრაფაში ჩაიწერს ამ თამაშის ერთი ვისტის ქულას.

4) როცა მოთამაშე უარს ამბობს თამაშზე, ის წაგების გრაფაში ჩაიწერს ორმაგი ვისტის რაოდენობის ქულას, ხოლო მას ვისტებს არ დააწერენ.

5) თუ მიზერი ვერ იქნა ნათამაშები, მაშინ ბანქო უნდა დარიგდეს ხელახლა.

6) მოტყუება ითვლება არაკანონიერ თამაშად. მოთამაშე წაგების გრაფაში ჩაიწერს დაკვეთილი თამაშის ფასის რაოდენობის ქულას, ან -20 ქულას და ჩატარდება ხელმეორედ დარიგება.

პრეფერანსის თამაშის ძირფესვიანად შესწავლისათვის საჭიროა დაიწყო თამაში. მხოლოდ ხანგრძლივი, ბევრი თამაშის შედეგად შეიძლება გახდეთ პროფესიონალი მოთამაშე.

ავსტრიული პრეფერანსი

გამოყენებულია 32 ქაღალდიანი ბანქოს დასტა ფრანგული ან გერმანული მასტებით. აქ მოყვანილ წესებს საფუძვლად უდებს ფრანგული დასტა. ბანქოს ქაღალდების უფროსობა იგივეა, რაც სოჭურ პრეფერანსშია, ხოლო მასტების უფროსობა კლებისაკენ შემდეგნაირია: გული, აგური, ყვავი, ჯვარი. ვაჭრობაში თითოეულ მასტს აქვს თავისი ნომერი, შესაბამისად: 4, 3, 2, 1. ჩაწერა ხდება სხვადასხვანაირად: ქაღალდზე, ჟეტონებით, ან ფულით. ფსონებისთვის წინასწარ უნდა მომზადდეს ჭურჭული – ჯამები, ლამბაქები, საინები. ერთი მათგანი უნდა იყოს უფრო დიდი სხვებთან შედარებით საერთო სალაროსთვის ან „ქვაბისთვის“ (для котла რუს.); სხვები კი თითოეული მოთამაშის ფულისთვის.

თამაშის დაწყების წინ პარტნიორები შეთანხმდებიან ფსონის შესახებ. მოხერხებული ანგარიშისთვის მიღებულია პირობითი ფსონი, რომელიც ტოლია ერთიანის (1). ეს შეიძლება იყოს 1 ცენტი, 1 პენსი, 1 ავსტრიული შილინგი (Schilling) ან 10 გროში (Groschen) – ნებისმიერი ვალიუტა, რომელიც მიღებულია მოცემულ ადგილზე.

ქვაბი (The Pot)

ქვაბი შეივსება თამაშის დაწყების წინ. ყველა მოთამაშე ჩადებს ქვაბში ფულის ერთნაირ თანხას. თანხა შეიძლება იყოს სხვადასხვა სიდიდის, ერთადერთი მოთხოვნილება არის, რომ უნდა იყოფოდეს 10-ზე. თუ რომელიმე მომენტში ქვაბი დაცარიელდება, ხოლო მოთამაშეებს სურთ თამაშის გაგრძელება, მათ ხელახლა უნდა გაავსონ ის, ესე იგი, ჩადონ შესატანები იგივე პირობებით.

თამაშის მონაწილეები და მათი მიზნები

თამაშში მონაწილეობს ორი მოწინააღმდეგე მხარე. ერთი მხრიდან გამთამაშებელი, ესე იგი ვინც მოიგო ვაჭრობა. მისი ამოცანაა 10 შესაძლებლიდან აიღოს ექვსი მაინც. მეორე მხარეს წარმოადგენს ვისტიორები, მათი ამოცანაა ხელი შეუშალოს გამთამაშებელს დაკვეთილი აღებების შესრულებაში, ესე იგი მოაჯინონ ის და ერთი აღება მაინც დააკლონ. როცა მეორე მხარეს არ აქვს ვისტების აღების შესაძლებლობა, მაშინ არ ამბობს ვისტს და არ თამაშობს ამ ხელს.

მოთამაშეები და ბანქოს დარიგება

აუსტრიულ პრეფერანსს თამაშობს 4 მონაწილე. 3 მათგანი თამაშში იღებს აქტიურ მონაწილეობას, ხოლო მე-4 მონაწილე არის დამრიგებელი. შეიძლება სამი მონაწილით თამაშიც, ისე როგორც ნებისმიერ პრეფერანსშია. მაგიდასთან ადგილი განაწილდება კენჭის ყრით, შეიძლება მოთამაშეთა სურვილის მიხედვითაც. თამაში მიმდინარეობს საათის ისრის მიმართულებით.

ბანქოს არეულ დასტას აიღებს ის მოთამაშე, რომელმაც პირველმა დაიკავა ადგილი მაგიდასთან. ის დასტიდან ქაღალდებს მოახსნევინებს მისგან მარჯვნივ მჯდომ მოთამაშეს და დაარიგებს ქაღალდებს პერანგით ზევით. თითოეულ მოთამაშეს დაურიგებს სამ-სამ ქაღალდს, ორ ქაღალდს დადებს საყიდში, შემდეგ თითოეულს დაურიგებს ოთხ-ოთხ ქაღალდს და შემდეგ კვლავ სამ-სამ ქაღალდს. დარიგების შედეგად თითოეულ მოთამაშეს ხელზე უნდა ქონდეს 10-10 ქაღალდი. დარიგების რიგი გადადის საათის ისრის მიმართულებით. საყიდის ქაღალდების დანახვა ვაჭრობის დამთავრებამდე აკრძალულია.

ვაჭრობა

თითოეული გათამაშების წინ ტარდება ვაჭრობა. ვაჭრობას იწყებს დამრიგებლიდან მარცხნივ მჯდომი მოთამაშე. თუ ყველა მოთამაშემ განაცხადა პასი, მაშინ ბანქოს დასტა ხელახლა აირევა, მოიხსნება და დაარიგებს შემდეგი მოთამაშე. შესაძლებელია შემდეგი დაკვეთები: რიცხვები 1, 2, 3, 4. როგორც ზემოთ იყო მითითებული ყოველი ეს რიცხვი აღნიშნავს თავის მასტს. მაგალითად, თუ დაკვეთილია ციფრი 3, მხედველობაში არის, რომ მოთამაშე დაუკვეთს აგურს და უნდა ითამაშოს საყიდის ქაღალდებით. თუ დაუკვეთა „გულები" - მაშინ უნდა ითამაშოს გულები საყიდის გარეშე. ვაჭრობაში ციფრის მთქმელი მოთამაშე, არ

არის ვალდებული ითამაშოს დასახელებული მასტი. საყიდის ქაღალდების აღების და ორი უვარგისი ქაღალდის დახურულად ჩატანის შემდეგ, მას შეუძლია დაუკვეთოს უფრო მაღალი მასტი.

მასტში საყიდით თამაშისათვის ვაჭრობაში (ციფრებით ვაჭრობაში) უნდა გაკეთდეს შესაძლებელი განცხადებიდან მინიმალური ასეთნაირად, პირველ ხელზე მოთამაშემ უნდა განაცხადოს ან „ერთი", ან „თამაში", ან „გულები" ან პასი. „ერთი"-ს თქმისას, მას აქვს განზრახული საყიდის აღება და არანაკლები 6 აღების გაკეთება, ხოლო კოზირად შეუძლია დანიშნოს ნებისმიერი მასტი. „თამაში"-ს თქმისას, მას აქვს განზრახული აიღოს არანაკლები 6 აღება საყიდის გარეშე, კოზირად დანიშნავს ნებისმიერ მასტს გულის გარდა. „გულები"-ს თქმისას, მას განზრახული აქვს არანაკლები 6-ის აღება საყიდის გარეშე, კოზირად დანიშნავს გულს. „გულების" დაკეთას მოპეება ვაჭრობის დაუყოვნებლივი შეწყვეტა.

როცა მოთამაშე განაცხადებს „ერთს", შემდეგ მოთამაშეს შეუძლია განაცხადოს „ორი" ან „თამაში", ან „გულები", ან „პასი". განაცხადი „ორის" შემდეგ შესაძლებელია განაცხადი „სამი" და ასე შემდეგ. ციფრებით ვაჭრობაში გადახტომები არ შეიძლება.

„პასის" განცხადების შემდეგ მოთამაშეს არ აქვს უფლება განაახლოს ვაჭრობა. ვაჭრობაში რიცხვის დამსახელებელ მოთამაშეს მოგვიანებით ალარ შეუძლია გამოაცხადოს თამაში საყიდის გარეშე (განაცხადოს „თამაში" ან „გულები"). ასეთნაირად, საყიდის გარეშე თამაშის მსურველმა მოთამაშემ უნდა გააკეთოს შესაბამისი განაცხადი იმ მომენტში, როცა ის პირველი მიიღებს სიტყვის უფლებას.

თუ გაკეთებულია განაცხადი „თამაში", მისი ჩაჭრა შეუძლია მხოლოდ სხვა განაცხადს „თამაში" ან განაცხადს „გულები". თუ ორმა მოთამაშემ განაცხადა „თამაში", ისინი ვაჭრობენ თავის მასტამდე. ვაჭრობაში იგებს უფროსი მასტი. თუ მოხდება ისე, რომ ორს სურს ერთი მასტით თამაში, უპირატესობა აქვს პირველ ხელს (იმას, ვინც განაცხადი გააკეთა ადრე).

როცა ვაჭრობა მივა უკვე „ციფრის" განმცხადებელ მოთამაშემდე, რომელიც ჩაჭრილია ვაჭრობაში უფროსი ციფრით, მას შეუძლია თქვას პასი, ან თქვას „აქ" ან „მიკავია" (hold), რაც გამოცხადებული იგივე მასტის ტოლძალოვანია, როგორიც მეორე მევაჭრისაა. თუ მეორეს უნდა ვაჭრობის გაგრძელება, მან უნდა დაასახელოს შემდეგი რიცხვი. წინააღმდეგ შემთხვევაში ის ამბობს პასს და გამთამაშებელის როლს დაუთმობს პირველს. როცა მეორე მოთამაშე გააგრძელებს ვაჭრობას, პირველს კვლავ შეუძლია თქვას „აქ".

ვაჭრობის მაგალითები:

A	B	C
პასი	1	2
	აქ	3
	აქ	პასი

B მოთამაშემ გაიმარჯვა ვაჭრობაში და გახდა გამთამაშებელი, მას შეუძლია დაუკვეთოს გული ან აგური.

A	B	C
1	2	3
პასი	აქ	4
	პასი	

C მოთამაშე გახდა გამთამაშებელი და შეუძლია დაუკვეთოს გული.

ვისტები:

როცა გამთამაშებელი საბოლოოდ დაუკვეთს თამაშს, ვისტიორებმა და დამცველებმა უნდა გადაწყვიტონ ითამაშებენ თუ არა გამთამაშებლის პირობებზე. თითოეულმა უნდა შეაფასოს თავისი ბანქოს ქაღალდები და გამოაცხადოს აღებების რაოდენობა (არა ნაკლები ორისა). პრეფერანსის ამ სახეობაში, ისე როგორც არის სხვა სახეობებშიც, თავისი ვალდებულების შეუსრულებლობა ისჯება ჯარიმით.

თუ დამცველს არ აქვს ორი აღების შესაძლებლობა, მას შეუძლია თქვას პასი, მაგრამ ამით ის გამთამაშებელს შეუმსუბუქებს კონტრაქტის შესრულებას და ქვაბიდან ფულის ნაწილის წაღებას.

თავის გადაწყვეტილებას პირველად განაცხადებს, გამთამაშებლიდან მარცხნივ მჯდომი დამცველი, მერე - შემდეგი.

თუ არც ერთ დამცველს არ შეუძლია ვისტის თქმა, ითვლება, რომ გამთამაშებელმა აღება ყველა 10. თუ თამაში გამოაცხადა მხოლოდ ერთმა დამცველმა, მას შეუძლია დაპატიჟოს მეორე მასთან ერთად სათამაშოდ. ამ დაპატიჟების უარყოფა არ შეიძლება, მაგრამ დაპატიჟებული არ აგებს პასუხს აღების დაკლებაზე. მართალია, ვისტიორის წარმატებული თამაშისთვის ქვაბიდან ის არაფერს მიიღებს. თავის მხრივ ვისტის მთქმელი მოთამაშე (დამპატიჟებელი) თავის თავზე იღებს პასუხისმგებლობას ოთხივეს

აღებაზე. თუ ვისტიორმა არ დაპატიჟა პასის მთქმელი დამცველი, ის თავის ბანქოს ქაღალდებს დააწყობს მაგიდაზე დახურულად და გათამაშებაში მისი ქაღალდების აღარ მონაწილეობენ.

გათამაშება. თამაშის საბოლოოდ დანიშვნის და ვისტიორების განსაზღვრის შემდეგ იწყება გათამაშება: პირველ სვლას აკეთებს გამთამაშებელი, სვლა კეთდება ერთი ქაღალდით, დანარჩენი მოთამაშეების ჩამოდიან იგივე მასტის ქაღალდს, თუ არ აქვთ საჭირო მასტი - მაშინ ჩამოვლენ კოზირს, ხოლო როცა არ აქვთ არც მასტი და არც კოზირი, მაშინ ჩამოვლენ სხვა მასტის ნებისმიერ ქაღალდს. აღებულ გაჭრილ კარტებს მოთამაშე დააწყობს მაგიდაზე თავისთან ახლოს პერანგით ზევით.

თუ ორივე დამცველი დანებდება წინააღმდეგობის გაწევის გარეშე (არ თქვეს ვისტები), არავითარი გათამაშება არ მოხდება - გამთამაშებელი გაიმარჯვებს თამაშის გარეშე.

ანგარიშის ხერხები:

ანგარიში ტარდება პარტიის დამთავრებისთანავე, როცა გათამაშდება ყველა 10 აღება. მოთამაშეები მიიღებენ ქვაბიდან თანხას აღებების შესაბამისად. ეს ხდება შემდეგნაირად: თავდაპირველად გამთამაშებელი ქვაბიდან აიღებს 10 აღების თანხას და გადაუხდის თითოეულ ვისტიორს (თამაშში მონაწილეობის მიმღებს) თითო ფსონს (ვისტს) ყოველ ფაქტიურ აღებაზე. დაპატიჟებულ დამცველს არაფერს არ გადაუხდიან - დამცველების ყველა აღებების თანხას მიიღებს დამპატიჟებელი ვისტიორი.

თუ გამთამაშებელმა აღება 6-ზე ნაკლები, ის ვალდებულია ქვაბში შეიტანოს (ჩადოს) 20 ფსონი.

თუ დამპატიჟებელი არავინ იყო, თითოეული ვისტიორი, რომლებმაც ვერ აიღეს ორი, გადაიხდის ქვაბში 10 ფსონს. დაპატიჟების შემთხვევაში დამპატიჟებელი პასუხს აგებს 4 აღებაზე. თუ დამცველებმა ერთობლივად მოაგროვეს ნაკლები ვისტები, გადაიხდიან 10 ფსონს.

პრემიები:

ქვაბიდან გადახდის გარდა არსებობს პრემიები, რომლებიც მიეცემა გამთამაშებელს თითოეული ვისტიორისგან, აგრეთვე გამთამაშებელი გადაუხდის თითოეულ დამცველს, იმის მიუხედავად მან თქვა ვისტი თუ არა.

პრემია „გულების“ კონტრაქტზე:

გამთამაშებელს, რომელმაც ითამაშა „გულების“ კონტრაქტი (თამაში საყიდის გარეშე), ორივე დამცველი იხდის 10-10 ფსონს. რემიზის შემთხვევაში გამთამაშებელი გადაუხდის თითოეულ დამცველს 10-10 ფსონს.

პრემია ტუზებისთვის:

თუ გამთამაშებელს ხელზე აქვს ყველა 4 ტუზი, დამცველები გადაუხდის მას 10-10 ფსონს დამატებით. თუ კონტრაქტი არ არის შესრულებული, მაშინ ტუზებისთვის პრემიას არ გადაიხდიან. 4 ტუზის ქონების შესახებ გამთამაშებელი შეატყობინებს თამაშის ბოლოს.

პრემია ტუზების არ ქონებაზე:

თუ გამთამაშებელს ხელზე არ აქვს არც ერთი ტუზი და მან ამის შესახებ გამოაცხადა პირველი სვლის გაკეთებამდე, დამცველები გადაუხდიან მას დამატებით 10-10 ფსონს. თუ ამ დროს ის ვერ შეასრულებს კონტრაქტს, ის თვითონ გადაუხდის დამცველებს 10-10 ფსონს. ტუზების არ ქონების შესახებ გამოცხადება არ არის აუცილებელი: თუ გამთამაშებელი არ არის დარწმუნებული კონტრაქტის შესრულებაში, მას შეუძლია გაჩუმდეს. არ შეიძლება ტუზების ჩატანა და მათი არ ქონების გამოცხადება.

„ქვაბების“ სახეობა და ანგარიშის ვარიანტები:

შეუზღუდავი ქვაბი:

შეუზღუდავი ქვაბის ვარიანტს თამაშში შეაქვს დიდი ჯოკერი, ვინაიდან ქვაბში გამოჩნდება დიდი თანხები და ზოგიერთი დარიგება ხდება ძალზე ძვირი.

თავდაპირველად ქვაბი ცარიელია. ყოველი დამრიგებელი ამატებს ქვაბში 10 ფსონს დარიგების წინ. გამთამაშებელს მიაქვს მთლიანი ქვაბი და ვისტიორებს გადაუხდის ერთ მეათედს ყოველი აღებისთვის, რაც აიღეს დამცველებმა. რემიზის დროს გამთამაშებელი აანაზღაურებს ქვაბის ორმაგ ოდენობას, ხოლო ვისტიორები – ერთმაგს. დავუშვათ, რომ ქვაბში არის 40 ფსონი. გამთამაშებელმა აიღო – 5, ერთმა ვისტიორმა – 4, მეორემ 1. ვისტი თქვა ორივემ. გამთამაშებელი აიღებს ქვაბიდან 40 ფსონს, და გადაუხდის ერთს 16 ფსონს და 4 ფსონს მეორეს. შემდეგ გამთამაშებელს შეაქვს ქვაბში 80 ფსონი (ორმაგი ჯარიმა რემიზისთვის), ერთი აღების მქონე ვისტიორი დაუმატებს 40 ფსონს (ერთმაგი ჯარიმა), ახალი

დამრიგებელი დაუმატებს თავის საკალდებულო 10 ფსონს. შემდეგ დარიგებაზე გათამაშდება 130 ფსონიანი ქვაბი. თამაშის დამკვეთი მოთამაშე რისკავს 260 ფსონს, თუ ვერ შეასრულებს თავის ვალდებულებას.

შეუზღუდავი ქვაბი:

ეს ვარიანტი ჰგავს შეუზღუდავი ქვაბის ვარიანტს, იმ განსხვავებით, რომ მოთამაშეები მოლაპარაკების მიხედვით დაადგენენ ერთ დარიგებაში გათამაშებულ თანხის სიდიდის შეზღუდვას. მან შეიძლება 5, 10 და 20-ჯერ გადააჭარბოს თავდაპირველ ფსონს (დამრიგებლის საწეროს). თუ ქვაბი გაიზრდება ყოველგვარი ლიმიტის ზევით, ყოველთვის გათამაშდება ლიმიტით შეზღუდული თანხა.

დავუშვათ, რომ ადრე განხილული დარიგება მოხდა თამაშში 10-ჯერ შეზღუდვის დადგენით. ქვაბი შედგება 130 ფსონისგან, მაგრამ შემდეგ დარიგებაზე გათამაშდება მხოლოდ 100. თუ შემდეგ დარიგებაში აღებები განაწილდება 6:3:1, მაშინ გამთამაშებელი ქვაბიდან აიღებს 100, გადაუხდის ვისტიორებს 30-ს და 10-ს შესაბამისად, ერთის ამღები შეიტანს ქვაბში 100, ხოლო შემდეგი დამრიგებელი დაუმატებს 10. ქვაბი მიაღწევს 140 ფსონს. თუ შემდეგ დარიგებაზე იქნება ნათამაშები კონტრაქტი და არავინ არ მოჯდება, მაშინ შემდგომში გათამაშებული იქნება მხოლოდ 50 ფსონი (140-100+10=50).

ვერსია Styrian

თავდაპირველად ქვაბი შეივსება ყველა მოთამაშის ტოლი ანაბრით (საწევროთი). თითოეული საწევრო უნდა იყოს 10 ჯერადი. როცა ის დაცარიელდება, მოთამაშეები მიიღებენ გადაწყვეტილებას: შეავსონ ის ხელახლა იგივე ხერხით თუ დაამთავრონ თამაში. ამ თამაშში ფსონების თანხა, გათამაშებული ამა თუ იმ თამაშში, დამოკიდებულია კოზირზე. ყველაზე იაფი ჯვრის კონტრაქტი ღირს 20 ქულა (ორ-ორ აღებაზე), ყვავის - 30, აგურის- 40, გულის - 50.

პრემიების გადახდის სხვადასხვა ხერხი

არსებობს სხვადასხვა ვარიანტი ტუზების ქონა-არ ქონაზე პრემიების გადახდის შესახებ. მაგალითად: პრემია შეიძლება საერთოდ არ იქნეს გადახდილი; ის შეიძლება გადახდილ იქნეს მხოლოდ საყიდის გარეშე თამაშისთვის; 4 ტუზის ქონების შემთხვევაში; ზოგიერთ ნაირსახეობაში

პრემია არ მიეცემა ტუზების არ ქონის დროს; ასევე არსებობს მრავალი ვარიანტი როცა გამთამაშებელი მოჯდება.

დამატებითი განაცხადები Illustrated Preference:

თამაშის დაწყების წინ პარტნიორებს შეუძლიათ მიიღონ გადაწყვეტილება ზოგიერთი მოლაპარაკების წესების შესახებ. კერძოდ, გააფართოონ აღებების რაოდენობა.

ვაჭრობის მექანიზმი იგივეა, როგორც საბაზო ვარიანტში, იმ განსხვავებით, რომ ვაჭრობა არ შეჩერდება 4 ციფრზე. განაცხადები შეიძლება იყოს 5, 6, 7 და 8. როგორც ყოველთვის, გამთამაშებელს შეუძლია დანიშნოს კონტრაქტი იმ ციფრზე არანაკლები, რომელსაც მან მიაღწია ვაჭრობის პროცესში.

დამატებითი განაცხადების მნიშვნელობა:

5 - აგრეთვე ეწოდება Bettel (იგივეა, რაც სოჭური მიზერი, მხოლოდ მიზერის დაჭერა ხდება ბნელად).

გამთამაშებელი ვალდებულია აიღოს საყიდი და ორი ბანქოს ქაღალდის ჩატანის შემდეგ თავის თაჯზე იღებს ვალდებულებას არ აიღოს არცერთი. პარტიაში არ არის კოზირი, მაგრამ ქაღალდების ჩაჭრის პირობა, (აღებაში უკვე ნათამაშები), უნარჩუნდება ყველა მოთამაშეს. კონტრაქტის ღირებულებაა 10 ფსონი. თუ მოთამაშე დაიჭერს ხუთიანზე ერთ აღებას მაინც, ის ისჯება ჯარიმით.

6 - აგრეთვე ეწოდება Durchmarsch (სოჭური ტოტუსი).

გამთამაშებელი აიღებს საყიდის ორ ქაღალდს და კისრულობს ვალდებულებას, რომ აღების ყველა 10-ს უკოზიროდ თამაშში. კონტრაქტის ღირებულებაა - 20 ფსონი.

7 - აგრეთვე ეწოდება Plauderer ან Bettel Ouvert ან Offener Bettel (იგივეა რაც მიზერი, მხოლოდ თამაშობენ გახსნილად).

როგორც Bettel-ის კონტრაქტშია, გამთამაშებელი აიღებს საყიდს და ვალდებულობს, რომ არ აღების არც ერთს. კოზირები არ არის. ქაღალდის გაჭრა აუცილებელია. პირველი სვლის შემდეგ გამთამაშებელი დააწყობს თავის ქაღალდებს მაგიდაზე გახსნილად. დამცველებს შეუძლიათ ურჩიონ ერთმანეთს გათამაშების გეგმის შესახებ. კონტრაქტის ღირებულებაა 30 ფსონი.

8 - ეწოდება Offener Durchmarsch (იგივეა რაც ჩვენებური ტოტუსი გახსნილად).

გამთამაშებელი აიღებს საყიდს და ვალდებულობს ყველა 10 აღებას უკოზიროდ თამაშში. პირველი სვლის გაკეთების შემდეგ გამთამაშებელი დააწყობს მაგიდაზე თავის ქაღალდებს გახსნილად.

ყველა დამატებით კონტრაქტებში (5, 6, 7) დამცველებს არ შეუძლიათ პასის თქმა. ტუზების ქონა არ ქონაზე პრემია არ ერიცხება.

ზემოთ მოხსენებული ვარიანტების გარდა ყოველი ეს კონტრაქტი შეიძლება იყოს ნათამაშები საყიდის ორი ქაღალდის გარეშე. ამ შემთხვევაში მოგებისთვის და წაგებისთვის გადახდა ორმაგდება. ვაჭრობაში საყიდის გარეშე თამაში უგებს მასტებით თამაშებს.

კონტრა და რეკონტრა

კონტარ და რეკონტრა მოთამაშეებს აძლევს შესაძლებლობას ანგარიში გააორმაგონ (კონტრა) ან გააოთხმაგონ (რეკონტრა).

ნაირსახეობა Illustrated Prcferancc-ში, თუ გამთამაშებელმა დაუკვეთა ერთი რომელიმე უკოზირო კონტრაქტი (Bettel Durchmarsch, Plauderer, Offener Durchmarsch), საყიდით ან საყიდლის გარეშე, თითოეულ ოპონენტს აქვს უფლება თავის მხრივ გააკეთოს განაცხადი კონტრა, რომელიც აორმაგებს ანგარიშს გამთამაშებელსა და დამცველს შორის. სხვა დამცველს ეს გაორმაგება არ განეკუთვნება. მას შემდეგ რაც ორივე დამცველმა კონტრაქტის დანიშვნის შემდეგ გამოიყენა დაკვეთის გაკეთების უფლება, გამთამაშებელს აქვს შესაძლებლობა თქვას „რეკონტრა". ეს ნიშნავს, რომ დამცველთან ან დამცველებთან, რომლებმაც განაცხადეს კონტრა, ანგარიში იქნება არა გაორმაგებული, არამედ გაოთხმაგებული.

მთავარია ამ განაცხადების რიგითობა. თუ პირველმა დამცველმა განაცხადა კონტრაქტი, ამას შეუძლია შთააგონოს მეორე დამცველი კონტრაზე. მაგრამ, თუ პირველმა ოპონენტმა თქვა პასი, ხოლო მეორემ თქვა „კონტრა", პირველს უკვე აღარ შეუძლია თქვას კონტრა.

პრეფერანსის სახუმარო აფორიზმები და რჩევა-დარიგებები

1. პრეფერანსის ბოროტი მტრები არიან: ცოლი, მაგიდის გადასაფარებელი და ხმაური.
2. მოთამაშის შემდეგ - გრძელი მასტის დაბალი ქაღალდით ჩამოსვლა.
3. კაცი არ არის ფიგურა - გაჭერი ქალით.
4. ბნელი თამაშის დროს გაუფრთხილდი გრძელ მასტს.
5. სვლა თუ არ გაქვს ვისტი არ თქვა.

6. ვისტიორის წინ დააწყვე შენი ქაღალდები დაუფიქრებლად.
7. მიზერზე სხვისი სვლის დროს რეიანი შენი მტერია.
8. ვისტებზე არ უნდა იხარბო, ნუ გაუჭრი აღებებს მეზობელს.
9. აღებას თუ ჩაიტან - აღების გარეშე დარჩები.
10. თუ არ გაქვს სვლა - ჩამოდი აგურით.
11. თალია პაემანი არ არის, დაწყებას ნუ ჩქარობ.
12. გაგიძვრა მოთამაშე? – შენ ჯიბეში ჩაიყავი ხელი.
13. მოჭექი? ნუ იდარდებ, მაგრამ მოხერხებულად ითამაშე მომავალში.
14. ბანქო ცხენი არ არის, დილამდე გაგიმართლებს.
15. ქაღალდები ორდენებთან ახლოს გეჭიროს.
16. მე-5 მოთამაშის ადგილი არის მაგიდის ქვეშ.
17. ჯერ ნახე მეზობლის ქაღალდები, შენის ნახვას ყოველთვის მოასწრებ.
18. არ მოიგო ყოველთვის დაკარგავ პარტნიორებს.
19. პირველი მარცხი ოქროა.
20. ფული თუ არ გაქვს - არ დაჯდე სათამაშოდ.
21. იტირე ბევრი - ბანქოს უყვარს ცრემლები.
22. დიდხანს არ იფიქრო.
23. მშიშრები ბანქოს არ თამაშობენ, რისკი კეთილშობილური საქმეა.
24. დაარიგე მოეხმარე მაგიდას.
25. ჯობია ითამაშო ექვსიანი, ვიდრე მოჯდე ცხრიანზე.

სეკა

სეკა საბანკო ჰზარტული თამაშია ბანქოთი, ძალზე პოპულარულია ყოფილ საბჭოთა კავშირის ქვეყნებში. თამაშისთვის საჭიროა ბანქოს 36 ქაღალდიანი დასტა. სეკა შეიძლება ითამაშოს 2-დან 10-მდე მონაწილემ. თამაშში შეიძლება გამოყენებულ იქნეს „ჯოკერი".

1. ქაღალდის ღირებულება ქულებში:

ბანქო	ქულა	ბანქო	ქულა
ტუზი	11	9	9
მეფე	10	8	8
ქალი	10	7	7
კაცი	10	6	6
10	10		

2. ბანქოს დარიგება:

თითოეულ მოთამაშეს ერთ დარიგებაზე დაურიგდება თითო ქაღალდი სულ სამ-სამი ცალი.

3. ქულების ანგარიში:

მოთამაშეები ქულებს ანგარიშობენ ხელზე. ქულების ანგარიშის დროს ჯამდება ქაღალდის (ერთი მასტის) ღირსებები. მაგალითად, ყვავის მეფე, ყვავის ცხრიანი და ჯვარის ტუზი იძლევა 19 ქულას. მოთამაშეებს შორის მოლაპარაკების მიხედვით შეიძლება დაჯამდეს ერთი ღირსების მქონე სამ-სამი ქაღალდი - სამი ცხრიანი - 27. 2 ტუზი - 22 ქულაა. 3 ტუზი 33 ქულა (ყველაზე მაღალი კომბინაცია). მოლაპარაკების მიხედვით, ხანდახან 3 ქაღალდის კომბინაცია ერთი ღირსების მქონე ქაღალდებისგან, უფროსია ნებისმიერ კომბინაციაზე მასტში: 3 რვიანი ითვლება არა 24 ქულად, არამედ უფროსია (31 ქულაზე), მაგრამ მცირეა უფრო მაღალი ქაღალდების სამეულზე, მაგალითად, 3 ცხრიანზე. არსებობს ისეთი მოლაპარაკებაც, როცა 3 ექვსიანი მეტია 3 ტუზზე. ხანდახან ბანქოს დასტაში დაუმატებენ ჯოკერს, რომელსაც მოთამაშე ანიჭებს ნებისმიერ მნიშვნელობას. ზოგიერთ კამპანიებში ჯოკერის ნაცვლად გამოიყენებენ ექვსიანს. სეკას აქვს მრავალი ნაირსახეობა, ყოველ მათგანს აქვს ნაციონალური სახელწოდებანი: ქართული სეკა, კორეული სეკა და სხვა. თამაშის დაწყების წინ პარტნიორები აუცილებლად შეთანხმდებიან ყველა წესზე, კომბინაციების უფროსობაზე, რომ არ მოხვდნენ კონფლიქტურ სიტუაციაში.

4. ფსონები

ბანქოს დარიგების წინ ყველა მონაწილე ფსონში ჩავა წინასწარ შეთანხმებულ თანხას და მოილაპარაკებენ ფსონის მაქსიმალურ და მინიმალურ ოდენობაზე. პირველი სიტყვა ეკუთვნის მოთამაშეს, რომელიც ზის დამრიგებლისგან მარცხნივ. მას შეუძლია ჩაიდეს ნებისმიერი ფსონი (დაპირებულის ფარგლებში) ან იტყვის პასს, რაც ნიშნავს უარის თქმას თამაშის გაგრძელებაზე. პასის მთქმელმა მოთამაშემ თაისი ქაღალდები უნდა დადოს დასტაში. ბანქოს დასტა უნდა იდოს მაგიდის შუაში, არაუის არა აქვს უფლება ხელი ახლოს მას ახალ დარიგებამდე. პირველი ფსონის ჩასელის შემდეგ, მოთამაშეს შეუძლია ჩავიდეს წინა ფსონზე მეტი, მაგრამ მაქსიმალურზე არაუმეტესი. ბოლო ფსონის ოდენობას ეწოდება „გამსვლელი თანხა“, ანდა გასასვლელი (проход - რუს.). მოთამაშეები ჩადიან ფსონებს

მანამ, სანამ ორი მათგანი არ დარჩება ქაღალდით ხელში (ხოლო დანარჩენები იტყვიან ჰასს). ნებისმიერ დარჩენილ ბოლო მოთამაშეს შეუძლია „გაიხსნას“ - ესე იგი, გახსნას თავისი ქაღალდები, რათა შეადაროს ისინი მოწინააღმდეგისას. იმისათვის, რომ ქაღალდები გახსნას, მოთამაშემ კონში უნდა დადოს გამსვლელი თანხა. მოიგებს ის მოთამაშე, რომელსაც ხელზე არსებული ქაღალდებით აქვს უფრო მეტი რაოდენობის ქულები.

5. შფოთი (свара — რუს.) — (სეკა)

თუ ერთმა მოთამაშემ გახსნა ქაღალდები და აღმოჩნდა რომ 2 მოთამაშეს აქვს ერთნაირი ქულები, მაშინ შეიქმნება სიტუაცია, რომელსაც ეწოდება „სეკა“, შფოთი. ამ შემთხვევაში კონი გათამაშდება შემდეგ დარიგებაზე. დანარჩენ მოთამაშეებს შეუძლიათ მიიღონ მონაწილეობა კონის გათამაშებაში იმ პირობით, რომ შეიტანენ კონში არსებული თანხის ნახევარ ოდენობის ფსონს. როცა ერთნაირი ქულები აღმოაჩნდება 3 მოთამაშეს, მაშინ მე-4 მოთამაშემ უნდა დადოს თანხა კონის ერთი-მესამედის ტოლი. მოთამაშეებს ასევე შეუძლიათ გაითამაშონ კონი ქაღალდების გაუხსნელად ესე იგი. გაითამაშონ კონი შემდეგ დარიგებაზე.

წინასწარი პირობის თანახმად, პირველი ფსონის გაკეთება შესაძლებელია ბნელად, ესე იგი, ქაღალდის უნახავად. გამსვლელი თანხა ამ შემთხვევაში გაორმაგებულია.

ცხრიანი

1) ცხრიანი საბანკო ჯხარტული თამაშია ბანქოთი. წესების მიხედვით წააგავს ბაკკარას თამაშს. ამ თამაშში კარტების მაღალი კომბინაცია და საუკეთესო ქულა არის - 9. ამან განაპირობა ამ თამაშის სახელწოდება.

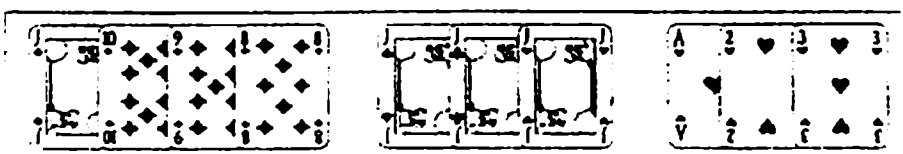
2) ბანქოს ძველებური თამაშია, პასიანსისა და დომინოს თამაშების ნიშნების შემცველი, თამაშობს 3 ან 4 მოთამაშე ბანქოს 36 ქაღალდიანი დასტით. დარიგდება თითო თითო ქაღალდი მთლიანად, თანაბარი რაოდენობით თითოეულ მოთამაშეზე. თამაშის დაწყების წინ ყველა მონაწილე კონში დებს განსაზღვრულ თანხას და მოილაპარაკებენ ჯარიმის თანხის რაოდენობაზე, გამოტოვებული სვლისათვის. პირველი სვლა ეკუთვნის იმ მოთამაშეს, რომელსაც ხელზე აქვს აგურის ცხრიანი. ის მაგიდაზე გახსნილად დადებს ამ კარტს. შემდეგი მოთამაშე ცხრიანის მარცხნივ დადებს აგურის რვიანს, მარჯვნივ დადებს აგურის ათიანს, ან ნებისმიერ ცხრიანს მაგიდაზე დადებული ცხრიანის თავზე ან ქვეშ. მაგიდაზე გაშოჩენილ სხვა ქაღალდებს შეიძლება მივუწყოთ მომდევნო ქაღალდები იმ პირობით, რომ ყველა

დადებულმა ქაღალდმა შექმნას მწკრივი მკაცრი რიგის მიხედვით: ექვსიანიდან დაწყებული და ტუზით დამთავრებული ოთხივე მასტში. მოთამაშე, რომელსაც ხელზე არა აქვს საჭირო ქაღალდი, კონში ჩაგა დაპირებულ ჯარიმის თანხას.

თამაშის აზრი იმაში მდგომარეობს, რომ უნდა მოიცილო ყველა კარტი ხელიდან. მოგებულია ის მოთამაშე, ვინც პირველი შეძლებს ამას. მას მიაქვს კონი, რომელიც შეიქმნა საწყისი ფსონების და ჯარიმების თანხებით.

არსებობს თამაშის ვარიანტი, როცა ერთ სვლაზე შეიძლება ჩამოხვიდე მხოლოდ 1 ქაღალდი და მეორე ვარიანტი, როცა ერთ სვლაზე შეიძლება ჩამოხვიდე ქაღალდების ნებისმიერი რაოდენობა.

ჯინ რამი



ჯინ რამი (Gin Rummy - ინგ.) კომერციული თამაშია ბანქოთი, წარმოიშვა მექსიკურ თამაშ კუნკენისგან. პოპულარულია ამერიკის შეერთებულ შტატებში XX საუკუნის 40-იანი წლებიდან. 1980 წლიდან გამოჩნდა კომპიუტერული თამაშები Gin Rummy.

თამაშობს 2 მონაწილე, ბანქოს 52 ქაღალდიანი დასტით, ჯოკერების გარეშე.

ბანქოს პირველი დარიგება გათამაშდება კენჭის ყრით, შემდეგ დაარიგებს წინა დარიგებაში მოგებული მოთამაშე. დარიგდება 10-10 ქაღალდი. გაიხსნება დასტის ზედა ქაღალდი და დაიდება ტალონის გვერდზე.

<u>თამაშის მიზანია</u> - ქაღალდებით კომბინაციების მიღება. მოთამაშე ცდილობს ხელზე დააგროვოს ისეთი ქაღალდები, რომ დააწყოს ჯინი (Gin) - ყველა 10 ქაღალდი განსაზღვრულ კომბინაციებში: კომპლექტებში ან სეკვენციებში.

კომპლექტი ეწოდება ერთი ღირსების მქონე არა ნაკლებ სამ ქაღალდს (მაგალითად, 3 ქალი), სეკვენცია ეწოდება - მასტში არანაკლებ 3 ქაღალდის თანმიმდევრულ კომბინაციას (მაგალითად, ექვსიანი, შვიდიანი, რვიანი). კომპლექტში შეიძლება შედიოდეს 4-მდე, ხოლო სეკვენციაში -

10-მდე ქაღალდი. სეკვენციად არ იკვრებიან, ესე იგი, ორიანი ტუზი მეფე სეკვენციად არ ითვლება.

ჯინის დაწყობის დროს მოთამაშის მიღებული ქულები უნდა უტოლდებოდეს მოწინააღმდეგის ყველა ქაღალდის ქულების ჯამს, რომლებიც არ შედიან კომბინაციაში, პლუს 25 პრემიალური ქულა.

მოთამაშეს ასევე შეუძლია დააკაკუნოს (knock), ესე იგი, შეწყვიტოს თამაში და დააძალოს პარტნიორს გახსნას თავისი ქაღალდები. მოთამაშეს დაკაკუნების უფლება არქვს მაშინ, როცა მისი ყველა ქაღალდის ქულათა ჯამი, რომლებიც არ შედიან კომბინაციაში, არ აღემატება – 10-ს.

მას შემდეგ, რაც მოთამაშემ დააკაკუნა, მისმა მოწინააღმდეგემ უნდა გახსნას ქაღალდები. თუ დამკაკუნებელს მოწინაამდეგეზე ნაკლები ქულები აღმოაჩნდება, მაშინ ის თავისთვის ჩაიწერს კომბინაციების გარეშე ქაღალდების ქულების ჯამსა და მოწინააღმდეგის ქაღალდების იმ ქულათა ჯამს შორის განსხვავებას, რომლებიც კომბინაციაში არ მონაწილეობენ.

დამკაკუნებელის მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება „დაამთავროს კიბე", ესე იგი, დაუმატოს თავისი კომბინაციების გარეშე კარტები დამკაკუნებელის კომბინაციებს, თუ კი ისინი მიუდგებიან ამ კომბინაციებს. მაგალითად, ქალი – 3 ქალთან, გულის ექვსიანი, შვიდიან, რვიან, ცხრიან, ათიან და კაცისას გულებთან. სხვის კომბინაციებზე ასეთი სახით დამატებული ქაღალდები გამოირიცხება ქულების დაანგარიშებიდან.

თუ დამკაკუნებელს „კიბის დამთავრების" შემდეგ აღმოაჩნდება მოწინააღმდეგეზე უფრო მეტი ქულები, მოწინააღმდეგე ჩაიწერს თავისთვის პრემიის 25 ქულას და მიუმატებს მას კომბინაციების გარეშე კარტებს შორის ქულების ჯამის განსხვავებას.

კარტების ღირსების ცხრილი:

ბანქო	ქულა	ბანქო	ქულა
ტუზი	1	8	8
2	2	9	9
3	3	10	10
4	4	კაცი	10
5	5	ქალი	10
6	6	მეფე	10
7	7		

პირველად ჩამოდის დამრიგებელის მოწინააღმდეგე. პირველი სვლით მას შეუძლია მხოლოდ გახსნილი ქაღალდის აღება და მის ნაცვლად სხვა ქაღალდის დადება ანდა მან უნდა დაუთმოს სვლა მოწინააღმდეგეს.

მოწინააღმდეგეს შეუძლია გაცვალოს პირველი ქაღალდი ნებისმიერ თავისზე ანდა ასევე უარი თქვას ქაღალდის აღებაზე.

ყველა დანარჩენი სვლისათვის არსებობს წესები: მოთამაშეს შეუძლია აიღოს მაგიდაზე გახსნილი ქაღალდების ზედა ანდა ტალონის ზედა ქაღალდი. ამის შემდეგ ის ვალდებულია ჩაიტანოს 1 ქაღალდი და დადოს გახსნილად მაგიდაზე. ქვეშ ამოდებული ქაღალდი იქცევა ზედა ქაღალდად მაგიდაზე. ჯინის გამოცხადება ან დაკაკუნება საჭიროა 11 ქაღალდით ხელზე, შემდეგ 1 უნდა ჩაიტანო და ამოაწყო ქაღალდები მაგიდაზე.

მოთამაშე, რომელიც პირველი დააგროვებს 100 ქულას, მოიგებს პარტიას.

ჯოკერი

ჯოკერი (Joker - ინგ.) ბანქოს კომერციული თამაშია, ძალზე პოპულარული და გავრცელებულია მსოფლიოს ყველა ქვეყანაში. ცნობილია მისი ნაირსახეობანი: ოპენდაუმი (Opendaum - გერ.), აპ ენდ დაუნი (Up and Down - ინგ.), ოდესური პოკერი. ჯოკერს ძირითადად თამაშობენ ოჯახსა და მეგობრების წრეში.

მოთამაშეთა რაოდენობა შეიძლება იყოს 3-12. გამოიყენება ბანქოს 32 ან 36 ქაღალდიანი დასტა, რომელზეც დამატებულია ერთი ან ორი ჯოკერი. თუ დასტაში ჯოკერი არ არის, მის ფუნქციებს შეასრულებს ნებისმიერი ექვსიანი. ჯოკერს შეუძლია გაჭრას ნებისმიერი ქაღალდი, მაგრამ მოთამაშის სურვილით შეიძლება დაინიშნოს მასტში ყველაზე დაბალ ქაღალდად. თუ ჯოკერის მაგივრად გამოყენებულია ექვსიანი, მოთამაშემ სვლის გაკეთების წინ უნდა თქვას „უბრალოა", ასეთ შემთხვევაში ბანქოს ეს ქაღალდი (ჯოკერი) ითვლება ექვსიანად. ჯოკერის მნიშვნელობის მიცემა ექვსიანისთვის მოთამაშეს შეუძლია ჯოკერით სვლის გაკეთების მომენტში. როცა ბანქოს დასტაში მოთამაშეთა წინასწარი შეთანხმებით გამოყენებულია ორი ჯოკერი, მაშინ პირველად ჩამოსული ჯოკერის გაჭრა და აღება შეუძლია მეორე ჯოკერის მფლობელს.

მაგიდასთან ადგილი და პირველი დარიგების უფლება გათამაშდება კენჭის ყრით: მოთამაშე, რომელსაც შეხვდება დაბალი ქაღალდი, ამოარჩევს ადგილს და დაარიგებს ბანქოს. შემდეგ ბანქოს დაარიგებენ რიგის მიხედვით. პირველ დარიგებაზე თითოეულ მოთამაშეს დაურიგდება თითო ქაღალდი. გაიხსნება კოზირი. შემდეგ დარიგებაზე თითოეულ მოთამაშეს დაურიგდება

ორ-ორი ქაღალდი შემდეგზე სამ-სამი და ასე ყოველ დარიგებაზე ქაღალდის რაოდენობა იზრდება ერთი ქაღალდით მანამდე, სანამ შემდგომი გაზრდა შეუძლებელი გახდება (დასტაში გათავდება ქაღალდები). ქაღალდის მაქსიმალური რაოდენობა დარიგდება იმდენჯერ, რადმენი მონაწილეც თამაშობს. შემდეგ დარიგების პროცესი მიმდინარეობს უკუ მიმართულებით: ყოველ დარიგებაზე თითოეულ მოთამაშეზე დარიგებული ქაღალდის რაოდენობა მცირდება ერთით, სანამ კვლავ არ დარიგდება თითო-თითო ქაღალდი.

ბანქოს ყოველ დარიგების შემდეგ ყველა მოთამაშემ უნდა თქვას, ვინ რამდენს აიღებს. დაკვეთები ჩაიწერება სათამაშო ფურცელზე. რიგის მიხედვით ვისაც შეხვდება ბოლო დაკვეთა მან იძულებით უნდა დაუკვეთოს მეტი ან ნაკლები რაოდენობა. პირველი სვლა ეკუთვნის დამრიგებლის მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს. შემდეგი სვლა მას, ვინც აიღო წინა აღება. ჩამოსვლა ხდება მხოლოდ თითო ქაღალდით. ჩამოსულ მასტზე მოთამაშე უნდა ჩამოვიდეს იგივე მასტის ქაღალდს, თუ არ აქვს საჭირო მასტი, მაშინ უნდა ჩამოვიდეს კოზირს. ქაღალდი რომელმაც გაჭრა სხვა ქაღალდებს, ან არ გაიჭრა სხვა ქაღალდით აიღებს ჩამოსულ ქაღალდებს.

აღება, რომელიც შეესაბამება დაკვეთას, ღირს 5 ქულა. აღება, რომელიც არ შეესაბამება დაკვეთას, ღირს 1 ქულა. დაკვეთის შესრულებისათვის ჩაიწერება პრემიალური 5 ქულა. მოთამაშე, რომელმაც აიღო დაკვეთილის ტოლი რაოდენობა (შესრულა) დაკვეთა, აღებების რაოდენობას გაამრავლებს 5 ქულაზე, მიღებულ ჯამს დაუმატებს 5 ქულას დაკვეთის შესრულებისათვის და ჩაწერს თავისთვის ანგარიშის ცხრილში.

მოთამაშე, რომელსაც არ აქვს აღების საშუალება, ამბობს პასს, თუ შეასრულა პასის დაკვეთა, მაშინ დაერიცხება 5 ქულა, თუ ვერ შეასრულა, მაშინ გაეკვლება ხაზი.

მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც უფრო მეტი რაოდენობის ქულები მოაგროვა.

ჯოკერის საჰელწოდება მომდინარეობს უძველესი ბანქოს თამაშის „ტაროკისგან“, სადაც ის იყო ბოლო №22 უფროსი არკანი და ეწოდებოდა „ხუმარა“.

ჯოკერის ანგარიშის ცხრილი 4 მოთამაშეზე 36 კარტიანი დასტით თამაშისას:

ჯოკერის თამაშის ცხრილი:

კარტები	დაკეთა	ბურახდ ქულა	დაკეთა	მერი ქულა	დაკეთა	პკა ქულა	დაკეთა	ნაკრი ქულა
1 2 3 4 5 6 7 8								
ჯამი								
9 9 9 9								
ჯამი								
8 7 6 5 4 3 2 1								
ჯამი								
9 9 9 9								
ჯამი								
სულ								

თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეთა წინასწარი შეთანხმებით, იმ მოთამაშეს, რომელმაც ყველა დაკეთები შეასრულა უშეცდომოდ, დაერიცხება პრემიალური ქულები, რომელიც ტოლია მის მიერ აღებული უმაღლესი

(შედეგის) ქულებისა. ასეთი პრემიალური ქულები შეთანხმების თანახმად შეიძლება დაერიცხოს თამაშის ბოლოს, ან თამაშის ნებისმიერი მონაკვეთის დაკვეთების შესრულებაზე. მოცემული ცხრილის მიხედვით ეს მონაკვეთებია: 1-დან 8-ის ჩათვლით, ოთხი ცხრიანი, 8-დან 1-ის ჩათვლით და ბოლო ოთხი ცხრიანი.

ბელოტი

ბანქოს ეს თამაში გავრცელებულია ხმელთაშუა ზღვის სახელმწიფოებში.

ბელოტს თამაშობს ძირითადად 3 მოთამაშე, არსებობს ასევე ვარიანტები 2 და 4 მოთამაშისათვის. თამაშისათვის საჭიროა 32 ფურცლიანი ბანქოს დასტა. თამაშში შეთავსებულია ბანქოს გათამაშების და კომბინაციების დაწყობის ელემენტები. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც პირველმა მოაგროვა წინასწარ დათქმული ქულების რაოდენობა. ჩვეულებრივ თამაშობენ 501 ქულამდე. ასეთი პარტია გრძელდება 15 წუთამდე.

1. ბანქოს დარიგება

ბანქოს პირველი დამრიგებელი განისაზღვრება კენჭის ყრით. ის ერთ დარიგებაზე არიგებს სამ-სამ ბანქოს ფურცელს, სულ თითოეულ მოთამაშეს დაურიგებს 6-6 ბანქოს ფურცელს, თავისთვის დაირიგებს ბოლოს. ბანქოს ქაღალდების დარიგების დამთავრების შემდეგ, ტალონში დარჩენილი ქაღალდების ზედა ქაღალდი ამოტრიალდება და გამოცხადდება პირველ კოზირად.

2. ბანქოს ქაღალდების უფროსობა და ღირსება

უკოზირო მასტი		საკოზირო მასტი	
ბანქო	ღირსება ქულებში	ბანქო	ღირსება ქულებში
ტუზი	11	კაცი	20
ათიანი	10	ცხრიანი	14
მეფე	4	ტუზი	11
ქალი	3	ათიანი	10
კაცი	2	მეფე	4
ცხრიანი	0	ქალი	3
რვიანი	0	რვიანი	0
შვიდიანი	0	შვიდიანი	0

3. კოზირის დანიშვნა

მოთამაშეებს რიგის მიხედვით (დამრიგებელს ბოლოს) შეუძლიათ შეუკვეთონ თამაში პირველი კოზირის მიხედვით, რაზედაც უნდა თქვას „ვთამაშობ", ან უნდა თქვას „პასი". პირველივე განაცხადის „ვთამაშობ" შემდეგ თამაში ითვლება დაწყებულად, ხოლო განაცხადის მთქმელს ეწოდება გამთამაშებელი.

იმ შემთხვევაში, როცა პირველი კოზირის მიხედვით არავინ არ შეუკვეთა თამაში, მოთამაშეებს შეუძლიათ რიგის მიხედვით კოზირად გამოაცხადონ ბანქოს სხვა მასტი. თუ ყველა მოთამაშე კვლავ იტყვის „პასი", მაშინ ბანქო უნდა დაარიგოს შემდეგმა მოთამაშემ.

4. ბანქოს ქაღალდების შევსება

მას შემდეგ, რაც ერთი მოთამაშე შეუკვეთს თამაშს, დამრიგებელი ყველა მოთამაშეს კიდევ დაურიგებს სამ-სამ ბანქოს ქაღალდს. საბოლოოდ ყველა მოთამაშეს ხელზე ექნება ცხრა-ცხრა ბანქოს ქაღალდი.

5. ქულების დარიცხვა

ქულები მოთამაშეს ერიცხება ბანქოს ქაღალდებით გამოცხადებულ კომბინაციებზე და ყველა აღების ბანქოს ქაღალდების ქულების ჯამზე. ბოლო აღებაზე ერიცხება ათი ქულა.

6. კომბინაციები

ყოველ მოთამაშეს აქვს უფლება თავის სვლის გაკეთების წინ განაცხადოს თავისი ბანქოს ქაღალდებში კომბინაციების არსებობის შესახებ. ქულები დაერიცხება იმ მოთამაშეს, რომელსაც ხელზე ექნება უფრო მაღალი კომბინაცია.

7. კომბინაციების უფროსობა და ღირსება

ხელზე არსებული ბანქოს ქაღალდებით მოთამაშეებს შეუძლიათ განაცხადონ კომბინაციები (იხ. ცხრილი):

ბანქო ხელზე	ქულები	სახელწოდება
4 კაცი	200	ორასი კაცი
4 ცხრიანი	150	ასორმოცდაათი
4 ტუზი	100	ასი
4 ათიანი	100	ასი
4 მეფე	100	ასი
4 ქალი	100	ასი
ერთი მასტის 5 ბანქო მიყოლებით	100	ასი
ერთი მასტის 4 ბანქო მიყოლებით	50	ორმოცდაათი
ერთი მასტის 3 ბანქო მიყოლებით	20	ტერცი

კოზირის მასტის მეფის და ქალის კომბინაციას ერთ ხელზე - ეწოდება „ბელოტი", მისი ღირებულებაა 20 ქულა.

ერთნაირი ღირსების მქონე ბანქოს ქაღალდების კომბინაციები უფრო მაღალია, ვიდრე მიყოლებით ერთი მასტის ბანქოს ქაღალდების კომბინაციები.

ერთნაირი ღირსების მქონე ბანქოს ქაღალდების კომბინაციებიდან უფროსია ის, რომლის ბანქოს ქაღალდებიც უფროსია.

მასტში ბანქოს ქაღალდების მიყოლებით კომბინაციებიდან უფროსია გრძელი კომბინაცია. თუ კომბინაციაში მიყოლებით არის ხუთზე მეტი ბანქოს ფურცელი, ჩაითვლება მხოლოდ ხუთი.

ერთნაირი სიგრძის კომბინაციებიდან უფროსია ის, რომელიც იწყება უფრო მაღალი ღირსების ბანქოს ქაღალდით.

ერთნაირი სიგრძის კომბინაციებიდან, რომლებიც იწყება ერთნაირი ღირსების მქონე ბანქოს ქაღალდებით, უფროსია საკოზირო.

ორი ერთნაირი სიგრძის და ერთნაირი ღირსების მქონე უკოზირო მასტებიანი კომბინაციებიდან უფროსია ის, რომელიც პირველად იყო გამოცხადებული.

დასაშვებია, როცა ბანქოს ერთი ქაღალდი შედის მასტის ქაღალდების მიყოლებაში, შეიძლება შეევიდეს ერთი ღირსების მქონე ბანქოს ქაღალდების კომბინაციის შემადგენლობაშიც.

ბანქოს ქაღალდები, რომლებიც შეადგენს „ბელოტ"-ს, შეიძლება შევიდეს ნებისმიერ სხვა კომბინაციაში. უფროსობის ცნება „ბელოტის" კომბინაციას არ ეხება.

8. კომბინაციების გამოცხადება

მოთამაშეებს შეუძლიათ გამოაცხადონ კომბინაციები პირველი სვლის გაკეთებამდე.

განცხადების გაკეთება ხდება ლაკონიურად, გამოცხადდება კომბინაციის სახელწოდება: „ორასი", „ასი", „ტერცი" ან სხვა.

თუ ერთ ხელზე ერთზე მეტი განცხადებაა, მაშინ ჯერ გამოცხადდება მხოლოდ ერთი კომბინაცია.

თუ არც ერთმა პარტნიორმა არ მოჭრა გაკეთებული განცხადება უფრო უფროსი კომბინაციით განცხადების გამკეთებელ მოთამაშეს შეუძლია დამატებით განაცხადოს მასთან ხელზე არსებული ყველა კომბინაციები, იმ პირობით, რომ ისინი უფრო უმცროსია პირველად გამოცხადებულ კომბინაციაზე.

კომბინაცია „ბელოტის" გამოცხადება შეიძლება ნებისმიერი სვლის წინ, სანამ ამ კომბინაციის თუნდაც ერთი ბანქოს ქაღალდი ხელზე აქვს მოთამაშეს.

9. კომბინაციების უფროსობის გარკვევის წესები

განვიხილოთ შემთხვევა, როდესაც სამივე მოთამაშეს აქვს კომბინაციები.

პირველმა მოთამაშემ განაცხადა: „ტერცი" - და გააკეთა პირველი სვლა.

მეორე მოთამაშემ განაცხადა: „ორმოცდაათი" და ისიც ჩამოვიდა ბანქოს (პირველი მოთამაშის ტერცი უკვე აღარ ითვლება).

მესამე მოთამაშე ამბობს: „ორმოცაათი" - ჩამოვა ბანქოს და ელოდება მეორე მოთამაშისაგან დაზუსტებას. უკვე გასაგებია, რომ ორ მოთამაშეს აქვს ბანქოს ქაღალდების მიყოლებითი კომბინაცია მასტში ერთნაირი სიგრძის. საჭიროა გაირკვეს, რომელი მათგანია უფროსი.

მეორე მოთამაშემ უნდა დაასახელოს მიყოლებით კომბინაციის უფროსი ბანქოს ქაღალდი. მან თქვა: „მეფე".

მესამე მოთამაშე, რომელსაც აღმოაჩნდა უფრო მაღალი კომბინაცია ამბობს: .„კოზირის მეფე" (თუ მისი კომბინაცია იქნება უფრო დაბალი, მაშინ მან უნდა თქვას: „თქვენი უფროსია"), ამის შემდეგ ის აკეთებს სრულ განაცხადს, მაგალითად: ორმოცდაათი „კოზირის მეფე" პლიუს ტერცი „ყვავის ტუზი". მოწინააღმდეგეებს აქვთ უფლება მოითხოვონ ყველა გამოცხადებული კომბინაციების წარმოდგენა.

10. გათამაშების წესები

თუ თამაში შეკვეთილია პირველი კოზირის მიხედვით, მოთამაშეს, რომელსაც ხელზე აქვს კოზირის შვიდიანი, აქვს უფლება თავისი პირველი სვლის წინ შეცვალოს ის ღია ბანქოს ქაღალდზე, რომელიც განსაზღვრავს კოზირის მასტს დარიგების დროს.

პირველ სვლას აკეთებს მოთამაშე, რომელიც ზის დამრიგებლიდან მარცხნივ, ყოველ შემდეგ სვლას აკეთებს მოთამაშე, რომელმაც აიღო წინა აღება.

ყოველთვის აკეთებენ სვლას ბანქოს ერთი ქაღალდით. ჩამოსულ მასტზე მოთამაშე უნდა ჩამოვიდეს იგივე მასტი. თუ საჭირო მასტი არ აქვს, ვალდებულია ჩამოვიდეს კოზირი. თუ არ აქვს კოზირი და მასტი, მაშინ ნებისმიერი ქაღალდი კოზირის გაჭრა არის აუცილებელი.

უკოზირო მასტის გაჭრა არ არის აუცილებელი.

ბანქოს ქაღალდმა, რომელმაც გაჭრა სხვა ქაღალდები, ან არ იქნა გაჭრილი სხვა ქაღალდებისაგან, აიღებს აღებას. მოთამაშე, რომელსაც ეკუთვნოდა ეს ქაღალდი, თავისთვის აიღებს აღებას (взятка რუს.).

11. შედეგების ანგარიში

დამთავრების შემდეგ ანგარიშობენ ყოველი მოთამაშის მიერ დაგროვილ ქულებს: გამოცხადებული კომბინაციების ქულებს, აღებებში ბანქოს ქაღალდების ღირსებების ჯამს და 10 ქულას ბოლო აღებისათვის.

როცა მოთამაშემ სხვა ორ მოთამაშესთან შედარებით ერთი ქულით მაინც ნაკლები მოაგროვა, მაშინ მის ქულებს თანაბრად გაიყოფს ორი მოთამაგე და-ჩაიწერენ თავისთვის.

როცა ორმა მოთამაშემ თანაბარი ქულები მოაგროვა, მაშინ მოწინააღმდეგე ჩაიწერს მხოლოდ თავის ქულებს, ხოლო გამთამაშებელი არ ჩაიწერს. ამ ქულებს ჩაიწერს თავისთვის ის მოთამაშე, რომელიც შემდეგ დარიგებაზე ყველაზე მეტ ქულებს მოაგროვებს.

თუ რომელიმე მოთამაშემ ვერ აიღო ვერც ერთი აღება (ასეთ სიტუაციას ეწოდება „კაპო"), მაშინ დანარჩენი მოთამაშეები მიუმატებენ თავიანთ შედეგებს 50-50 ქულას.

როცა „კაპოს" გააკეთებს ორი მოთამაშე (ყველა აღებები აიღო ერთმა მოთამაშემ), მაშინ ისინი არაფერს იწერენ, ხოლო ყველას ამღები მიუმატებს თავის შედეგს 100 ქულას ორმაგი „კაპოსთვის".

ყოველი დარიგების შედეგი მიემატება პარტიაში მოგროვებულ საერთო ქულების ჯამს.

დამრიგებელი ხდება ყველაზე მეტი ქულების რაოდენობის დამგროვებელი.

12. პარტიის დაბოლოება

პარტია ჩაითვლება დამთავრებულად, როცა რომელიმე მოთამაშე გამოაცხადებს, რომ მოაგროვა წინასწარ დაოქმული ქულების რაოდენობა, ან უფრო მეტი.

მოთამაშეს თავისი მოგების შესახებ შეუძლია განაცხადოს ნებისმიერ მომენტში:

– მის მიერ გაკეთებული აღების შემდეგ, მომავალ სვლამდე

შედეგების ჩაწერის მომენტში, მაგრამ არაუგვიანეს შემდეგი დარიგებისა.

როცა ორი ან სამივე მოთამაშე შედეგების ჩანაწერების გაკეთების მომენტში მოაგროვებენ წინასწარ შეთანხმებული ოდენობის ქულებს, მაშინ მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც ბოლო აღება გააკეთა.

როცა წინასწარ შეთანხმებული ქულების რაოდენობა მოაგროვა მოთამაშემ (მოთამაშეებმა) მაგრამ არც ერთ მათგანს არ გაუკეთებია ბოლო აღება, მაშინ თამაში გაგრძელდება მანამდე, სანამ რომელიმე მოთამაშე არ გამოაცხადებს დადგენილი წესების მიხედვით თავისი მოგების შესახებ.

ნაპოლეონი

ნაპოლეონს თამაშობს ორიდან ექვსამდე მოთამაშე. თამაშისათვის საჭიროა 36 ფურცლიანი ბანქოს დასტა. მაგიდის შუაში დგამენ კოლოფს, რომელსაც „ნაპოლეონის განძი“ ეწოდება. ამ კოლოფში მოთავსებულია ჯარიმების და თამაშებისათვის საჭირო თანხები. ბანქოს ქაღალდებს არიგებენ რიგის მიხედვით. ყოველი მოთამაშე მიიღებს ხუთ ბანქოს ქაღალდს. კოზირი არ გაიხსნება. დარიგების შემდეგ დარჩენილი ბანქოს ქაღალდები რჩება მაგიდაზე. პირველად წარმოებს დაკვეთები.

თამაშს პირველი გამოაცხადებს დამრიგებელი, რომელსაც ვთქვათ აქვს ორი აღების შანსი. თუ მეორე მოთამაშეს შეხვდა ცუდი ბანქოს ქაღალდები ის ამბობს „პასს“, მაგრამ ქაღალდებს არ დაყრის, რადგან შემდგომ გათამაშებაში ყველა ღებულობს მონაწილეობას. ვთქვათ, რომ მესამე მოთამაშემაც თქვა „პასი“. თუ მეოთხე მოთამაშეს ხელზე აქვს სამი აღება. ის ჩაჭრის ორი აღების განაცხადს და გამოაცხადებს სამის

აღებას. მისი განაცხადი შეუძლია ჩაჭრას შემდეგ მოთამაშემ, მაგრამ უფრო მეტი ციფრით, ესე იგი ოთხის ან ხუთის აღებით.

დამრიგებელს აქვს უპირატესობა. მას შეუძლია ივაჭროს და ჩაჭრას ნებისმიერი თამაში, სხვა დანარჩენ მოთამაშეებს ყველაზე უფრო მაღალი განაცხადის შემტანი მოთამაშის გარდა, მეორე შეკვეთის (განაცხადის) მიცემის უფლება არ აქვს. მაგალითად, თამაშის უფლება მიიღო მოთამაშემ, რომელმაც შეუკვეთა 4 აღება. დამრიგებელს შეუძლია თქვას „ოთხი ჩემია", თამაშის შემკვეთელს შეუძლია აიყვანოს თამაში ხუთ აღებამდე, მაგრამ დამრიგებელს შეუძლია ჩაჭრას ეს შეკვეთაც.

პასის მთქმელ მოთამაშეს ჩამოერთმევა მოლაპარაკების, ვაჭრობის, კამათის ყოველი უფლებები.

მოთამაშეს, რომელმაც გაიმარჯვა დაკვეთებში, შეუძლია თავისი სურვილის მიხედვით საყიდიდან აიღოს არა უმეტესი ბანქოს ერთი ქაღალდი. ამისათვის ის თავდაპირველად ჩაიტანს თავისთვის არასასურველ ბანქოს ქაღალდს და ამის შემდეგ ტალონიდან აიღებს ზედა ბანქოს ისე, რომ არავის არ აჩვენებს.

პირველ სვლას აკეთებს თამაშის გამომცხადებელი. ბანქოს ის მასტი, რომლითაც მან გააკეთა სვლა ითვლება კოზირად. მაგალითად, ის ჩამოვიდა ყვავის ქაღალდს ეს ნიშნავს, რომ კოზირი არის ყვავი. მის მეორე ჩამოსვლაზე კოზირის ბანქოს ქაღალდით ჩამოსვლა არ არის აუცილებელი.

ვისტიორების ამოცანა არის არ მისცენ გამთამაშებელს გამოცხადებული რაოდენობის აღებების საშუალება. ამით ვისტიორები მოიგებენ, ხოლო გამთამაშებელი წააგებს. ვისტიორებმა ჩამოსულ მასტზე უნდა ჩამოვიდნენ იგივე მასტის ბანქოს ქაღალდებით, მაგრამ არ არიან ვალდებული გაჭრან ეს ქაღალდები უფრო მაღალი ღირსების მქონე ქაღალდით. ეს არის დამოკიდებული საკუთარ ინტერესებზე და ანგრიშზე. მაგრამ თუ საჭირო მასტის ქაღალდი არ აქვს, ხოლო კოზირები აქვს, მაშინ აუცილებლად უნდა გაჭრას კოზირით.

თამაშის ანგარიში ასეთია:

დავუშვათ რომ თამაში წარმოებს 10-10 პირობითი ფულადი ერთეულით (პ.ფ.ე.) ფსონისთვის და აღებისთვის.

ყოველი დამრიგებელი შეავსებს (დაუმატებს) კოლოფს „ათიანს".

თამაშის გამომცხადებელი და შეკვეთილი რაოდენობის ამღები მოთამაშე მიიღებს თითოეული მოთამაშისგან იმდენ „ათიანს", რამდენის აღებაც მან გამოაცხადა.

მაგალითად დაკვეთილია სამის აღება და მოგებულია. მოგებულ მოთამაშეს თითოეული დანარჩენი მოთამაშე გადაუხდის 30-30 პ.ფ.ე. ამ

დროს ანგარიშში არ შედის მოგებულის მიერ ზედმეტად აღებული აღება. გადახდა წარმოებს მხოლოდ შეკვეთილის რაოდენობის მიხედვით. თუმცა თამაში ბოლომდე აიღებს თუ არა თავის სამ აღებას, დანარჩენი მოთამაშეები დაყრიან თავიანთ ქაღალდებს. თამაშის მიზანი მიღწეულად ითვლება.

მაგალითად ოთხი აღების შემკვეთელი მოთამაშე მიიღებს 40-40 პ.ფ.ე. სამაგიეროდ, თამაშის დამკვეთელი მოთამაშე თუ წააგებს, გადაუხდის მოთამაშეებს იგივე თანხას რაც უნდა მიეღო მოგების შემთხვევაში და კიდევ უნდა გადაიხადოს ჯარიმის თანხა. მაგალითად, დაუკვეთა ორის აღება, მაგრამ ვერ აიღო. წაგებული გადაუხდის 20-20 პ.ფ.ე. ყოველ მოთამაშეს და 20 პ.ფ.ე. შეიტანს სალაროში.

„ნაპოლეონის საუნჯე" შეხვდება იმ მოთამაშეს, რომელიც გარისკავს და დაუკვეთავს ხუთის აღებას და ცალკე განაცხადებს რომ მიდის „ნაპოლეონის" წინააღმდეგ. ამისათვის საჭიროა ხუთი ნამდვილი აღების შანსი, წინააღმდეგ შემთხვევაში თუ აღება დაგაკლდა 50 პ.ფ.ე. უნდა გადაუხადო თითოეულ მოთამაშეს და ამის გარდა სალაროს უნდა გადაუხადო მასში არსებული თანხა. მოკლედ რომ ეთქვათ, „საუნჯე" ორმაგდება.

საერთოდ, თამაში მხიარული და სასიამოვნოა. ამ თამაშს სხვებისაგან ის უპირატესობა გააჩნია, რომ ყოველ დარიგებაზე და ყოველ გათამაშებაში დაინტერესებულია ყველა მოთამაშე. ამ თამაშში რომ მიიღოთ მონაწილეობა, არ არის აუცილებელი სხვა თამაშების ცოდნა.

პინოკლი

მსოფლიოს მრავალ სახელმწიფოში გავრცელებულია პინოკლის თამაშის მრავალი სახეობა: პინოკლი 2-3-6-8 მოთამაშისათვის, პინოკლი–აუქციონი, ჩეკებიანი პინოკლი, პინოკლი ორმაგი ბანქოს დასტით, და სხვა.

ქვემოთ მოყვანილია ორი მოთამაშისათვის პინოკლის თამაშის წესები.

პინოკლის სათამაშოდ გამოყენებულია 48 ფურცლიანი ბანქოს დასტა, რომელშიც ყველაზე უფროსია ტუზი, უმცროსი ცხრიანი. ყოველ ოთხიეე მასტში. ამის გარდა, ყოველ მასტში არის ყოველი ნომინალის ორი ქაღალდი. ბანქოს ქაღალდების ღირსების თანმიმდევრობა ასეთია: ტუზი, ათიანი, მეფე, ქალი, კაცი, ცხრიანი.

ბანქოს ქაღალდების არევა და მოხსნა

არეული ბანქოს დასტიდან მოთამაშეები აიღებენ თითო ქაღალდს. მაღალი ღირსების მქონე ქაღალდის ამღები მოთამაშე ამოარჩევს მაგიდასთან

აღგილს და დაარიგებს ბანქოს ქაღალდებს. თავდაპირველად ბანქოს დასტას აურევს დამრიგებლის მოწინააღმდეგე მოთამაშე, ხოლო შემდეგ დამრიგებელი, რის შემდეგ მოწინააღმდეგე მოთამაშე მოხსნის დასტას. მოხსნის შემდეგ დასტის ყოველ ნაწილში უნდა დარჩეს არანაკლები ხუთი ქაღალდი. მოხსნას აბოლოებს ბანქოს დასტის დამრიგებელი.

დარიგება

ბანქოს ქაღალდების დარიგება ხდება 3 ან 4 ქაღალდით ერთ დარიგებაზე. პირველად ქაღალდებს მიიღებს დამრიგებლის მოწინააღმდეგე მოთამაშე. ყოველი მოთამაშე მიიღებს 12 ქაღალდს. დარიგების დამთავრების შემდეგ, შემდგომ ქაღალდს გადმოატრიალებენ და დადებენ მაგიდაზე, ასეთნაირად გამოვლინდება საკოზირო მასტი. დასტაში დარჩენილ ქაღალდებს დააწყობენ მაგიდაზე პირით ქვემოთ. როცა გამოყენებულია 64 ქაღალდიანი ბანქოს დასტა, თითოეული მოთამაშე მიიღებს 16 ქაღალდს.

თამაშის მიზანი

თამაშის ძირითადი მიზანია აღებული ბანქოს ქაღალდებით მოიგო ჩამათვლელი ქაღალდები და უჩვენო განსაზღვრული კომბინაციები ქულებით შეფასებული ქაღალდებისაგან.

აღებებით მოგებულ ქაღალდებს აქვს შემდეგი ფასი:

- ყოველი ტუზი - 11 ქულა.
  ყოველი აღება - 10
  ყოველი მეფე - 4
- ყოველი ქალი - 3
- ყოველი კაცი - 2
- ბოლო აღება 10

64 ქაღალდიანი ბანქოს დასტის გამოყენების დროს ცხრიანს, რვიანს და შვიდიანს ქულები არ გააჩნია.

კომბინაციებს აქვს შემდეგნაირი ფასი:

ა - კლასი

ტუზი მეფე ქალი კაცი ათიანი კოზირებში (ფლაში ან სეკვენცია) - 15

მეფე - ქალი კოზირებში (სამეფო მარიაჟი) - 40

მეფე - ქალი დანარჩენ მასტებში (მარიაჟი) - 20
დიკსი (ყველაზე მცირე კოზირი) - 10

ბ - კლასი

ყვავის ტუზი - გულის ტუზი - ჯვრის ტუზი (100 ტუზი) - 100
ყვავის მეფე - გულის მეფე - ჯვრის მეფე (80 მეფე) - 80
ყვავის ქალი - გულის ქალი - ჯვრის ქალი (60 ქალი) - 60
ყვავის კაცი - გულის კაცი - ჯვრის კაცი (40 კაცი) - 40

გ - კლასი

ყვავის ქალი - აგურის კაცი (პინოკლი) 40

48 ქაღალდიანი ბანქოს დასტით თამაშის დროს „დიკსი" არის კოზირის ცხრიანი. 64 ქაღალდიანი დასტით თამაშის დროს „დისკი" არის კოზირის შვიდიანი.

გათამაშება

ყოველი აღების გათამაშება შედგება გახსნისაგან (პირველი სვლა) და სვლისაგან. პირველ გახსნას აკეთებს დამრიგებლის მოწინააღმდეგე. ამის შემდეგ გათამაშებაში პირველ სვლას აკეთებს მოთამაშე, რომელმაც გააკეთა აღება. თუ პირველი სვლის დროს გაიხსნა კოზირი აიღებს უფროსი კოზირი. დანარჩენი მასტების გახსნის დროს აიღებს უფროსი ქაღალდი მასტში ან კოზირი. პირველი სვლის გამკეთებელ მოთამაშეს აქვს უფლება ჩამოვიდეს ნებისმიერი ქაღალდი. მოწინააღმდეგეს შეუძლია ჩამოვიდეს ნებისმიერი ქაღალდი. არ არის აუცილებელი ჩამოვიდეს იგივე მასტის ქაღალდი. თითოეული აღების გათამაშების შემდეგ გამარჯვებული პირველი აიღებს ბანქოს დასტის რეზერვიდან (ტალონიდან) ზედა ქაღალდს, რათა თავის ხელში ქაღალდების რაოდენობა შეავსოს 12-მდე.

კომბინაციების ჩვენება

აღების გაკეთების შემდეგ და რეზერვიდან ქაღალდის შევსებამდე მოთამაშეს შეუძლია აჩვენოს ქაღალდების კომბინაცია პირით ზემოთ მაგიდაზე დაწყობით. გახსნილი ქაღალდები დევს მაგიდაზე მანამ, სანამ მოთამაშე გადაწყვეტს ითამაშოს ამ ქაღალდებით თუ სანამ არ გათავდება რეზერვში ქაღალდები. კომბინაციების ჩვენებაზე არსებობს შემდეგნაირი შეზღუდვები:

1. ერთჯერ შეიძლება აჩვენო მხოლოდ ერთი კომბინაცია.

2. თითოეული კომბინაციისათვის ერთი ქაღალდი მაინც უნდა იქნეს აღებული ხელიდან და ჩამოსული მაგიდაზე.

3. კომბინაციაში ნაჩვენები ქაღალდი შეიძლება ხელახლა აჩვენო, მხოლოდ სხვა კლასში ან ამავე კლასის დიდი შეფასების მქონე კომბინაციაში.

მაგალითები:

მოთამაშეს არ აქვს უფლება აჩვენოს ყვავის მეფე ქალი აგურის კაცი და მიიღოს ქულები როგორც მარიაჟისთვის, ასევე პინოკლისთვის, რადგან ერთხელ შეიძლება აჩვენო მხოლოდ ერთი კომბინაცია. მოთამაშეს აქვს უფლება აჩვენოს ყვავის ქალი და აგურის კაცი, 40; შემდეგი აღების მოგების მერე მას შეუძლია დაუმატოს ყვავის მეფე და მიიღოს ქულები მარიაჟისათვის. მოთამაშეს შეუძლია კოზირებში აჩვენოს მეფე - ქალი, 40 და შემდეგ დაუმატოს ტუზი კაცი - ათიანი 150-თვის. მაგრამ ასეთ შემთხვევაში მას არ აქვს უფლება დასაწყისში აჩვენოს ყვავის ტუზი, მეფე, ქალი, კაცი, ათიანი 150-თვის, ხოლო შემდეგ მიიღოს ქულები სამეფო მარიაჟისთვის, თუნდაც თუ დაუმატებს კიდევ ერთ მეფეს ან ქალს. მოთამაშეს არ აქვს უფლება უჩვენოს აგურის მეფე, ქალი, ხოლო შემდეგ აჩვენოს აგურის სხვა მარიაჟი კიდევ ერთი აგურის მეფის ან ერთი აგურის ქალის დამატებით. ამისათვის მას დასჭირდება სულ სხვა კომბინაციპა აგურის მეფე - ქალით.

კომბინაციაში ნაჩვენები მაგიდაზე ჩამოსული ბანქოს ქაღალდი შეიძლება იქნეს ნათამაშები აღების გათამაშებაში, ვინაიდან ის ხელზე ჰქონდა მოთამაშეს, მაგრამ აღების გათამაშების შემდეგ მისი კიდევ გამოყენება აღარ შეიძლება ახალი კომბინაციის შესადგენად.

დიკსის ჩვენება

იმ შემთხვევაში, როცა დამრიგებლის მიერ ამოტრიალებული დიკსი გახდება კოზირის ქაღალდად, ის მაშინვე მიიღებს 10 ქულას. ამის შემდეგ მოთამაშეს აღების მოგებაზე დიკსით ხელზე საკმარისია მხოლოდ აჩვენოს ის. ერთხელ მას შეიძლება ჩაეთვალოს დიკსი და სხვა კომბინაციის ჩვენებაც. აღების მომგებ დიკსის მფლობელს აქვს უფლება გაცვალოს ის კოზირის ქაღალდზე.

მეორადი გათამაშება

მე-12 აღების მომგებ მოთამაშეს აქვს უფლება აჩვენოს კომბინაცია, შემდეგ რეზერვიდან ის აიღებს ბოლო ქაღალდს. მოწინააღმდეგე აიღებს

საკოზირო ქაღალდს ან ღიკს თუ გაკეთებული იყო გაცვლა. ახლა პირველ სვლას აკეთებს ის მოთამაშე, რომელმაც მოიგო წინა აღება. შემდეგ გათამაშება ტარდება შემდეგი წესების მიხედვით: შესაბამისი ქაღალდის ქონებისას მოთამაშე ვალდებულია სვლა გააკეთოს ღია მასტით, ხოლო კოზირის გახსნისას მოიგოს. წინააღმდეგ შემთხვევაში უნდა ითამაშოს კოზირით, თუ ასეთი აქვს. ასე ხდება ბოლო 12 აღებების გათამაშება. ამის შემდეგ მოთამაშეები მოილაპარაკებენ ქულების დაანგარიშებაზე.

ქულების დაანგარიშება

ანგარიში სრულდება ჩანაწერების ან ჟეტონების საშუალებით. ჟეტონებით ანგარიშის დროს უნდა შემოიხაზოს ცენტრალური არე, რომლიდანაც მოთამაშეები აიღებენ საჭირო ოდენობის ჟეტონებს მოგებული ქულების რაოდენობის აღსანიშნავად. ამის გარდა თითოეული მოთამაშე უნდა იყოს აღჭურვილი 1000-ის აღმნიშვნელი ჟეტონებით.

კომბინაციებზე ქულები იწერება მათი ჩვენების მიხედვით. გათამაშების შემდეგ დაუმატებენ მოგებული აღებების ქაღალდების ქულების ოდენობას, ასევე ანგარიშობენ ქაღალდების ქულებსაც. ამ დროს 7 ან მეტი ქულა შეფასებულია როგორც 10 ქულა. მაგალითად 87 ქულა ჩაითვლება 90 ქულად. თუ ერთი მოთამაშე მოაგროვებს - 126 ქულას, ხოლო მეორე - 124 ქულას, ანდა თუ ორივე მოაგროვებს 125-125 ქულას, მაშინ თითოეულს ჩაეთვლება მხოლოდ 120 ქულა, დანარჩენი ქულები იკარგება.

პარტია

ნებისმიერმა დარიგებამ შეიძლება შეადგინოს პარტია, რომელსაც მოიგებს მოთამაშე, რომელმაც მოაგროვა მეტი ქულები. სხვანაირად პარტია შედგება 1000 ქულისაგან. როცა ერთი მოთამაშე მოაგროვებს 1000 ქულას, მეორე კი 1000-ზე ნაკლებს, პარტიის მომგებელია პირველი მოთამაშე. როცა გათამაშების ნებისმიერი დარიგების ბოლოს ორივე მოთამაშე მოაგროვებს 1000-ზე მეტ ქულას, გათამაშება გრძელდება 1250 ქულამდე. თუ ორივე მოთამაშე მოაგროვებს 1250-ზე მეტ ქულას, მაშინ გათამაშება გრძელდება 1500 ქულამდე.

განცხადება გასვლაზე

გათამაშების ნებისმიერ მომენტში ერთ-ერთ მოთამაშეს შეუძლია გამოაცხადოს თავის გასვლაზე. თამაში მაშინვე შეწყდება და მოხდება მისი ქულების დაანგარიშება. თუ მას აღმოაჩნდება 1000 ან მეტი ქულა

ის მოიგებს პარიტას თუნდაც მის მოწინააღმდეგეს აღმოაჩნდეს უფრო მეტი ქულები. მაგრამ განცხადების მთქმელ მოთამაშეს თუ აღმოაჩნდება 1000-ზე ნაკლები ქულა, ის ითვლება წაგებულად. იმ შემთხვევებში, როცა პარტიის ზღვარი გაიზრდება 1250 ან 1500 ქულამდე, მოთამაშეს შეუძლია განაცხადოს თავის გასვლაზე, თუ ჩათვლის რომ მან მოაგროვა საჭირო ქულების რაოდენობა.

ტაროკი



თანამედროვე ტაროკის კარტები

ტაროკი არის უძველესი ბანქოს თამაში დედამიწაზე. პირველი ცნობები მისი არსებობის შესახებ განეკუთვნება მე-XIV საუკუნეს. XIX საუკუნის დასაწყისიდან თანდათან შემცირდა ამ თამაშის პოპულარობა, რაც გამოიწვია ახალი მოდური ბანქოს თამაშების გავრცელებამ, რომლებსაც თამაშობენ გაცილებით უფრო იაფი ღირებულების მქონე ახალი სტილის ბანქოს დასტის ქაღალდებით.

ტაროკის თამაშისათვის საჭიროა განსაკუთრებული მოხატულობის მქონე კარტები, რომლებსაც ეწოდება „არკანები" (arcanum - ლათ. საიდუმლო), ტაროკის დასტა შეიცავს ოთხი მასტის მქონე 78 არკანს, აქედან 56 უმცროსი არკანი და 22 დანომრილი უფროსი არკანი („კოზირი" ანუ „ტაროკი"). ბანქოს თამაშებში საყოველთაოდ მიღებული ოთხი მასტის (ყვავი, ჯვარი, აგური, გული) ნაცვლად, ტაროკის თამაშში გამოყენებულია: „თასი" (coupes - იტალ.), „დენარი" (deniers - იტალ.), „მახვილი" (epes - იტალ.), და „კვერთხი". თითოეული მასტი შეიცავს 14 არკანს. ყველაზე უფროსია - მეფე, შემდეგ - დედოფალი, რაინდი, კაცი, ტუზი, ათიანი და ასე შემდეგ ორიანამდე, რომელიც ყველაზე უმცროსი არკანია. ტაროკის დასტა შეიცავს 22 დანომრილ უფროს არკანებს, ასევე ეწოდება „კოზირები" ან „ტაროკები". ესენია: №1 - ჯადოქარი, №2 - ქურუმი, №3 - იმპერატორი, №4 - დედოფალი, №5 - პაპი, №6 - შეყვარებული, №7 - ეტლი, №8 - ძალა, №9 - განდეგილი, №10 - ბედის ბორბალი, №11 - მართლმსაჯულება, №12 - ჩამოხრჩობილი, №13 - სიკვდილი, №14 - ზომიერება, №15 - ეშმაკი, №16 - ეკლესია, №17 - ვარსკვლავი, №18 - მთვარე, №19 - მზე,

№20 – სასამართლო, №21 – სამყარო. არსებობს ოცდამეორე უნომრო არკანი, რომელსაც აქვს მრავალნაირი სახელწოდება: „ჩუმარა“, „სულელი“, „ჯოკერი“. თითოეული უფროსი არკანის ღირსება განისაზღვრება მისი ნომერის მიხედვით. კერძოდ: ყველაზე უფროსი არაკნია №1 – „ჯადოქარი“, ხოლო ყველაზე უმცროსი – №21 – „სამყარო“.

ტაროკის თამაშის წესები საუკუნეების გავლის მანძლზე იცვლებოდა, ძირითადად გამარტივების მსარეზე. ამჟამად ტაროკს თამაშობენ სხვანაირად, იუმცა პირველყოფილი საფუძველი შენარჩუნებულია. თამაშში მონაწილეობს 3 მოთამაშე, ქაღალდები დარიგდება მარცხნიდან – მარჯვნივ. თამაშობენ არასრული დასტით: წითელი ფერის მასტებიდან ამოიღებენ 5-დან 10-მდე ქაღალდებს, ხოლო შავი ფერის მასტებიდან ტუზიდან და ორიანიდან დაწყებული ექვსიანის ჩათვლით. ასეთნაირად დასტაში დარჩება 32 ქაღალდი, დაემატება ამას 21 უფროსი არკანი (ტაროკი) და ჯოკერი, სულ არის 54 ფურცელი. ამ დროს დასტაში დარჩენილი ქაღალდების ღირსება განაწილებულია შემდეგნაირად:

– წითელი ფერის მასტებში ÷ 4, 3, 2 ტუზი, კაცი, უფროსი კაცი, ქალი, მეფე.

– შავი ფერის მასტებში ÷ 7, 8, 9, 10, კაცი, უფროსი კაცი, ქალი, მეფე.

იხ. ნახ.



უძველესი ტაროკის არკანები

დამრიგებელი აურევს დასტას და თავდაპირველად მაგიდაზე ჩამოვა ექვს ქაღალდს პერანგით ზევით (დახურულად) ამას ეწოდება „ტალონი“ ან „საყიდი“ (прикуп - რუს.), შემდეგ დაარიგებს დანარჩენ ქაღალდებს 8-8 ქაღალდს ორი შემოვლით, სულ 16-16 ქაღალდს დაურიგებს თითოეულ მოთამაშეს. ამის შემდეგ ყოველი მოთამაშე შეხედავს თავის ქაღალდებს.

თუ რომელიმე მოთამაშეს ხელზე არ აღმოაჩნდება ერთი „ტაროკი“ მაინც, ბანქო ხელახლა უნდა იქნეს დარიგებული. დარიგების დამთავრების შემდეგ იწყება ვაჭრობა. პირველად იწყებს დამრიგებლიდან მარჯვნივ მყოფი მოთამაშე. თუ ის ჩათვლის რომ აღებებში მას შეუძლია მოაგროვოს 36 ქულა, ის გამოაცხადებს „თამაშს“. ამ დროს ტაროკის თამაშის თანამედროვე ვარიანტით „ჯოკერი“ არ არის გამოყენებული, უბრალოდ ის ითვლება ყველაზე უფროსად „ტაროკებში“. „ჯოკერს“, „ყველაზე უმცროს ტაროკს“ და „ყველაზე უფროს ტაროკს“, ასევე 4 მეფეს უწოდებენ „ონორებს“ და (honneur - ფრანგ), ქულებს ანგარიშობენ შემდეგნაირად:

- ონორები	- 5 ქულა
ქალები	- 4 ქულა
- უფროსი კაცები	- 3 ქულა
- უმცროსი კაცები	- 2 ქულა

დანარჩენი ყველა ქაღალდები შეფასებულია თითო-თითო ქულად. ამასთანავე თითოეული აღებიდან რამდენი ქულიანიც არ უნდა იყოს აღება, გამოაკლდება ორი ქულა. მაგალითად, თუ თქვენ 8 აღებებზე მოაგროვეთ 38 ქულა, მაშინ ამ ჯამს უნდა გამოაკლდეს 2X8=16 ქულა და თქვენ დაგრჩებათ მხოლოდ 22 ქულა.

როცა მოთამაშე არ არის დარწმუნებული რომ მოაგროვებს 36 ქულას, ის ამბობს „პასი“ და ვაჭრობაში მონაწილეობის უფლება (განაცხადის გაკეთება) გადადის შემდეგ მოთამაშეზე.

როცა ერთი რომელიმე მოთამაშე დაუკვეთს თამაშს, ხოლო დანარჩენებმა თქვეს „პასი“, ან არ არიან წინააღმდეგი, შეიძლება დაიწყოს თამაში. თუ რომელიმე მოთამაშეს სურს თამაშის ჩაჭრა, მან უნდა თქვას „ჩემია“ და თამაშის ღირებულება გაიზრდება 1 ქულით. თუ პირველად მოვაჭრე მოთამაშე წინააღმდეგობას აღარ გაუწევს, მაშინ ითამაშებს მეორე. მაგრამ პირველს შეუძლია წინააღმდეგობა გაუწიოს თუ იტყვის „არა ჩემია“, მაშინ თამაშის ღირებულება გაიზრდება კიდევ 1 ქულით. ახლა თუ მეორეს სურს თამაშის ჩაჭრა, მან უნდა თქვას „სოლო“, ესე იგი თამაში საყიდის გარეშე (без прикупа რუს.), მაშინ პირველს შეუძლია დაიბრუნოს თამაში თუ გამოაცხადებს „სოლო“-ს.

ვაჭრობის დამთავრების შემდეგ, თამაშის დამკვეთს ეწოდება

გამთამაშებელი ხოლო ორ დანარჩენს ეწოდება ვისტიორები. თუ თამაშდება „სოლო“, საყიდი რჩება დახურული თამაშის ბოლომდე. ჩვეულებრივი თამაშის დროს, ის ვინაც დაარიგა ქაღალდები თამაშის დაწყების წინ გახსნის საყიდს, ამოალაგებს ქაღალდებს ორ რიგად სამ-სამ ქაღალდს. მოთამაშემ უნდა ამოარჩიოს „სამეულიდან“ ერთი რმოელიმე, რომელსაც აიღებს თავისთვის როგორც საყიდის ქაღალდებს, სანაცვლოდ უნდა ჩაიტანოს სამი თავისი ქაღალდი. მას აქვს უფლება ჩაიტანოს ნებისმიერი ქაღალდები „ონორების“ გარდა (მაღალი ღირსების ქაღალდები).

ტაროკების ჩატანა ხდება მხოლოდ ღიად (გახსნილად). ყველა დანარჩენი ქაღალდების ჩატანა ხდება დახურულად (პერანგით ზევით).

ჩატანილი ქაღალდების ქულები განეკუთვნება გამთამაშებელს, ეს თითქოს არის „ზედმეტი აღება“ (взятка რუს.) დანარჩენი სამი ქაღალდის ქულები შეადგენს ვისტიორების აღებას.

ამის შემდეგ რომ გაზარდოს თამაშის ღირებულება მოთამაშეს შეუძლია გააკეთოს რამდენიმე განცხადება:

– „პაგატი“: ის იღებს ვალდებულებას, რომ ბოლო აღებას გააკეთებს „პაგატზე“ („ტაროკი“ №1). თუ მან ეს ვერ შეძლო მისი თამაში ითვლება წაგებულად, აღებებში მოგროვილი ქულების რაოდენობისგან დამოუკიდებლად.

„ვალატ“: მოთამაშე იღებს ვალდებულებას, რომ აიღებს ყველა აღებას.

პაგატ და ვალატ“: მოთამაშე იღებს ვალდებულებას, რომ აიღებს ყველა აღებას, თანაც ბოლოს აიღებს – „პაგატზე“.

ვისტიორებს შეუძლიათ ჩაერიონ თამაშში ამის შემდეგაც, მაგრამ არ შეუძლიათ თამაში წაართვან მოთამაშეს, როცა რომელიმე ვისტიორი დარწმუნებულია, რომ მოთამაშე ვერ ითამაშებს დაკვეთილ თამაშს, მას შეუძლია გამოაცხადოს „კონტრა“. მაშინ თამაშის ფასი გაიზრდება ორჯერ. თუ მოთამაშე თავის მხრივ დარწმუნებულია რომ მოიგებს, მას შეუძლია თქვას „სუბკონტრა“ და მაშინ თამაშის ფასი გაიზრდება 8-ჯერ.

თამაშში მოქმედებს ჩვეულებრივი წესებიც: ჩამოსულ მასტზე უნდა ჩამოხვიდე იგივე მასტის ქაღალდი, მასტის უქონლობის დროს უნდა ჩამოხვიდე კოზირის ქაღალდი, ან ნებისმიერი სხვა ქაღალდი.

როცა ბანქოს ყველა ქაღალდები გათამაშებულია, მოთამაშე დაიანგარიშებს თავის ქულებს უკვე აღწერილი ხერხით. თუ მან გამოაცხადა „ვალატ“, მან უნდა აიღოს ყველა აღებები, ყველა დანარჩენ შემთხვევაში მისთვის საკმარისია ქონდეს 36 ქულა „ნეტტო“.

შემდეგ ხდება თამაშის საბოლოო ანგარიში. უბრალო თამაშის მოგებაზე

მოთამაშეს ერიცხება 3 ქულა. ყოველი მცდელობა თამაშის ჩაჭრაზე გაზრდის მის ღირებულებას 1 ქულით. „სოლო“-ს დაკვეთა იძლევა 8 ქულას, ჩაჭრილი „სოლო“ იძლევა კიდევ 1 ქულით მეტს. დაკვეთილი „პაგატ“-ი ასევე იძლევა 8 ქულას, დაუკვეთავი - 4 ქულას. დაკვეთილი „ვალატ“-ი ნიშნავს თამაშის საწყის ღირებულებას გამრავლებულს 8-ზე, დაუკვეთავი კი - 4-ზე.

დამატებითი ქულები ერიცხება ხელზე არსებული ზოგიერთი ქაღალდების კომბინაციებზე („სოლოს“ თამაშის დროს, ეს ქულები ორმაგდება).

მცირე ტრული ნებისმიერი ორი სამი მოთამაშე ტაროკიდან) 1 ქულა.

- დიდი ტრული (ყველა სამივე ტაროკი: I, XXI და ჯოკერი) - 2 ქულა.

სამეფო ტრული (4 მეფე) 2 ქულა.

ფენ-ტენი

აღმოსავლეთ აზიის ქვეყნებში: ჩინეთი, კორეა, ტაილანდი, ბორნეო, ვიეტნამი და სხვა პოპულარობით სარგებლობს აზარტული თამაში „ფენ-ტენი“, რომლის თამაშისთვის გამოიყენება მარცვლები ან მონეტები, რასაც მოათავსებენ ფიალის ქვეშ. ოთხი მოთამაშე რიგის მიხედვით აწევს ფიალას და აიღებს ოთხ მარცვალს (მონეტას). ფსონს აკეთებენ ფიალის ქვეშ ბოლოს დარჩენილ მარცვლების (მონეტების) რაოდენობაზე: ერთი, ორი, სამი ან არცერთი. ამ თამაშის დიდმა პოპულარობამ წარმოშვა იგივე სახელწოდების ბანქოს თამაში, რომელიც შემდეგ გავრცელდა ევროპის ქვეყნებში.

ქვემოთ გთავაზობთ ფენ-ტენის ბანქოს თამაშის წესებს: ფენ-ტენის თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლია სამიდან - რვამდე მოთამაშეს. თამაშში გამოყენებულია 52 ქაღალდიანი ბანქოს დასტა. ქაღალდების უფროსობა შემდეგნაირია: მეფე, ქალი, კაცი, ათიანი, ცხრიანი, რვიანი, შვიდიანი, ექვსიანი, ხუთიანი, ოთხიანი, სამიანი, ორიანი და ტუზი.

მოთამაშეები მაგიდასთან განლაგდებიან ნებისმიერად. ერთ-ერთი მოთამაშე წრიულად ჩამოვა მაგიდაზე თითო-თითო ქაღალდს. პირველი დარიგება მოუწევს იმ მოთამაშეს, რომელსაც შეხვდება პირველი „კაცი“. ყოველი დარიგების წინ თითოეული მოთამაშე ბანკში დებს ჟეტონს. ბანქოს დარიგება ხდება სათითაოდ, დარიგება იწყება დამრიგებლიდან მარცხნივ მყოფი მოთამაშიდან. ბანქოს დასტა უნდა დარიგდეს მთლიანად,

ამიტომ ზოგიერთ მოთამაშეს ხელზე აღმოაჩნდება ნაკლები რაოდენობის ქაღალდები (ბანქოს ქაღალდები ყველა მოთამაშეზე თანაბრად შეიძლება არ განაწილდეს). მოთამაშე, რომელსაც დააკლდა ქაღალდი, ბანკში დებს დამატებით ჟეტონს.

გათამაშება

ყოველი მოთამაშე ვალდებულია ჩამოვიდეს საჭირო მასტის ნებისმიერი ქაღალდი ან ნებისმიერი შვიდიანი. შვიდიანებს მაგიდის ცენტრალურ სვეტში ჩამოდიან. ექვსიანები დალაგდება ამ სვეტის ერთ მხარეზე, ხოლო რვიანები მეორეზე, შესაბამისი მასტების მიხვედით. ხუთიანები და უფრო მცირე ნომინალის მქონე ქაღალდები გადაეწყობა ექვსიანებზე. ხოლო ცხრიანები და უფრო მაღალი ნომინალის ქაღალდები გადაეწყობა რვიანებზე:

გულის რვიანი, გულის შვიდიანი, გულის ექვსიანი.
ჯვრის რვიანი, ჯვრის შვიდიანი, ჯვრის ექვსიანი.
აგურის რვიანი, აგურის შვიდიანი, აგურის ექვსიანი.
ყვავის რვიანი, ყვავის შვიდიანი, ყვავის ექვსიანი.

შენიშვნა

შესაბამის მასტში ყოველ რვიანზე გადაეწყობა: ათიანი, კაცი, ქალი, და მეფე აღმავლობის მიხედვით. შესაბამის მასტში ყოველ ექვსიანზე გადაეწყობა: ხუთიანი, ოთხიანი, სამიანი, და ორიანი დაღმავლობის მიხედვით.

ყოველმა მოთამაშემ სვლა უნდა გააკეთოს რიგის მიხედვით. როცა მოთამაშეს არ შეუძლია ითამაშოს, მას ბანკში შეაქვს ერთი ჟეტონი, თამაშის რიგი გადადის მარცხნივ მყოფ მეზობელზე.

თამაშის მიზანი

თამაშის მიზანია ხელიდან ყველა ქაღალდის მოცილება. თამაში დამთავრებულად ითვლება, როცა ერთი რომელიმე მოთამაშე ხელიდან მოიცილებს ყველა ქაღალდს. ყოველმა მოთამაშემ ბანკში უნდა შეიტანოს იმდენი ჟეტონი, რამდენი ქაღალდიც მას ხელში დარჩა, ხოლო მოგებული მოთამაშე აიღებს ბანკს.

წესების დარღვევა

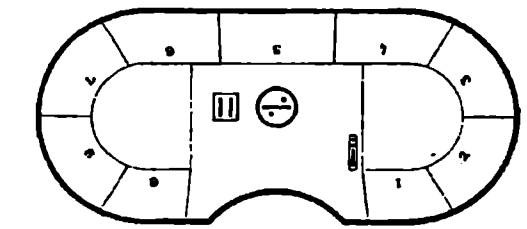
როცა მოთამაშეს ხელზე აქვს შესაბამისი ქაღალდი, მაგრამ მან თქვა „პასი“, ის ვალდებულია ბანკში შეიტანოს სამი ჟეტონი. როცა მოთამაშეს

აქვს შესაძლებლობა ითამაშოს შვიდიანით, მაგრამ მან თქვა „პასი“, ის ვალდებულია დამატებით გადაუხადოს ხუთ-ხუთი ჟეტონი მოცემულ მასტში რვიანის და ექვსიანის მფლობელ მოთამაშეებს.

შმენ-დე-ფერი

შმენ-დე-ფერი საყვარელი თამაშია საფრანგეთის კაზინოებში, ის გავრცელებულია სხვა ქვეყნებშიც.

იხ. სურ.



თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლია 2-დან ოცდაათამდე მოთამაშეს. თამაშისათვის საჭიროა 52 ქაღალდიანი ექვსი ბანქოს დასტა. ექვსივე დასტას აურევენ და ჩააწყობენ დასარიგებელ კოლოფში, რასაც რუსულად „ბაშმაკი“ ეწოდება. „ბაშმაკიდან“ ქაღალდებს მიიღებენ სათითაოდ პირით ქვემოთ (დაბურულად).

ერთ-ერთი მოთამაშე აიღებს დასტის ნაწილს, აურევს მას და მისცემს სხვა მოთამაშეს მოსახსნელად. არეულ და მოხსნილ ქაღალდებს ჩააწყობენ „ბაშმაკში“. ასე ეპყრობიან ბანქოს დასტის დანარჩენ ნაწილსაც.

თამაშის ჩატარებას ჩვეულებრივ ხელმძღვანელობს „კრუპიე“, რომელიც თვითონ თამაშში მონაწილეობას არ ღებულობს. პირველი დარიგების უფლება ტარდება კენჭის ყრის შედეგად.

ბანქოს ქაღალდების დარიგების წინ, დამრიგებელმა უნდა გამოაცხადოს თავისი ბანკის თანხის რაოდენობა, ესე იგი თავისი ჟეტონების რაოდენობა. შემდეგ დანარჩენ მოთამაშეებს რიგის მიხედვით შეუძლიათ დადონ ნიძლავი (გააკეთონ ფსონები) მთლიანი ბანკის ან მისი ნაწილის მოგებაზე.

როცა ერთი რომელიმე მოთამაშე გამოაცხადებს „ბანკო“, ეს ნიშნავს, რომ მან შეიტანა ფსონი (დადო ნიძლავი) დამრიგებლის ბანკის მთლიან თანხაზე, ხოლო დანარჩენი მოთამაშეების მცირე ფსონები უკან უნდა იქნეს დაბრუნებული. როცა რამდენიმე მოთამაშე გამოაცხადებს „ბანკოს“, მაშინ ფსონს შეიტანს დამრიგებლიდან მარცხნივ მყოფი მოთამაშე.

მას შემდეგ როცა გაკეთებულია ყველა ფსონები, ანდა როცა ფსონები ტოლფასია დამრიგებლის ბანკის თანხის, დამრიგებელი დაურიგებს ერთ ქაღალდს პირით ქვევით მოთამაშეს რომელმაც შეიტანა ყველაზე დიდი ფსონი და ერთ ქაღალდს დაირიგებს თავისთვის, შემდეგში პროცედურა მეორდება.

თამაშის მიზანი.

თამაშის მიზანია 2-3 ქაღალდით გააკეთო კომბინაცია, რომელიც ახლოა ცხრა ქულასთან. ფიგურა და ათიანი შეფასებულია როგორც 10 ან ნოლი ქულა. ტუზის ფასია ერთი ქულა. დანარჩენი ქაღალდები შეფასებულია თავიანთი ნომინალის მიხედვით. დაანგარიშების დროს ათ-ათი ქულები ირ ითვლება. მაგალითად, ხუთიანი და ექვსიანი, რომლებიც ჯამში იძლევა 11 ქულას, შეფასებულია მხოლოდ 1 ქულით.

როცა მოთამაშეს პირველი ორი ქაღალდით ხელზე აქვს 8 ან 9 ქულა, ამას ეწოდება „ნატურალი". ასეთი ქაღალდების მფლობელმა მოთამაშემ მაშინვე უნდა უჩვენოს თავისი ქაღალდები. როცა „ნატურალი" აქვს მოწინააღმდეგეს, დამრიგებელი გადაუხდის ყველა ფსონებს. 9 ქულიანი ნატურალი უგებს 8 ქულიან ნატურალს. იმ შემთხვევაში როცა აღმოჩნდება ერთნაირი ნატურალები, თამაში ყაიმით დამთავრდება, ყველა ფსონები უკან იქნება დაბრუნებული და მოთამაშეები აკეთებენ ახალ ფსონებს ახალ გათამაშებაში, რასაც ეწოდება „სოირ"-ი.

ისეთ შემთხვევებში, როცა არც დამრიგებელს და არც მოწინააღმდეგეს არ აქვს ნატურალი, მოწინააღმდეგეს შეუძლია იყიდოს ერთი ქაღალდი, რომელიც ეძლევა მას პირით ზემოთ (გახსნილად). ამ შემთხვევაში დამრიგებელს აქვს უფლება იყიდოს ერთი ქაღალდი პირით ზემოთ. თუმცა თითოეულს შეუძლია დარჩეს თავ-თავიანთ საწყის ორ ქაღალდზე.

როცა ორივე მოთამაშე დარჩება თავ-თავიანთ საწყის ქაღალდებზე ანდა გააკეთებენ საყიდის აღებას, ტარდება ყველა ქაღალდის ჩვენება. როცა დამრიგებელის შედეგი უფრო ახლოა 9-სთან, ვიდრე მოწინააღმდეგის, პირველი მიიღებს ყველა ფსონების თანხას. როცა მოწინააღმდეგის შედეგი უფრო ახლოა 9-სთან, ვიდრე დამრიგებლის, დამრიგებელი გადაიხდის ყველა ფსონს. როცა დამრიგებლის და მოწინააღმდეგის შედეგები თანატოლია, გათამაშება ყაიმით მთავრდება და ყველა ფსონები უკან იქნება დაბრუნებული.

საყიდის (прикуп - რუს.) წესები

თამაშის წესების თანახმად, მოთამაშეებს შეუძლიათ დარჩნენ თავ-თავიანთი ქაღალდებით ანდა აიღონ ქაღალდი საყიდიდან. მოთამაშემ, რომელმაც გააკეთა ფსონი დამრიგებლის საწინააღმდეგოდ, 4 ან ნაკლები ქულის ქონების შემთხვევაში უნდა აიღოს ქაღალდი საყიდიდან, ხოლო 6 ან 7 ქულის ქონების შემთხვევაში უნდა შეიკავოს თავი, ხოლო 5 ქულის შემთხვევაში უნდა მოიქცეს თავისი შეხედულებისამებრ.

როცა მოწინააღმდეგე დარჩება თავის ქაღალდებით, დამრიგებელი

უნდა შეჩერდეს 6 ან 7 ქულაზე და აიღოს ქაღალდი საყიდიდან 5 ან ნაკლები ქულის ქონების შემთხვევაში. როცა მოწინააღმდეგე საყიდიდან აიღებს ცხრიანს, დამრიგებელი უნდა დარჩეს 4 ქულით, მოიქცეს თავისი შეხედულების მიხედვით 3 ქულის ქონების დროს და აუცილებლად უნდა აიღოს საყიდიდან უფრო მცირე ქულის ქონების დროს. როცა მოწინააღმდეგე საყიდიდან აიღებს შვიდიანს ან ექვსიანს, დამრიგებელი უნდა გაჩერდეს თუ აქვს 7 ქულა და უნდა აიღოს საყიდიდან უფრო მცირე ქულის ქონების დროს. როცა მოწინააღმდეგე საყიდიდან აიღებს ხუთიანს ან ოთხიანს, დამრიგებელი უნდა გაჩერდეს თუ აქვს 6 ქულა და უნდა აიღოს საყიდიდან თუ უფრო მცირე ქულა აქვს. როცა მოწინააღმდეგე აიღებს საყიდიდან სამიანს ან ორიანს, დამრიგებელი უნდა გაჩერდეს 5 ქულის ქონების დროს და აიღოს საყიდიდან როცა უფრო მცირე ქულა აქვს.

ბანკის შეცვლა

მოთამაშე რჩება დამრიგებლად მანამ, სანამ ის იგებს ან ამთავრებს ყაიმით ყოველ დარიგების გათამაშებას. წინააღმდეგ შემთხვევაში დამრიგებელი ხდება რიგით შემდეგი მოთამაშე.

ახალი დამრიგებელი გამოაცხადებს თავისი ბანკის თანხის რაოდენობას, მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს და დარიგება გათამაშდება დადგენილი წესების მიხედვით.

„ბაშმაკიდან" ქაღალდების ამოღება ან არევა არ ხდება მანამდე, სანამ არ იქნება ჩაბარებული ქაღალდების საწყისი რაოდენობის 5/6. ქაღალდების დარიგება შეწყდება ჩვეულებრივ, როცა „ბაშმაკში" დარჩება რამდენიმე ქაღალდი.

წითელი ძაღლი (RED DOG)

წითელი ძაღლი კაზინოს ბანქოს თამაშის ნაირსახეობაა. თამაშში მონაწილეობა შეუძლია მიიღოს 1-დან 6-მდე მოთამაშემ. ერთ მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს მხოლოდ ერთ ბოქსზე. თამაშში გამოყენებულია 52 ქაღალდიანი ბანქოს 6 დასტა. 2-იდან 10-მდე კარტების ღირსება არის ნომინალის მიხედვით, ხოლო კაცის, ქალის, მეფის და ტუზის ღირსება შესაბამისად არის: 11-12-13-14. მასტი ამ თამაშში არ განიხილება. თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს „BET" ველზე თავის ბოქსში. კრუპიეს გამოცხადების შემდეგ, რომ „ფსონები დამთავრებულია", მოთამაშეები შეწყვეტენ ფსონის გაკეთებას. ამის შემდეგ ფსონი აღარ მიიღება. კრუპიე გახსნის ორ კარტს და დააწყობს მაგიდაზე თავის წინ.

გამოაცხადებს კარტების რიცხვს, რომელთა მნიშვნელობა იმყოფება ამ ორი კარტის მნიშვნელობებს შორის. მაგალითად, თუ კრუპიემ გახსნა 4-იანი და კაცი, მაშინ ის გამოაცხადებს „ექვსიანი კარტი", რადგან ამ ორ კარტს შორის მოთავსებულია: 5-6-7-8-9-10 – სულ ექვსი კარტი. კრუპიე სპეციალურ ფიგურას (დოლი) დადებს ანაზღაურების ცხრილის შესაბამის რიცხვზე, რომელიც მონიშნულია მაგიდაზე. ამის შემდეგ მოთამაშეებს შეუძლიათ გაზარდონ თავიანთი ფსონები, რისთვისაც ჟეტონები უნდა დააწყონ თავისი ბოქსის ნიშანზე „Raise", მაგრამ არა უმეტესი თავისი თავდაპირველი ფსონისა „Bet" ნიშანზე. როცა დამატებითი ფსონები გაკეთებულია, კრუპიე გახსნის მესამე კარტს და მოათავსებს მას ორ კარტს შორის, რომლებიც მან უკვე გახსნა. იმ შემთხვევაში თუ მესამე კარტის მნიშვნელობა იმყოფება იმ ორი კარტის მნიშვნელობებს შორის, მაშინ მოგებული არიან მოთამაშეები (წინააღმდეგ შემთხვევაში კი აგებენ თავიანთ ფსონებს). „Bet" და „Raise" ფსონების მოგება ანაზღაურდება შემდეგი წესის მიხედვით: (იხილეთ ცხრილი):

ორ კარტს შორის შუალედი	ანაზღაურება
1	5:1
2	4:1
3	2:1
4-დან 11-მდე	1:1

იმ შემთხვევაში, როცა კრუპიეს მიერ გახსნილი ორი კარტი სხვადასხვაა, მაგრამ მათ მნიშვნელობებს შორის არ არის შუალედი (მაგალითად, 5 და 6, ან ქალი და მეფე), კრუპიე გამოაცხადებს „არ არის თამაში", ესე იგი მონაწილეები არ იგებენ და არ აგებენ. მესამე კარტს ამ შემთხვევაში კრუპიე არ გახსნის, ხოლო ის ორი კარტი ჩაიტანება კუთხეში. თუ კრუპიეს მიერ გახსნილი ორი კარტი ერთნაირი ღირსებისაა, მაშინ მოთამაშეებს ეკრძალებათ დამატებითი ფსონების გაკეთება „პფშთუ"-ეს ველზე და კრუპიე მაშინვე გახსნის მეპ კარტს. თუ მისი ღირსება განსხვავდება პირველი ორი კარტისაგან, მაშინ გამოცხადდება „ყაიმი", ხოლო თუ მისი ღირსება ტოლია პირველი ორი კარტისა, მაშინ მოგებულია მოთამაშეები. ამ შემთხვევაში მოგება ანაზღაურდება 11:1 შეფარდებით. ყველა სადავო სიტუაციას, რომლებიც წამოიჭრება თამაშის დროს, გადაწყვეტავს მაგიდის ინსპექტორი, პიტ-ბოსი ან მენეჯერი.

ბანქოს თამაშების ტერმინოლოგია და მოთამაშეთა ლექსიკა

ბანქოს თამაშის ტერმინოლოგია არის თამაშების ტერმინების სისტემა, ესე იგი იმ სიტყვების, სახელწოდებების, ცნებების ერთობლიობა, რომლებიც გამოყენებულია ბანქოს თამაშებში. ზოგი ტერმინი საერთოა მრავალი სახეობის თამაშისათვის (მაგალითად: ტერმინები „ვზიატკა" - რუს. (აღება), „პრიკუპი" - რუს. (საყიდი) - გამოიყენება თამაშებში: პრეფერანსი, ვისტი, ათას ერთი, რამსი და სხვა), სხვები არის უნიკალური და გამოიყენება მხოლოდ ერთ რომელიმე თამაშში (მაგალითად: „მიზერი" - პრეფერანსში). ხანდახან ერთი ტერმინის გაგონებით შეიძლება გამოიცნო თამაში (მაგალითად: „ბელა" - დებერცში).

ა - („A" - as - ფრანგ. ace - ინგ.) - ტუზის პირობითი ნიშანი ევროპულ სათამაშო კარტებზე.

აბცუგი (abzug - გერ.) - ორი კარტი, როცა 1 დაიდება მარჯვნივ, მე-2 მარცხნივ.

აგური (bubny - ჩეხ.) - რომბის ფორმის მქონე წითელი ფერის მასტი.

აზარტი (azzardo - იტ.) - ძლიერი აღგზნება, როცა მოთამაშე თამაშის გარდა ვეღარაფერს ამჩნევს და ცდილობს მოიგოს.

აზარტული თამაშები (hassard - ფრან.) - თამაშების ის სახეობებია, რომლებში მოგებაც, ძირითადად, დამოკიდებულია გამართლებაზე, შემთხვევაზე და არა მოთამაშის ცოდნასა და უნარზე.

ათას ერთი - ბანქოს კომერციული თამაში.

ათიანი - მასტში უფროსობის მიხედვით მე-5 ქაღალდი.

ალერტი (Alert ინგ.) - (ბრიჯში) ოპონენტების შეტყობინება ახსნა-განმარტების საჭიროების შესახებ.

აპელერი (Appeller - გერ.) - (ბრიჯში) მოთამაშეების უფლება აიძულონ მოწინააღმდეგე ჩამოვიდეს ის კარტი, რომელიც გაიხსნა და ჩავიდა მაგიდაზე.

აუტ - (პოკერში) მოთამაშის უარი თამაშის გაგრძელებაზე.

აქტიური - (პოკერში) თამაშში დარჩენილი მოთამაშეები.

ამერიკანკა - საბავშვო თამაშის სურვილის ასრულებაზე.

ამინისტია - წაგებული ქულების შემცირება ქულების ერთნაირ რაოდენობაზე (პრეფერანსში).

ამინისტიორი (amnistic ფრან.) პრეფერანსის თამაშში, წაგების გრაფაში ყველაზე ნაკლები ქულის მქონე მოთამაშე. პარტიის საბოლოო ანგარიშის და პასების თამაშის დროს, ყველა მოთამაშე ამცირებს

თაცის წამგებიან ქულებს ამინისტიორის მიხედვით.

ანგარიში – მოთამაშეთა შორის ანგარიშის გასწორება.

აპერკოტი (ბრიჯი) – უფროსი კოზირით გაკეთებული სელა.

აპენ დაუმ (Ap and down – ინგ.) – ჯოკერის თამაშის ნაირსახეობა.

აპ კარდ (სტად-პოკერი) – პერანგით ზემოთ დარიგებული ბანქოს ქალალდი.

არ აიღოთ – კინგის თამაშში არ უნდა აიღოთ აღებები: ორი ბოლო, ქალებიკინგიკაცებიგულები (გამოცხადებაზე).

არაბული მკითხაობა – გეომანტია, მკითხაობა წერტილებით ქეიშაზე.

არგო ბანქოსი – ბანქოს ტერმინოლოგია, ჟარგონი (jargon – ფრ.).

არევა (тасовать – რუს.) – ბანქოს ქალალდების არევა.

არ იწერება (ტერციდებერციბელოტი) – სიტუაცია, როცა მოთამაშეს ხელზე აქვს უფროსი კომბინაცია, ვიდრე გამოაცხადა მოწინააღმდეგემ, ის ამბობს „არ იწერება“ და აცხადებს თავისას.

აუქციონი – ვაჭრობა ფსონზე და კონტრაქტზე.

ასი (ტერციდებერცი) – 100 ქულის გამოცხადება.

აფერისტი – აფიორების, თაღლითობის, ბლეფის, შულერობის ჩამდენი ადამიანი.

აფიორა (affaire – ფრ.) – თაღლითური გარიგება, შულერული თამაში.

აქ (პრეფერანსი, სკატი) – ტერმინი ვაჭრობის პროცესში, მოთამაშე ამბობს „აქ“, როცა პარტნიორმა გამოაცხადა მისი მასტი.

ალება (взятка – რუს.) (trick – ინგ.) – ბანქოს ქალალდების გაჭრა და აღება.

აჩკო (очко – რუს.) – 1) საბანკო ჩარტული ბანქოს თამაში, სხვანაირად ეწოდება „ოცდაერთი“. 2) წაგების ან მოგების გამომსახველი ანგარიშის ერთეული. 3) სათამაშო ქალალდზე, კამათელზე, კოჭზე, ბურთულაზე, ღირსების აღმნიშვნელი რიცხვი, ციფრი, ნიშანი, ქულა.

ატლასის ბანქო (atlas – ფრ.) – ატლასისაგან დამზადებული ბანქოს ქალალდები.

არკანი (arcanum ლათ.) ტაროს დასტაში ნებისმიერი ქალალდის სახელწოდება.

აპელერი (Appeller – გერ.) – უფლება, რომლის მიხედვით მოთამაშეები აიძულებენ მოწინააღმდეგეს ჩამოვიდეს იმ ქალალდით, რომელიც გაიხსნა და ჩავიდა მაგიდაზე.

ბაიდი (beiden – გერ.) – (დებერცი) – 1) სიტუაცია, როდესაც კოზირის დამკვეთი მოთამაშე ვისტიორზე ნაკლებ ქულებს დააგროვებს და ვისტიორი თავისთვის ჩაიწერს მოთამაშის ქულებს. 2) მოთამაშის და ვისტიორის ყველა ქულა.

ბაკკარა (baccara - ფრ.) - 1) ბანქოს აზარტული თამაში. 2) ბაკკარას თამაშში 10,20,30 ქულების რიცხვი, რომელიც იძლევა ნულ ქულას. 3) ქალაქია საფრანგეთში.

ბანკი (Bank - გერ.) - 1) ბანქოს აზარტული თამაში. 2) საბანკო თამაშებში სათამაშო მაგიდაზე დადებული თანხა.

ბაზა (კანასტა) - ნატურალური ქაღალდების საჭირო რაოდენობა კანასტაში.

ბანკირი - აზარტულ თამაშებში მებანკე, ბანკის მფლობელი.

ბანკის მოხსნა (сорвать банк რუს.) აზარტული საბანკო თამაშებში ბანკის მთლიანი თანხის მოგება.

ბანქო - სათამაშო ქაღალდები, თითოეულ მათგანს აქვს თავისი ღირსება, რიცხვებით აღნიშნული 1-დან 10-მდე, ოთხი მასტი, ფიგურები. ბანქო გამოიყენება მრავალნაირი თამაშებისათვის, მკითხაობის, ბიზნესის, პასიანსების, ფოკუსების, რეკლამებისთვის.

ბანკო (შემენ-დე-ფერი) - მთიელი ბანკის ტოლი ფსონი.

ბანქოს ტერმინოლოგია - ტერმინების სისტემა, ესე იგი სიტყვები, სახელწოდებები, ცნებები, რომლებიც გამოიყენება ბანქოს თამაშებში.

ბანქოს წესები - ბანქოს თამაშის წესები საერთოა ყველა თამაშისათვის და ასევე ყოველი კონკრეტული თამაშისათვის.

ბელოტი (la belote - ფრ.) - ბანქოს თამაშის სახეობა.

ბეზიკი (besique - ფრ.) - 1) ბანქოს აზარტული თამაში; 2) აგურის კაცი.

ბელა (bella - იტ.) - (დებერცი) - კოზირის მარიაჟი, იძლევა 20 ქულას.

ბეტ (bet - ინგ.) - ნიძლავი, ფსონი, ნიძლავის დასადები პირობა.

ბიზნესი (business - ინგ.) - სარფიანი, მომგებიანი საქმიანობა.

ბლანკი (blanc - ფრ.) - ბანქოს ერთი ქაღალდი მასტში ხელზე.

ბლეკ ჯეკი (Black jack - ინგ.) 1) „შავი კაცი" - ბანქოს აზარტული საბანკო თამაში, ძირითადად თამაშობენ კაზინოში. 2) ბანქოს ქაღალდების კომბინაცია, რომელიც იძლევა 21 ქულას ორი ქაღალდით: ტუზთან ერთად უნდა იყოს მეფე, ან ქალი, ან კაცი, ან ათიანი.

ბლეფი (bluff ინგ.) მოთამაშის ქცევა გათვლილი პარტნიორის მოსატყუებლად, შესაშინებლად, გასაბრიყვებლად.

ბლეიზ (პოკერი) - ხელი, რომელიც შედგება მხოლოდ ფიგურებით.

ბნელი ვისტი: 1) ვისტიორია 2 მოთამაშე, რომლებიც დახურულად თამაშობენ. 2) ვისტიორია 1 მოთამაშე, მაგრამ მაგიდაზე არ დადებს ბანქოს ქაღალდებს, პარტნიორსაც მიუთითებს ითამაშოს დახურული ქაღალდებით.

ბნელი თამაში დახურული თამაში დახურული ქაღალდებით თამაში.

ბოთე (შტერი) (болван - რუს.) (dummy - ინგ.) - (პრეფერანსი, ვინტი, ვისტი) სიტუაცია, როცა თამაშისთვის აკლიათ მოთამაშე, მის მაგივრად დაარიგებენ ბანქოს და ითამაშებენ მისი ქალალდებით დადგენილი წესების შესაბამისად. ბრიჯის თამაშში გამთამაშებლის პარტნიორი.

ბომბა (პრეფერანსი) - განსაზღვრული პირობის კოეფიციენტი, ბნელი თამაშის დროს პასის თამაშის შემდეგ თუ გათამაშდება პასები (распасовка рუს.), მოთამაშე მოიპოვებს ბომბას, რაც მის მოგებას ან წაგებას აორმაგებს.

ბორბალი (колесо - რუს.) - 100 ვისტი.

ბრიჯი (briedge - ინგ.) - ბანქოს კომერციული თამაში.

ბშრა - 1) ბანქოს კომერციული თამაში. 2) კოზირის სამი ქალალდის კომბინაცია, ელვისებური მოგება.

გააკეთეთ თამაში - საბანკო თამაშების დროს ნიშნავს ფულის დადებას: რიცხვზე, ბანქოზე ფსონის ჩამოსვლას.

გააკეთეთ თქვენი თამაში (faites vos jeux - ფრ.) - კრუპიეს მიერ წარმოსაქთმელი სავალდებულო საწყისი ფრაზა ყოველი თამაშის დაწყების წინ.

გადამეტება - სიტუაცია, როდესაც მოთამაშემ საჭიროზე მეტი ქულები მოაგროვა.

გადახდა - ანგარიშის გასწორება მოთამაშეთა შორის.

გათამაშება - 1) ბანქოს ქალალდების გათამაშება - სვლების გაკეთება. 2) გათამაშება სვლის, დარიგების, მაგიდასთან ადგილის, რისთვისაც არიგებენ ბანქოს ქალალდებს პირველი ტუზის ამოსვლამდე. 3) ფულის, თანხის, ნივთის, ჟეტონის დადება კონში და მისი გათამაშება, თუ ვის შეხვდება იგი.

გამთამაშებელი (declarer ინგ.) მოთამაშე, რომელმაც გააკეთა განაცხადი თამაშზე.

გამოსვლა - (Выйти - რუს.) - 1) სვლის გაკეთება ბანქოს თამაშში. 2) საბანკო თამაშებში ფსონის ჩამოსვლა.

გარემი (haram - არაბ.) - პასიანსის სახელწოდება.

გასკდომა - დაწვა, წაგება, გაკოტრება; როცა მოთამაშე მოხსნის ბანკს ამბობენ - ბანკი გაკოტრდა.

გუნდი (team - ინგ.) - ორი წყვილი, რომლებიც თამაშობენ სხვადასხვა სჯაზე და მაგიდაზე.

გაყიდვა - 1) პრეფერანსში საყიდის (прикуп რუს.) გაყიდვა. 2) კინგში - მოთამაშის მიერ თავისი თამაშის გაყიდვა, ალებების (взятки

რუს.) დაპირებულ რაოდენობაზე.

ბაშლა - მოთამაშეთა შორის ბანქოს ქაღალდების განაწილება.

ბაჭრა (Бить რუს.) 1) დაბალ ქაღალდზე მაღალი ქაღალდის ჩამოსვლა, კოზირის დარტყმა „მოკვლა“. 2) ზოგიერთ საბანკო თამაშებში ნიშნავს ქაღალდის მარჯვნივ დაწვენას (დადებას), რის შედეგადაც ფსონს მოიგებს მებანკე.

ბაორმაგება (ბრიჯი) - აღებების და ჯარიმების ფასების გაორმაგების გამოცხადება.

ბახსნა (Вскрыть - რუს.) - ქაღალდის ამობრუნება პირითზევით.

გეიმი (game - ინგ.) - ერთი თამაში, პარტიის ერთი ნაწილი.

გეიმანტია - მკითხაობის სახეობა, არაბული მკითხაობა.

„გორა“ (Гора რუს.) პრეფერანსში თალიის ნახაზში წაგებული ქულების ჩასაწერი გრაფა.

გორაზე წასვლა (პრეფერანსი) - წაგების გრაფაში ქულების დამატება.

გრძელი მასტი - ერთ მასტში 3-ზე მეტი ბანქოს ქაღალდი.

გული (hearts - ინგ.) - გულის ფორმის მქონე წითელი ფერის მასტი.

დასჯა (penalty - ინგ.) - შეზღუდვა წესების დარღვევისათვის.

გარეული კარტი ჯოკერის კარი.

გაუმჯობესება კარტების - (პოკერში) ხელზე კარტების შეცვლა ტალონიდან.

დავი - დანებების, ან ფსონის გაზრდის შეთავაზება; ქართული სიტყვა.

დაკვეთა (call ინგ.) აღების რაოდენობის დაკვეთა, გამოცხადება, კოზირის დაკვეთა.

დამატებითი ყიდვა (прикупать - რუს.) - ტალონიდან ქაღალდების დამატებით აღება, ბაზარში წასვლა, თხოვნა დამრიგებლის. მისამართით ჩატანილი ქაღალდის ნაცვლად ქაღალდის დამატებით დარიგების თაობაზე, აღება, ამატება.

დამთავრებული თამაში ბრიჯში (Rober - გერმ.), რობერი.

დამკა - ძველებურ თამაშებში ყვავის ქალი.

დაპატიჟება - ვისტიორის თხოვნა პასის მთქმელი მოთამაშისადმი მიიღოს მონაწილეობა.

დასტა (колода რუს.) (pack ინგ.) სათამაშო ბანქოს მთლიანი კომპლექტი. ა) დიდი დასტა - 52 ბანქოს ქაღალდი 2-დან ტუზამდე. ბ) საშუალო დასტა 36 ბანქოს ქაღალდი 6-დან ტუზამდე. გ) პატარა დასტა - 32 ბანქოს ქაღალდი 7-დან ტუზამდე.

დასტის დახშრვა მოთამაშის მიერ პარტიის დამთავრებულად გამოცხადება.

დაშორება (расход – რუს.) – თამაშის ყაიმით დამთავრება.
დახურული თამაში – დახურული ქაღალდებით თამაში, ბნელი თამაში.
დახურული ქაღალდი – ქაღალდი წინა პირით ქვემოთ, პერანგით ზემოთ.
დებერცი – ბანქოს კომერციული თამაში.
„დიდი კაზინო" – კაზინოს თამაშში აგურის ათიანის სახელი.
დიდი შლემი (ბრიჯის ვინტის ვისტი) – 13 გაჭრილი ქაღალდის აღება.
დიკსი (პინოკლი) – უმცროსი კოზირი.
დუპლეტი – საბანკო თამაშებში მოგებული ფსონის გაორმაგება.
„დურაკი" – ბანქოს საბავშვო თამაში, აქვს მრავალი ნაირსახეობა და ვარიანტები, თამაშში წაგებულს ეწოდება „დურაკი".
დიდი მიზერი საყიდის (прикуп რუს.) ქაღალდების გარეშე მიზერი.
დაჭერა (ловля – რუს.) – მიზერის მოთამაშის წინააღმდეგ პარტნიორების თამაშის პროცესი.
დამრიგებელი – ბანქოს ქაღალდების დამრიგებელი რიგის მიხედვით.
დახურული პოკერი (draw poker) პოკერის თამაში დახურული კარტებით.
დენომინაცია (denomination – ინგ.) – (ბრიჯში) მასტი ან უკოზირო, რომელიც მითითებულია დაკვეთაში.
დამცველი (defender – ინგ.) – (ბრიჯში) გამთამაშებლის ოპონენტი.
ეგვიპტური პირამიდა – პასიანსი.
ეგვიპტური პიფია – მკითხაობა ბანქოს ქაღალდებით.
ელოჩკა (ელოჩკა – რუს.) – გრაფა პრეფერანსის ჩასაწერ ფურცელზე, სადაც იწერება: თამაშის შედეგები, ბომბები, ნათამაშები პარტიები.
ექვსიანი – უფროსობის მიხედვით მე-9 ქაღალდი ბანქოს დასტაში.
ერთი (პრეფერანსში) ვისტიორის უარი პასის მთქმელ მოთამაშის დახმარებაზე.
ერთმაგი ვისტი ტუზი სხვა ქაღალდების გარეშე, მეორე მეფე, მესამე ქალი, მეოთხე კაცი.
ერალაში (aralas – თურ.) – 1) ძველებური ბანქოს თამაში. 2) კინგში რიგითი თამაში.
ვა-ბანკი (va banque – ფრ.) – 1) აზარტულ საბანკო თამაშებში, ბანკში არსებულ მთლიან თანხაზე ფსონის გაკეთება. 2) რისკზე წასვლა.
ვალეტი (Valet – ფრ.) – ბანქოს დასტაში უმცროსი ფიგურა, ღირსების მიხედვით მეოთხე ქაღალდი, 2) კაცი (ქართულ).

ვაჭრობა (auction - ინგ.) - ჭიდილის პროცესი თამაშის დაკვეთისათვის.

ვერტმფრენი (Вертолет - რუს.) - პრეფერანსში სიტუაცია, როდესაც ვისტიორები მოთამაშის ბანქოს მაღალ ქაღალდებს გაჭრიან კოზირებით, სვლების ერთი ხელიდან მეორეში გადაცემით.

„ვზიატკა“ (აღება) - ჩამოსული ქაღალდების გაჭრა და აღება.

„ვზიატკები არ აიღოთ“ (Взятки не брать - რუს.) - კინგის თამაშში მორიგე ან დაკვეთილი თამაშიდან ბანქოს გაჭრილი ქაღალდებისათვის ჯარიმა.

ვთამაშობ - თამაშის სურვილის გამოთქმა პასის უკუ მცნება.

ვიზავი (vis-a-ves - ფრ.) - პირისპირ მჯდომი პარტნიორი.

ვინტი (Gewinde - გერ.) - ბანქოს კომერციული თამაში.

ვირი (Осел რუს.) - ბანქოს საბავშვო თამაში.

ვისტი (Whist - ინგ.) - 1) ბანქოს ძველებური კომერციული თამაში, 2) პრეფერანსში, თამაშის დამკვეთის მოწინააღმდეგის განცხადება, რომ გაჭრის ბანქოს ქაღალდებს და აიღებს რამდენიმე აღებას.

ვისტიორი მოთამაშე, რომელიც დაუკვეთს ვისტებს და თამაშობს გამთამაშებლის წინააღმდეგ.

ზონაში ბრიჯში, თამაშის მცნება, დამატებითი პირობა პრემიალურ ქულებზე.

ზონის გარეთ - ბრიჯში, თამაშის ცნება, გავლენას ახდენს პრემიაზე.

თავისი თამაში - დაკვეთილი თამაშის შესატყვისი ნათამაშები.

თავსატეხი - პასიანსი ბანქოთი.

თალია - თამაშის ერთი წრე, პარტია, ან მთლიანი თამაში.

თამაში (Play - ინგ.) - შემოქმედების ფორმა პირობით სიტუაციებში. შემოქმედების განსაკუთრებული სახეობა, რომელშიც გამოვლინდება ცოცხალი არსების ემოციანალური, ინტელექტუალური და ზნეობრივი უნარი.

თამაში გაკეთებულია კრუპიეს განცხადება, რომ ყველა ფსონი ჩამოსულია, რაც ნიშნავს იმას, რომ მეტი აღარ მიიღება.

თამაშის დაწყება - 1) მომენტი, რომლის შემდეგ თამაში დაწყებულად ითვლება. 2) თამაშებში, სადაც გათამაშდება პირველი დარიგება, თამაშის დაწყების მომენტად ითვლება დარიგების გათამაშება. თამაშის წესები, პირობები, მოლაპარაკებები, ფსონის ოდენობა და სხვა უნდა იყოს გარკვეული თამაშის დაწყებამდე.

თამაშების კლასიფიკაცია სისტემა, რომელიც ყოფს თამაშებს: სახეებად, თანრიგებად, სირთულით, რაოდენობით, საგნებით, ადგილით, დატვირთვით.

თამაში უკოზირო - (კრეფერანსი, ბრიჯი, კინგი) - შესაძლებელია თამაში კოზირის გამოუცხადებლად.

თამაშის დახურვა პარტიისათვის საჭირო ქულების მოგროვება მოთამაშეებისაგან.

თამაშის ღირებულება - თამაშის ფუნდამენტური ცნება. ღირებულება განისაზღვრება ვისტებით, რომლის ცოდნაზე არის დამოკიდებული მოთამაშის კლასი.

თამაშობა - თამაშის პროცესი, ერთ-ერთი ეტაპი, რომლის მანძილზე მონაწილეები (მოთამაშეები) ჩამოდიან ბანქოს ქაღალდებს და იღებენ აღებებს (взятка - რუს.), ანდა გადააადგილებენ ფიგურას, მოცემული თამაშის წესების მიხედვით.

თხები (козлы - რუს.) - ბანქოს რუსული თამაში.

იმპასი (ბრიჯი) - ბანქოს დაბალი ქაღალდით სვლის გაკეთება.

ინსპექტორი კაზინოს მოსამსახურე, რომელიც თვალს ადევნებს წესების დაცვას, წესრიგს და აკონტროლებს კრუპიეს საქმიანობას.

ინტელექტი (intekkectus - ლათ.) - გონება, ცოდნა, ჭკუა, ნებისყოფა, ხასიათი, ემოციები, ზრახვები, ფანტაზია, ინტუიცია, ზრუნვების უნარი.

ისტორიული კარტები - კარტები ისტორიული პირების სურათებით.

კაზინო (casino - რუს.) - 1) სათამაშო დაწესებულება, 2) კომერციული ბანქოს თამაში.

კაკუნი - (стук - რუს.) 1) მებანკის მიერ გამოცხადებული ბოლო წრე; 2) პოკერში - პასი.

კარე - პოკერში ერთი ღირსების ბანქოს ოთხი ქაღალდი.

კარტი (chartes - ბერ.) - ქაღალდის ფურცლები 4 მასტის, ქულების და ფიგურების გამოსახულებით.

კარტის შემსმა - ბანქოს დასტიდან, ტალონიდან ქაღალდების ამატება.

კარტების წყება - მასტში ბანქოს ქაღალდების უფროსობა: (ტუზი, მეფე, ქალი, კაცი, ათიანი, ცხრიანი, რვიანი, შვიდიანი, ექვსიანი, ხუთიანი, ოთხიანი, სამიანი, ორიანი).

კარტის მოკვლა - 1) საბანკო თამაშებში ნიშნავს ბანქოს, რომელიც მებანკემ მოიგო. 2) გათამაშებაზე დაფუძნებულ თამაშებში ჩამოსულ ბანქოს ქაღალდზე უფროსი ქაღალდის დარტყმა, გაჭრა. 3) უფრო მაღალი ქაღალდების კომბინაციის გაკეთება.

კარტების დაყრა - იგივეა რაც პასი, უარი თამაშის გაგრძელებაზე.

კენჭის ყრა 1) თამაშებში კენჭის ყრით ხდება: თამაშის დაწყება, მაგიდასთან ადგილის ამორჩევა, პირველი სვლის გაკეთება, ბანქოს დარიგება და სხვა საწყისი ოპერაციები. 2) პირობითი საგანი (მონეტა, ჟეტონი) დაკის გადასაწყვეტად, უფლების და წესის დასადგენად

სპორტში.

კვანტმაჟორი ტუზი მეფე, ქალი კაცი ათიანი ერთი მასტის.

კომპესირებული შედეგი (adjusted Score - ინგ.) - (ბრიჯში) მსაჯისგან მინიჭებული ნებისმიერი შედეგი.

კვარტი (quartus ლათ.) მიყოლებით მავალი ერთი მასტის ოთხი ბანქოს ქაღალდის კომბინაცია (პიკეტი ტერცი დებერცი).

კვინტი (quinta ლათ.) მიყოლებით მავალი ერთი მასტის ხუთი ბანქოს ქაღალდის კომბინაცია (პიკეტი ტერცი).

კიდევ - (ოცდაერთი აჩკო) ტერმინი როდესაც მოთამაშე თხოვს ბანკირს მისცეს მას ბანქოს ქაღალდი.

კინგი (King - ინგ.) - 1) ბანქოს კომერციული თამაში (ქალების პრეფერანსი). 2) კინგში გულის მეფე, რომელიც ატარებს კინგის სახელს.

კინგი არ აიღოთ (კინგი) - ნიშნავს, რომ არ უნდა აიღო გულის მეფე.

კლუბი (club - ინგ.) - სათამაშო დარბაზი სადაც საერთო ინტერესებით გაერთიანებული ადამიანები თავს იყრიან, თავისუფალ დროს გასართობად.

კოზირი (trump - ინგ.) - კოზირის მასტის ყოველი ბანქოს ქაღალდი მაღალია დანარჩენი სხვა მასტების ნებისმიერ ქაღალდზე.

კომბინაცია (combination - ლათ.) - ბანქოს ქაღალდების გარკვეული რაოდენობით შეერთება, რაზეც ირიცხება მომგებიანი ქულა.

კომერციული თამაშები - 1) თამაშების სახეობა, რომლებშიც მოგება დამოკიდებულია მოთამაშის ცოდნაზე, კარგ მახსოვრობაზე, ხელოვნებაზე და არა გამართლებაზე, შემთხვევასა ან იღბალზე. (commercium ლათ.), 2) კომერციული თამაშებია: ვისტი, ვინტი, ბრიჯი, პრეფერანსი, კინგი, ჯინ რამი, ტერცი, დებერცი.

კონი - 1) სათამაშო მაგიდის შუა ადგილი, სადაც მოთამაშეები ჩაიდან ფსონებს. 2) თამაშის დამთავრებული ნაწილი, რომლის განმავლობაში გათამაშდა ფსონები. ზოგ თამაშში ეწოდება პარტია (ბრიჯი, ბურა), ზოგში თალია (პრეფერანსი), ზოგში მატჩი (რაგბი), ზოგში კონი (სეკა).

კონვენცია (convention - ინგ.) - პარტნიორებს შორის ინფორმაციების გაცვლა, ხელზე არსებული ბანქოს ქაღალდების ვარგისიანობის შესახებ (ბრიჯი).

კონსოლიაცია - პრეფერანსში წაგების დროს საჯარიმო ქულები.

კონტრა (contre ფრ.) მოწინააღმდეგის დაკვეთის შესრულების ჩაშლის ვალდებულება, რის შედეგადაც თამაშის ფასი ორმაგდება.

კონტრაქტი (ბრიჯი) მნიშვნელობის მქონე ბოლო დაკვეთა.

კონტრაპარტია თანაბარი ანგარიშის დროს, მოგებულის გამოსავლენად დამატებითი პარტიის გათამაშება.

კორონკა სამზე არანაკლები ერთი მასტის კარტები მიყოლებით ტუზიდან დაწყებული.

კრიბიჯი (Gribbage - ინგ.) - ბანქოს კომერციული თამაში.

კუდიანი (Ведьма - რუს.) - 1) ბანქოს საბაეშვო თამაში. 2) ყვავის ქალი.

კრუპიე (dealer ინგ.) სამორინეს მომწესრიგებელი, მებანკე, დამრიგებელი.

კუთხეში - საბანკო თამაშებში ფსონის გაორმაგება.

ლატარია (lottorie - გერ.) - ნივთების, თანხების გათამაშება ბილეთებით.

ლენინგრადული პრეფერანსი - პრეფერანსის ნაირსახეობა.

ლექსიკა (lexikos - ბერ.) - ენის ლექსიკური შემადგენლობა, სიტყვების ერთობლიობა.

„ლობი" (Лоб - რუს.) - მებანკის პირველი ბანქოს ქაღალდი.

ლოთი (пяница - რუს.) - ბანქოს საბაეშვო თამაში.

ლომბერი (lombre - ესპ.) - ძველებური ბანქოს თამაში.

ლომბერული მაგიდა - ლომბერის სათამაშო მაგიდა (ტრადიციული მაგიდა).

ლოტო (lotto - იტ.) - თამაში დანომრილი კარტებით და ჟეტონებით.

„ლიდერი" - თამაშის მოცემულ ეტაპზე მოგებაში მყოფი მოთამაშე.

მაგიდა - სათამაშო მაგიდა.

მაჟორი (major - ლათ.) - მაღალი, მთავარი ბანქოს ქაღალდი, მასტი.

მარიაჟი (mariage - ფრ.) - ერთ ხელზე ერთი მასტის მეფე და ქალი.

მარცხენა კარტი - მარცხენა მხარეს დარიგებული ბანქო, რომელიც მოგებას აძლევს პონტიორს (შტოსი).

მარჯვენა კარტი - მარჯვენა მხარეს დარიგებული ბანქო, რომელიც მოგებას აძლევს მებანკეს (შტოსი).

მასტი (suit ინგ.) - 1) ბანქოს დასტის ერთი მეოთხედი ნაწილი, რომლის ყველა ქაღალდს აქვს საერთო ნიშანი: ყვავი, ჯვარი, აგური, გული. 2) (პოკერში) ყოველნაირი თანმიმდევრობის ერთი მასტის ბანქოს 5 ქაღალდი.

მასტების წყება - ბანქოს დასტაში მასტების უფროსობა: ყვავი, ჯვარი, აგური, გული.

მატჩი (match ინგ.) მოთამაშეების, სპორტსმენების, გუნდების შეჯიბრება.

მაუდი (сукно - რუს.) - სათამაშო მაგიდის განუყოფელი ნაწილი.

მაცძიანი - უძველესი ჩინური თამაში, რომელშიც გაერთიანებულია

პოკერის, დომინოს და ჭადრაკის თვისებები.

მებანკე – მოთამაშე, რომელსაც აზარტულ თამაშებში უკავია ბანკი.

მეფე (King – ინგ.) – I) ტუზის მერე ღირსების მიხედვით მეორე კარტი.

მიზერი (Miscre) (პრეფერანსი) ეწოდება თამაშს, როცა მოთამაშემ დაუკვეთა, რომ არ აიღებს არც ერთ გაჭრილ ბანქოს ქაღალდს, ესე იგი თამაში ბანქოს ქაღალდების აუღებლად.

მიზერი ბნელად – კლასიკურ პრეფერანსში, როცა მოთამაშე ბანქოს ქაღალდის დაუნახავად დაუკვეთს მიზერის თამაშს. ასეთი მიზერის დაჭერა ხდება ბანქოს ქაღალდის გაუხსნელად, ბნელად. საყიდის (прикуп – რუს.) და ჩატანილი კარტების (снос – რუს.) ნახვა არ შეიძლება.

მიზერის დაჭერა – პრეფერანსში მიზერის დამკვეთი მოთამაშე ცდილობს არ აიღოს გაჭრილი ბანქოს ქაღალდები. მისი მოწინააღმდეგეები იჭერენ მიზერს, ესე იგი, ცდილობენ მისცენ მას ერთი ან რამდენიმე აღება, ბანქოს გაჭრილი ქაღალდები ააღებინონ.

მინორი (minor – ინგ.) – ბრიჯის თამაშში უმცროსი მასტები: აგური და ჯვარი.

„მცირე კაზინო“ – ყვავის ორიანი კაზინოს თამაშში.

მინუსი – წაგებული ქულები, საჯარიმო ქულები.

მოგება – მოგებული თანხა, ქულები, კუშები, ფსონები.

მოგერიება დურაკში მოწინააღმდეგის მიერ ჩამოსული ბანქოს ქაღალდების გაჭრა.

მოთამაშე – თამაშის მონაწილე, თამაშების მოყვარული.

მოხარშვა (варить – რუს.) – ტერმინი სეკაში, როცა მოთამაშეებს აქვთ ერთნაირი ქულები და შემდეგ დარიგებაზე კონის გათამაშება.

მოხსნა – ბანქოს დამრიგებლიდან მარჯვნივ მჯდომი მოთამაშე, მაგიდაზე დასარიგებელი დასტიდან მოხსნის ბანქოს ნაწილს და დადებს გვერდზე. ამის შემდეგ დამრიგებელი დასტის ქვედა ნაწილს გადაიტანს ზემოთ და დაიწყებს დარიგებას.

მხარე (side ინგ.) ორი მოთამაშე წყვილზე სხვა ორი მოთამაშის მოწინააღმდეგე.

მკითხავი – ბედ-იღბლის წინასწარმეტყველი ბანქოს გაშლით.

მკითხაობა ბანქოს ქაღალდებით მომავლის წინასწარმეტყველება, წარსულის გამოცნობა, კარტომანტია: არაბული, გეომანტია, ეგვიპტური პიფია, კიევური ვოროჟეია, სივილა, ფრანგული მკითხაობა, ციგანკა და სხვა.

მონაწილე (contestant – ინგ.) – (ბრიჯში) მოთამაშე.

მოკლე მასტი - ერთი მასტის ერთიდან სამამდე კარტი ხელზე.
მოჯდომა (პრეფერანსში) სიტუაცია, როცა მოთამაშეს დააკლდება აღება, მიზერის თამაშში პირიქით, როცა აიღებს.
მცირე შლემი (ბრიჯი) - 12 აღება.
მიღება - ჩამოსული კარტების ვერ გაჭრა და ხელში მიღება.
ნაგავი - თამაშისთვის უვარგისი ან ჩასატანი კარტი.
ნათელი ვისტი - როცა ვისტიორი გახსნილად ეთამაშება გამთამაშებელს.
ნაქები (хваленки - რუს) - კინგის თამაშში, როცა მოთამაშე დაუკვეთს კოზირს.
ნათელი თამაში - თამაში გახსნილი ბანქოს ქაღალდებით.
ნაწილობრივი ჩანაწერი (pastscore - ინგ). - (ბრიჯში) 90 ან ნაკლები პუნქტი აღებისთვის, რომელიც მოგებულია 1 დარიგებაზე.
ნახევრადსაპასუხისმგებლო ვისტი - პრეფერანსში პირობა, როცა წაგებული ვისტიორი წაგების გრაფაში ჩაწერს წაგებული ქულების ნახევარს.
ონორი (honneurs - ფრ.) - ბანქოს დასტაში, მასტში 5 მაღალი კარტი: ტუზი, მეფე, ქალი, კაცი და ათიანი.
ორიანი - ყველაზე უმცროსი, დასტაში მე-13 ქაღალდი.
ოთხიანი - 1) ბანქოს დასტაში დათვლით მე-11 ქაღალდი; 2) (პოკერში) 4 კარტი ერთი ღირსების და კიდევ ნებისმიერი კარტი.
ოცდაერთი - ბანქოს საბანკო ჯარტული თამაში.
ოცდათერთმეტი - სეკას თამაშის ნაირსახეობა.
ორთლქმავალი (поросюз რუს) პრეფერანსში ცნება, როდესაც მოთამაშე მიზერზე აიღებს „ზიატკას" (გაჭრის ქაღალდებს) და შემდეგ ვეღარ შეძლებს სვლის სხვაზე გადაცემას.
ორმოცდაათი - (ტერცი, დებერცი, ბელოტი) მიყოლებით ოთხი ერთი მასტის ქაღალდი - იძლევა 50 ქულას.
ორმაგი ვისტი - ტუზი და მეფე ერთი მსტის; ტრილიაჟი: მეფე, ქალი, კაცი ერთი მასტის.
ორი წყვილი (პოკერში) ერთი ღირსების 2 კარტი, კიდევ ერთი ღირსების 2 კარტი და 1 ნებისმიერი კარტი.
ოპონენტი (Opponent ინგ.) - (ბრიჯში) სხვა ხაზის მოთამაშე.
პაროლი (parole - იტ.) საბანკო თამაშებში მოგებული ფსონების გაორმაგება, გაზრდა.
პარტია (partis - ლათ.) - დამთავრებული თამაში, რომლის მანძილზეც გახამაშდება ფსონი, ან მიღწეულ იქნება გარკვეული შედეგი.

პარტიის დახურვა პრეფერანსში, თალიის დადგენილი ქულის მოგროვება თამაშის ყველა მონაწილის მიერ.

პარტნიორი - 1) თამაშის მონაწილე. 2) მოწინააღმდეგე. 3) მეწყვილე.

პასები (распасовка - რუს.) - პრეფერანსის თამაშში, როდესაც ყველა მოთამაშე ცდილობს, არ აიღოს.

პასი (pass - ფრ.) - 1) მოთამაშის უარი: ვაჭრობაში, გათამაშებაში ფსონის ჩასვლაში მონაწილეობის მიღებაზე.

პასიანსი (parole - ფრ.) - ბანქოს გამოცანების სახეობა, ბანქოს ქაღალდების გაშლა განსაზღვრული სისტემით და ქაღალდების გარკვეული დაჯგუფების მიღება.

პატარა შლემი (ვინტი, ვისტი, ბრიჯი) - თამაშის დროს 12 გაჭრილი ქაღალდის აღება.

პერანგი - ბანქოს ქაღალდის უკანა პირი.

პიკეტი (pikett - გერ.) - ბანქოს უძველესი თამაში.

პირველი ხელი - მოთამაშე, რომელსაც ეკუთვნის პირველი სვლა.

პირობითი პარტნიორი (Болван - რუს.) - ვინტი, ვისტი, პრეფერანსის თამაშებში, შესაძლებელია არ არსებულ პირზე ბანქოს დარიგება, რომლის განმკარგულებლები არიან მოთამაშეები, არსებული წესებით.

პოკერი - 1) ბანქოს პოპულარული აზარტული თამაში. 2) ერთი ღირსების 5 ბანქოს ქაღალდის კომბინაცია (4 ქალი და ჯოკერი).

პონტიორი (point - ფრ.) საბანკო თამაშებში მებანკის წინააღმდეგ მოთამაშე, მოთამაშეები.

პრესტიჟული თამაშები: - თამაშები, სადაც მოთამაშის ხელოვნება, ცოდნა ძირითადად, განსაზღვრავს თამაშის ბედს: ჭადრაკი, შაში, პრეფერანსი, ბრიჯი, ჩოგბურთი და სხვა.

პრეფერანსი (preferanse - ფრ.) 1) ბანქოს ინტელექტური თამაში. მისი ნაირსახეობებიდან ყველაზე პოპულარულია: სოჭური, ლენინგრადული, კლასიკური, როსტოვული. 2) ქართულად საუკეთესო.

„პრიკუპი" - რუს. 1) საყიდი. 2) დარიგების დროს ცალკე დადებული არავის კუთვნილი საყიდი ბანქოს 2 ქაღალდი. პრეფერანსის, ათას ერთის და სკატის თამაშებში „პრიკუპის" მისაღებად ტარდება ვაჭრობა, მოლაპარაკება. პოკერის თამაშში ჩატანილი ქაღალდების ნაცვლად „პრიკუპის" ქაღალდები დამატებით დაურიგდება ყველა მსურველს. 3) ტალონი.

„პრიკუპზე" ჯდომა (на прикупе - რუს.) - პრეფერანსში 4 მონაწილიდან ერთი, ბანქოს დამრიგებელი მოთამაშე თამაშში

მონაწილეობას არ იღებს და „ზის პრიკუპზე", მის განკარგულებაშია მხოლოდ 2 არაის კუთვნილი საყიდი ბანქოს ქაღალდი.

„პულკა" (poul - ინგ. Пулька - რუს.) - 1) თალიჯ პარტია. 2) ფურცელი, რომელზეც ახდენენ თამაშის შედეგების ჩაწერას. 3) ფსონი ბანქოს თამაშში.

პასების ჩაჭრა - (პრეფერანსში) შვიდზე არანაკლები აღების დაკვეთა და შესრულება.

პლიუსი - მოგებული თანხა, მოგებული ქულა.

პირველი სვლა (Opening lead - ინგ.) - პირველ აღებაში ჩამოსული პირველი კარტი.

ჟარგონი (jargon - ფრ.) - არგო.

ჟეტონი (jeton - ფრ.) - კაზინოში მონეტის და ფულის შემცველი.

„ჟრების" ჟრა - კენჭის ყრა თამაშის დაწყებაზე, ადგილის ამორჩევა.

„ჟულიკი" - თაღლითი, მატყუარა.

„ჟუჩოკი" (პოკერი) - ჯოკერი, რომელიც შეიძლება გამოყენებულ იქნეს ტუზად ან თავისუფალ ქაღალდად.

რამსი - 1) ბანქოს კომერციული თამაში. 2) ბანქოს კომბინაცია, რომლის შედეგადაც გათამაშების ნაცვლად ხდება ჩაწერა.

„რასპასი" - პასების თამაში, ქაღალდების არ აღება.

რვანი (Восьмерил - რუს.) ტერცში, ერთი მასტის მიყოლებით 8 ბანქოს ქაღალდი იძლევა 100 ქულას.

რვიანი - 1) ბანქოს დასტაში ღირსების მიხედვით მე-7 ქაღალდი მასტში. 2) პრეფერანსში, როცა მოთამაშე დაუკვეთს 8 აღებას.

რიტუალი (rituales - ლათ.) - წეს-ჩვეულების სახე.

რევანში - მოგება წაგების შემდეგ, დამარცხების შემდეგ გამარჯვება.

რენონსი (renonce - ფრ.) - 1) სიტუაცია, როცა მოთამაშეს არა აქვს ბანქოს ქაღალდი რომელიმე მასტში. 2) შემხთევა, როცა ერთი მასტის ნაცვლად, შეცდომით ჩაიტანეს სხვა მასტი.

რეკონტრა (redouble - ინგ.) - მნიშვნელოვანი დაკვეთის დადასტურება ბრიჯის თამაშში, ამ სიტუაციაში თამაშის ფასი გაოთხკეცებულია.

რემიზი (remise - ფრ.) დაკვეთილი აღებების რაოდენობის შეუსრულებლობა.

რისკი (risico - იტ.) - იღბალზე, გამართლებაზე თამაში, ბედის ანაბარა.

რობერი (Robber - გერ.) ბრიჯში თამაშის პარტია ან პარტიის ნაწილი.

რუქაზე დადება - საბანკო თამაშებში ფსონის ჩასვლა რაიმე კარტზე.

საბანკო თამაშები - ბანქოს კომერციული და აზარტული თამაშები:

ბაკარა, ბანკი, შტოსი, ფარაონი, ოცდაერთი და სხვა.

რიგი (turn - ინგ.) - მომენტი, როცა მოთამაშეს შეუძლია მიცეს დაკვეთა, ჩავიდეს კარტი.

რიგითობა (rotation ინგ.) რიგის დაცვა საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით.

საბო (Sabot - ფრ.) - ბანქოს დასტების შესანახი სპეციალური კოლოფი, საიდაანც კაზინოს კრუპიე ამოიღებს ბანქოს ქაღალდებს.

სავალდებულო პრეფერანსის ტერმინი, ექვსი ყვავის დაკვეთისას საავალდებულოა ვისტების თქმა.

სათამაშო ბიზნესი - თამაშების ფენომენის ექსპლოატაციის გზით, ფულის შოვნის ლეგალური ხერხი: (სათამაშო დაწესებულება, კაზინო, კლუბი, სათამაშო საგნები, წიგნები, ტელეგადაცემები).

სათამაშო ველი - ყოველდღიური ყოფიდან იზოლირებული ადგილი, რომელზეც აქვს ძალა განსაკუთრებულ და კერძო წესებს: არენა, მაგიდა, მინდორი, მოედანი, დაფა, სცენა, ეკრანი, სტადიონი.

სალარო - ფულის შესანახი ადგილი, სადაც იყიდება ჟეტონები, „ფიშკები", იღებენ ფსონებს. სპეციალური ყუთი სადაც კრუპიე ჩაუშვებს ფულს.

სამორინე (игорный дом რუს.) გასართობი დაწესებულება აზარტული და კომერციული თამაშებისათვის (მაგალითად: ბლეკ ჯეკი, ბაკარა, პოკერი და სხვა).

სამიანი - ბანქოს თამაშის სახელწოდება.

სანაძლეო - მოკამათე პირებს შორის დადებული პირობა, რის შედეგადაც წაგებულმა უნდა შეასრულოს რაიმე ვალდებულება.

საპასუხო ბანკი საბანკო თამაშებში მებანკის ვალდებულება „პონტიორების" (მოთამაშეების) ნებისმიერი, ყოველნაირი ფსონები დააკმაყოფილოს.

სარკე - ორივე ვისტიორის კარტების ერთნაირი წყობა.

სასწავლო კარტები - სასკოლო ასაკის ბავშვებისათვის გამიზნული შემეცნებითი ღირებულების მატარებელი ქაღალდები.

სახრჩობელა (выселица - რუს.) - ძველებური თამაში.

სეკა - 1) ბანქოს აზარტული თამაში. 2) სიტუაცია, როდესაც ორ მოთამაშეს ხელზე აღმოაჩნდება ერთნაირი ქულები.

სეკანსი ერთი მასტის ბანქოს ქაღალდები მიყოლებით.

სეკვენცია (Sequence - ინგ.) სამზე მეტი თანმიმდევრულად განლაგებული ბანქოს ქაღალდები, აღმა ან დაღმა მიმავალი, მასტების განურჩევლად.

სვლა (lead - ინგ.) - მოთამაშის მორიგი ჩამოსვლა. ბანქოს თამაშში - ქაღალდის ჩამოსვლა.

სკატი (scarto - იტ.) - ბანქოს გერმანული კომერციული თამაში.

სტრიტი პოკერში 5 კარტის კომბინაცია მიყოლებით.

სხვისი სვლა სიტუაცია თამაშში, როდესაც სვლა ეკუთვნის მოწინააღმდეგეს.

საყიდი (прикуп - რუს.) - ბანქოს დარიგებისას მაგიდაზე ცალკე დადებული არავის კუთვნილი (ასამატებელი) საყიდი ბანქოს 2 ქაღალდი.

სამმაგი ვისტი - ტუზი, მეფე, ქალი. ტუზი, მეფე, კაცი (სხვისი სვლის დროს).

სიურკუპი (surcoupe - ინგ.) - რომელიმე ბანქოს ქაღალდის გადაჭრა (წართმევა).

სტუკი - 1) (რამმი) დარიგებულის გათამაშების დამთავრების სიგნალი. 2) (პოკერი) სიგნალი დასტის მოხსნაზე და ფსონის გაკეთებაზე უარის შესახებ.

STUD POKER - ინგ. - გახსნილი პოკერი - ნაწილი გახსნილი კარტებით პოკერის თამაში.

სამეული (პოკერში) ერთი ღირსების 3 კარტი და 2 სხვადასხვა კარტი.

სესია (Session - ინგ.) - (ბრიჯში) დროის პერიოდი, რომლის განმავლობაში შედეგების გათანაბრებამდე უნდა იქნეს გათამაშებული დადგენილი რაოდენობის დარიგება.

საჯარიმო კარტი (penalti card - ინგ.) - წინასწარ უდროოდ გახსნილი (ჩამოსული) კარტი.

საპასუხისმგებლო ვისტი - (პრეფერანსში) სიტუაცია, როცა პასების გათამაშებაში მოთამაშემ არ აიღო.

ტალონი (talon - გერ.) დარიგების შემდეგ დასტაში დარჩენილი ქაღალდები.

ტარო - მკითხაობის და ტაროკის სათამაშო ბანქო.

ტერმინოლოგია (terminus - ლათ.) - მეცნიერების, ხელოვნების, ტექნიკის - ტერმინების სისტემა.

ტერცი (terzo - იტ.) 1) ბანქოს კომერციული თამაში. 2) კომბინაცია სამი ბანქოს ქაღალდით. (მაგალითად: ქალი, კაცი, ათიანი).

ტირაჟი (tirage - ფრ.) - 1) გათამაშება. 2) მოთამაშეთა მიერ დასაჯდომი ადგილების გათამაშება. ამ დროს ტუზი ითვლება ყველაზე დაბალი ღირსების ქაღალდად.

ტოტუსი (totals - ლათ.) - ათიანის თამაში პრეფერანსში, ყველა ათივე „ვზიატკის" აღება.

ტრილიაჟი (трельяж რუს.) - ერთი მასტის: მეფე, ქალი, კაცი.

ტრიპლეტი - ბრიჯში მასტში სამი ქაღალდი.

ტუზი (tuz - პოლ.) ბანქოს დასტაში უფროსობით ყველაზე მაღალი ქაღალდი, პირველი ქაღალდი.

ტური (tour - ფრ.) (round - ინგ.) - თამაშის ნაწილი, ერთი წრე.

ტურნირი (turnier - გერ.) - წრიული სისტემის შეჯიბრება, როდესაც ყველა მონაწილე ერთხელ მაინც უნდა შეხვდეს ერთმანეთს.

ტრიპონი - ერთნაირი ღირსების სამი სხვადასხვა მასტის ქაღალდი.

უბრალო თამაში ყველაზე დაბალი თამაში, რომლიდანაც იწყება ვაჭრობა, მოლაპარაკება.

უბრალო ბანქოს ქაღალდი - ჯოკერში უბრალო ექვსიანი, როცა ჯოკერით არ სურთ აღება.

უკოზიროდ - პრეფერანსის უკოზიროდ თამაში.

უფლება - თამაშის მსვლელობის და მოთამაშეთა ქცევების საყოველთაო ან შეთანხმებების ერთობლივი წესები, პრაქტიკის შედეგად დადგენილი.

ფანტი (pfand - გერ.) თამაში, რომელშიც მონაწილეები ასრულებენ სახუმარო დავალებებს, კენჭის ყრის გამოყენებით.

ფარაონი (pharaon - ბერ.) - ბანქოს აზარტული თამაში.

ფენომენი (phainomenon - ბერ.) - განსაკუთრებული, არაჩვეულებრივი მოვლენა.

ფერი - მასტი, სახე, შეღებვის სახეობა, კოლერი.

ფიგურა (figura - პოლ.) - სათამაშო კარტები: მეფე, ქალი, კაცი, ზოგიერთ თამაშში ფიგურად ითვლება ასევე ტუზი და ათიანი.

ფიშკა (fiche - ფრ.) - ჟეტონი, კოჭი. თამაშებში გამოიყენება ქულების, აღებების, ფსონების, კონის დასაანგარიშებლად.

ფლეში - პოკერში მასტში 5 ქაღალდის კომბინაცია.

ფლეშ როიალი (პოკერი) - ყველაზე მაღალი ქაღალდების კომბინაცია ტუზიდან დაწყებული.

ფოკუსები კარტებით - მოხერხებული ილეთები ბანქოს ქაღალდებით, დამყარებული ცქერასა და ყურადღების მოტყუებაზე.

ფოლი (fall - ინგ.) - თამაშის წესების დარღვევა, რასაც მოსდევს დასჯა.

ფორა (fora - იტ.) - უპირატესობა, შეღავათი, რომელსაც წინასწარი პირობით აძლევენ ერთ-ერთ მოთამაშეს.

ფოსკა (фоска რუს.) (fausse - ფრ.) - ბანქოს დაბალი ქაღალდები ორიანიდან ცხრიანის ჩათვლით.

ფრაერი შულერების და ქურდების ტერმინი ადამიანზე, რომელიც ადვილად გასაბრიყვებელია.

ფსონი (ставка - რუს.) - ფულის თანხა, რომელიც მოთამაშეს შეაქვს თამაშში მონაწილეობის მისაღებად და გასაგრძელებლად.

ფსონები გაკეთებულია (Le jci est fait - ფრ.) - ფსონები მეტი არ არის (Rien ne va plus - ფრ.) - კრუპიეს განცხადება, რომლის შემდეგ ფსონების გაკეთება აღარ შეიძლება.

ფული (full - ინგ.) - პოკერში ბანქოს ქაღალდების კომბინაციები სამი და ორითანმიმდევრობის მქონე ქაღალდებით.

ფული - ფსონი თამაშებში, მოგებისა და წაგების საზომი.

ფუფლო (ფუფლო - რუს.) 1) უსინდისო ადამიანი, რომელიც არ გადაიხდის თამაშში წაგებულ თანხას. 2) ტყუილი, აბდაუბდა.

ფრედონი - ერთნაირი ღირსების ოთხი სხვადასხვა მასტის კარტები.

ფლეშ სტრიტი - (პოკერში) ერთი მასტის 5 კარტი თანმიმდევრობით.

ფალშრენონსი (revorke - ინგ.) - სხვა მასტის (ფერის) კარტით თამაში.

ქალები არ აიღოთ - კინგში თამაშის ტერმინი, რომლის გამოცხადების შემდეგ მოთამაშემ არ უნდა აიღოს ქალი, თორემ დაჯარიმდება.

ქალი (dame - ფრ.) - დასტაში ღირსებით მე-3 ქაღალდი.

ქალების პრეფერანსი - კინგის დამატებითი საბელწოდება.

ქაღალდი - ერთი სათამაშო ბანქო, ერთი კარტი.

ქულები - ნიშნები სათამაშო ქაღალდზე, რომლებიც გამოსახავენ ქულების მნიშვნელობას და თამაშის ღირსებას.

ქაღალდები მკერდთან ახლოს (Карты к орднам - რუს.) - გამონათქვამი, მოწინააღმდეგეებმა რომ არ დაინახონ ქაღალდები.

ყვავი (pique - ფრ.) - ბანქოს დასტაში შავი ფერის მასტი, შუბის წვერის მსგავსი ფორმით.

ყიდვა - 1) საყიდიდან ქაღალდების აღება, ამატება. 2) მოტყუება.

ყაიმი - თამაშში, როდესაც ვერ მოიგო ვერც ერთმა პარტნიორმა.

შანსი (chance - ფრ.) - მოგების ალბათობა, ვარაუდი.

შეკვეთა - თამაშის დროს ნიშნავს: კოზირის, თამაშის შეკვეთას.

შვიდიანი - მერვე ქაღალდი დასტაში ღირსების მიხედვით.

შიშველი კარტი - ერთი ქაღალდი მასტში (ფერში).

შლემი (Schlemm - გერ.) (slam - ინგ.) - ყველაზე მსხვილი თამაში (ვინტი, ვისტი, ბრიჯი). 12 აღებას ეწოდება - პატარა შლემი, 13 აღებას დიდი შლემი.

შუბლი (лоб - რუს.) - ბანკირის დასტაში პირველი ქაღალდი.

შულერი (Szuler - პოლ.) - თაღლითი, გაიძვერა მოთამაშე.

შულერული არგო შულერების მიერ გამოყენებული პირობითი გამოთქმები, სიტყვები, დამნაშავეთა სამყაროს ცნებები, საიდუმლო ტერმინები.

შტოსი - საბანკო ჯარტული თამაში (ბანქოს).

ჩანაწერი - თამაშის მონაწილეებისაგან გაკეთებული ანგარიში.

ჩამორთმევა (перебыть - რუს.) 1) უფრო მაღალი თამაშის დაკვეთა (ვინტი, ბრიჯი, პრეფერანსი) 2) უფრო უფროსი ბანქოს ქაღალდების კომბინაციის გამოცხადება (ტერცი, დებერცი, რამსი).

ჩატანა - 1) პრეფერანსში საკუთარი შეხედულების მიხედვით ორი ქაღალდის ჩატანა, საყიდიდან („პრიკუპიდან") აღებული ქაღალდების ნაცვლად. 2) ჩამოსულ ქაღალდზე ხელზე ქაღალდის ჩამოსვლა, ჩატანა.

ჩემპიონი (champion - ინგ.) - გამარჯვებული. სპორტული წოდება.

ჩიტი - ჩიტის სტილისებური გამოსახულების ნიშანი (v) პრეფერანსში.

ჩამოწერა - (პრეფერანსში) „გორიდან" ქულების გამოკლება.

ჩეკ - (პოკერში) მოთამაშის სურვილი დარჩეს თამაშში.

ციხის დასტა - ციხეში დამზადებული თვითნაკეთი ბანქოს დასტა.

ციხის თამაშები - თანამესაკნის აბუჩად ამგდები თამაშები.

ცხრიანი - 1) ბანქოს დასტაში მეექვსე ქაღალდი ღირსების მიხედვით. 2) პრეფერანსში ცხრა აღების თამაში 3) ცხრა ქულიანი კომბინაცია (ბაკარა, ჟელეზკა, ცხრიანი). 4) საბანკო ჯარტული თამაში.

წაგება - დამარცხება თამაშში, დანაკარგი, ზარალი, წაგებული ფული.

წართმევა - მოწინააღმდეგის დატოვება გარკვეული ქაღალდის გარეშე.

წასმა (masse - ფრ.) - საბანკო თამაშებში, ფსონის დამატება.

წერილი - ბურაში ერთი მასტის 3 ქაღალდის კომბინაცია.

წესები - თამაშში დებულების, ნორმების და მოლაპარაკებათა პირობების ერთობლიობა, ობიექტებსა და სუბიექტებს შორის დამოკიდებულების და თამაშის პროცესის მოწესრიგება.

წილი - თამაშის მონაწილის მოგების და წაგების ნაწილი.

წოლა - ღიად თამაში. მოთამაშის ნათქვამზე: „დაწექი„ - პასის მთქმელმა მოთამაშემ ბანქოს ქაღალდები ღიად უნდა დადოს მაგიდაზე.

წრე - თამშის ნაწილი, რომლის განმავლობაში თითოეული მოთამაშე, ერთხელ დაარიგებს ბანქოს.

წყვილი - 1) ორი ქაღალდი; 2) პოკერში ერთი ღირსების 2 კარტი და 3 სხვადასხვა კარტი.

ხაზი (side) ორი მოთამაშის წყვილი, რომლებიც თამაშობენ სხვა წყვილის მეტოქედ.

ჭერი (потолок - რუს.) - ბანქოს თამაშის ცნება, ფსონის მაქსიმალური

ოდენობა.

ბაზის ქვეშ (ბრიჯი) ქულების ჩასაწერი ადგილი, სადაც ჩაიწერება აღებების ქულები.

ბაზინა (казна რუს.) „ოცდაერთის" თამაშში არის ქაღალდების კომბინაცია, რომელიც ბანკირს ჯამში აძლევს 17 ქულას, რაც მას უკარგავს ბანქოს ქაღალდის კიდევ აღების უფლებას.

ბუთიანი - ღირსების მიხედვით მე-10 ქაღალდი დასტაში.

ხელი - მოთამაშეზე თავდაპირველად დარიგებული კარტები.

ჯარიმა (Strafe - გერ.) - სასჯელის სახით მოთამაშეზე დაკისრებული ფულადი გადასახადი, საჯარიმო წამგებიანი ქულა.

ჯვარი (treff - გერ.) - ბანქოს დასტაში შაუი მასტი, ჯვრის მსგავსი ფორმით.

ჯინ-რამი (Gin Rummy - ინგ.) - ბანქოს კომერციული თამაში.

ჯოკერი (Joker - ინგ.) - 1) ბანქოს დასტაში ხუმარას გამოსახულებიანი ქაღალდი, რომელიც შეიძლება დაინიშნოს ყოველნაირ ქაღალდად. 2) ოჯახსა და მეგობრების წრეში ბანქოს გასართობი თამაში.

ჯენტლმენური ვისტი - (პრეფერანსში) როცა ვისტიორია 1 მოთამაშე, ვისტებს იწერს ორივე მოთამაშე სანახევროდ, „გორაზე" კი წამგებიან ქულებს იწერს მხოლოდ ვისტიორი.

ჰუიზინგა იოჰანი (Huizinga Johan - 1872-1945 წ.წ.) - ჰოლანდიელი მეცნიერი, თამაშების ფენომენის გამოჩენილი მკვლევარი.

კამათლით თამაშები



კამათლით თამაშების ისტორია

კამათელი არის ერთიდან ექვს რიცხვამდე წერტილებდასმული კუბის ფორმის ექვს წახნაგიანი სათამაშო კოჭი. კამათელზე დასმული წერტილები: 1-2-3-4-5-6 არის რიცხვების სიმბოლოები. წერტილები ისეა დატანილი, რომ ყოველ მოპირდაპირე მხარეზე დასმული წერტიელების ჯამი არის 7-ის ტოლი: 1-იანი 6-ის პირდაპირ, 2-იანი 5-ის პირდაპირ, 3-იანი 4-ის პირდაპირ. ერთ კამათელზე დასმული ყველა წერტილის ჯამი ტოლია 21-ის (აჩკოს), კამათელს აქვს ოდნავ მომრგვალებული კუთხეები, ხელიდან

ან ჭიქიდან ვარდნის შემდეგ რომ ადვილად გაგორდეს. არაბულ ენაზე კამათელს ეწოდება „azzahr“ (ზარი). ამბობენ, რომ სიტყვა ზარისაგან წარმოიშვა „ჰაზარტი“. თითქმის ყველა კამათელით თამაში ჰაზარტულ თამაშებს განეკუთვნება. კამათლის 6 წერტილიანი კომბინაციები და კამათლების რაოდენობა თამაშში განსაზღვრავენ თამაშის წესებს და თამაშის სხვადასხვა შედეგების მათემატიკურ ალბათობას. ზოგიერთ თამაშში კამათლებს ისვრიან სპეციალური ჭიქიდან, მრავალ თამაშში კამათელს (კამათლებს) აგორებენ ისეთნაირად, რომ ისინი დაეცეს ნებისმიერად, თვითნებურად. გადამწყვეტად ითვლება წახნაგები წერტილების იმ რაოდენობით, რომლებიც ზემოდან მოექცევიან კამათლების სრული გაჩერების შემდეგ. ამ წერტილების კომბინაციები გადაწყვეტს ამა თუ იმ თამაშის წესების მიხედვით, მოიგო, თუ წააგო კამათლების გამგორებელმა.

სათამაშო კამათლებამდე ადამიანებმა გამოიგონეს კოჭები, რომლებსაც ამზადებდნენ ცხოველების კოჭის ძვლებისაგან. დედამიწის სფეროს უძველესი ხალხი: ჩრდილო ამერიკის ინდიელები, აცტეკები და მაია, სამხრეთი ზღვების კუნძულების მცხოვრებლები, ესკიმოსები და აფრიკელები, თამაშობედნენ ჰაზარტულ თამაშებს სხვადასხვა მასალისაგან დამზადებული კოჭებით, რომლებსაც სხვადასხვა ფორმა და მონიშნულობა ჰქონდა. კოჭებს ამზადებდნენ: ქლიავის და ატმის კურკების, ხარის ძვლის, ირმის რქის, კენჭების, კერამიკის, კაკლის ქერქის, ბრინჯაოს, ბროლის, თაბაშირისა და ფაიფურისაგან.

იხ. ნახ.



ჩვენამდე არის მოღწეული უძველესი (3 ათასი წელი ჩვენს ერამდე) კვადრატული ფორმის ოთხმხრიანი კამათლები, რომლებიც აღმოაჩინეს შუმერების მეფის საფლავში. ხოლო კუბის ფორმის ექვსმხარიანი კამათლები აღმოჩნდა ეგვიპტისა (მეოცე საუკუნე ჩვენს ერამდე) და ჩინეთის სამარხებში (მე-6 საუკუნე ჩვენს ერამდე).. ზოგიერთ ძველ კამათლებზე გამოსახულია ფიგურები, რაც ნიშნავს რომ ადრე ისინი გამოიყენებოდა სამკითხაოდ და კენჭის საყრელად, მაგიური მიზნებისათვის, მომავლის საწინასწარმეტყველოდ.

კამათლებით „კრეპსის“ ჰაზარტულ თამაშთან არის დაკავშირებული ამერიკისშეერთებული შტატების ქალაქ ჩიკაგოს ტრაგედია, 1871 წლის

დიდი ხანძარი, რომელმაც გაანადგურა თითქმის მთელი ქალაქი. ლუის კონი მეგობრების წრეში თამაშობდა კრეპსს ბელელში, ფანარის შუქზე. თამაშის ჰარტში შესულ, აღგზნებულ ლუის კონს გაქნეული ხელი მოუხვდა ფანარზე, შუშა დაიმსხვრა და რამდენიმე წამში ბელელს გაუჩნდა ცეცხლი, საიდანაც ხანძარი გავრცელდა მთელ ქალაქში (იმ დროს ჩიკაგოში ძირითადად ხის სახლები იყო). ლუის კონს შეეშინდა პასუხისმგებლობისა და მოიგონა, ვითომ ცეცხლის გაჩენის მიზეზი იყო ძროხა, რომელმაც წააქცია ფანარი. მაგრამ 1944 წელს, ლუის კონის გარდაცვალების შემდეგ, მის ანდერძში ეწერა ჩიკაგოს ხანძრის ნამდვილი მიზეზი.

მეგობრების წრესა და ოჯახებში თამაშობენ მექანიკურად დამზადებული კამათლებით, ხოლო სათამაშო სახლებში, კლუბებსა და კაზინოებში იყენებენ სრულყოფილ, უმაღლესი სიზუსტით ხელით ნაკეთებ გამჭვირვალე კამათლებს. მსოფლიოს უმეტეს კაზინოებში გამოყენებულია სტანდარტული ზომის 0.75 დუიმიანი წითელი ფერის გამჭვირვალე კამათლები, რომლებზეც დატანილია სპეციალური მონოგრამა კაზინოსი და კოდური სერიული ნომრებით, რათა არ მოხდეს თაღლითობა კამათლებით თამაშის პროცესში.

კამათლებზე დასმული წერტილების (რიცხვების) კომბინაციათა სახელწოდებები ტრადიციულად მიღებულია იხმარებოდეს ორიგინალის ენაზე. საქართველოში გავრცელებულია არაბულ-თურქული სახელწოდებები, რომლებიც მოყვანილია ცხრილში:

6:6	დუ-შეშ	6:4	შეში-ჩარ	5:1	ფანჯი-იაქ
5:5	დუ-ბეშ	6:3	შეში-სე	4:3	ჩარი-სე
4:4	დურ-ჩარ	6:2	შეში-დუ	4:2	ჩარი-დუ
3:3	დუ-სე	6:1	შეში-იაქ	4:1	ჩარი-იაქ
2:2	დუ-ბარა	5:4	ფანჯი-ჩარი	3:2	სე-ბაი-დუ
1:1	იაგან	5:3	ფანჯი-სე	3:1	სე-იაქ
6:5	შეში-ბეშ	5:2	ფანჯი-დუ	2:1	დუ-იაქ

კამათლებით თამაშებში მოგების კრიტერიუმად ითვლება კამათლებზე დასმული ქულები: („ჩიკაგო“, „გემი, კაპიტანი, შტურმანი და გუნდი“.) სხვა თამაშებში მოგება დამოკიდებულია დასმულ კომბინაციებზე: („გენერალი“, „ბაიბურთი“). ზოგი თამაში აგებულია ნიძლავეს პრინციპზე და მოგვაგონებს რულეტკას: („გრან-ჰარი“, „გვირგვინი და ღუზა“). ზოგ თამაშში მნიშვნელობა აქვს დასმული კომბინაციის თანმიმდევრობას: („ჰარი“, „კრეპსი“).

ბაიბურთი

ბაიბურთი არის ჩხარტული საბანკო თამაში, რომელშიც გამოყენებულია 2 კამათელი. მისი თამაშის წესები ასეთია: ერთი მოთამაშე (პონტიორი) ჩავა ფსონს, ხოლო მეორე (მებანკე) გააგორებს კამათლებს. თუ დაცა ქულების მომგებიანი კომბინაციაა, ფსონს წაიღებს მებანკე, თუ დაცა წამგებიანი კომბინაციაა ქულებისა, მებანკე გადაუხდის პონტიორს ფსონის თანხას.

მომგებიანი კომბინაციები	წამგებიანი კომბინაციები
6:6	2:2
5:5	1:1
6:5	2:1
3:3	4:4

დანარჩენი კომბინაციებით მოგება არ მიიღწევა არც ერთი მოთამაშისათვის და როცა ისინი დაჯდება, სვლა (გაგორება) გადადის პარტნიორზე. ფსონი რჩება წინანდელი, მანამ სანამ რომელიმე მოთამაშე არ მოიგებს. როცა რამდენიმე მოთამაშე თამაშობს, დანარჩენები ელოდებიან, მანამ სანამ მებანკე ან პონტიორი არ მოიგებს ფსონს. მოგებული გახდება მებანკე. რიგის მიხედვით შემდეგი მოთამაშისათვის. ბაიბურთის თამაშში არსებობს ქართული ენის ცნება „ვარი", რაც ნიშნავს: პირიქით. თუ მოწინააღმდეგის მიერ კამათლის გაგორებამდე მოთამაშემ თქვა სიტყვა „ვარი", ყველა მომგებიანი კომბინაცია გახდება წამგებიანი, ხოლო წამგებიანი კომბინაციები – მომგებიანი. ამ დროს მებანკე გახდება ის, ვინც გააგორებს წამგებიან კომბინაციას – „დუ-შეშ", „დუ-ბეშ", „შეში-ბეშ", „დუ-სე".

ბაკ დაისი

ბაკ დაისის (buck dice) თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლია ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშეს. თამაშში გამოყენებულია სამი კამათელი. თითოეული მოთამაშე გააგორებს კამათლებს რიგის მიხედვით. თამაშს დაიწყებს ის მოთამაშე, რომელიც მოაგროვებს უფრო მეტ ქულებს. მოთამაშე, რომელმაც ყველაზე ნაკლები ქულები მოაგროვა, გააგორებს მხოლოდ ერთ კამათელს. წილად შეხვედრილი რიცხვი ითვლება ქულად. თამაშის დამწყები მოთამაშე გააგორებს სამ კამათელს ერთდროულად, ჩაეთვლება ერთი ქულა თითოეულ წილად შეხვედრილ ქულების რიცხვზე. ის აგრძელებს კამათლების გაგორებას მანამდე, სანამ აგორებს ისეთ

ქულებს, რომლებისგან თითოეული ემატება წინას. როცა ასეთი ქულა მას წილად არ შეხვდება (ვერ გააგორა) ის კამათლებს გადასცემს შემდეგ მოთამაშეს.

თამაშის მიზანია ზუსტად 15 ქულის მოგროვება, ამას ეწოდება „ბაკ" ან „გეიმი". როცა გაგორების შედეგად ანგარიში გადააჭარბებს 15 ქულას, გაგორება არ ითვლება და მან ხელახლა უნდა გააგოროს. როცა მოთამაშე მოაგროვებს 15 ქულას, ის გამოდის თამაშიდან, სანამ არ დარჩება ერთი მოთამაშე. ეს ბოლო მოთამაშე ითვლება წაგებულად და უნდა გადაუხადოს თითოეულ მოთამაშეს წინასწარშეთანხმებული თანხა. როცა სამივე კამათელზე აღმოჩნდება ერთნაირი რიცხვები - ეწოდება „მცირე ბაკი" და ითვლება 5 ქულად. ყველა სამივე კამათელზე დაჯენილი ციფრების ქულას ეწოდება - „დიდი ბაკი", ან გენერალი და შეფასებულია 15 პუნქტად, რის შემდეგ მოთამაშე თამაშიდან გადის წინა ანგარიშის მიუხედავად.

ჰაი დაისი

ჰაი დაის (high dice) - ეწოდება ორი კამათლით თამაშს, რასაც ასევე უწოდებენ „დაამარცხე ბანკირი" (beat th banker). ამ თამაშში ბანკირი და მოთამაშე თითოეული გააგორებს ერთხელ. თანაც პირველად გააგორებს ბანკირი. მოთამაშემ რომ მოიგოს საჭიროა ბანკირზე უფრო დიდი ქულების გაგორება. ყოველი საყაიმო შედეგი არის ბანკირის სასარგებლოდ.

ბანკი კამათლებით

ბანკი კამათლებით ჯარტული საბანკო თამაშია. საჭიროა 3 კამათელი. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული.

მოთამაშეები ჩადიან ფსონებს (დადებენ სათამაშო თანხას), კამათელზე დატანილ რომელიმე რიცხვზე (ერთიდან ექვსამდე), რის შემდეგაც მებანკე ერთდროულად გააგორებს სამ კამათელს. თუ ერთი კამათელი მაინც დაჯდა მოთამაშის შეკვეთილი რიცხვით, მაშინ ის მოიგებს ფსონს. თუ დაჯდა 2 კამათელზე, მოგება გაორმაგებულია, თუ დაჯდა სამივე კამათელზე, მოგება გასამკეცებულია. თუ არც ერთი კამათელი არ დაჯდა მოთამაშის შეკვეთილი რიცხვით, მაშინ მოთამაშე წააგებს ფსონს.

გემი, კაპიტანი, შტურმანი და გუნდი

გემი, კაპიტანი, შტურმანი და გუნდი გასართობი თამაშია 5 კამათლით. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. თამაშში მონაწილეობის მიღება (თამაშში შესვლა) ხდება კენჭის ყრის გათამაშებით. თითოეულ

მოთამაშეს აქვს სამჯერ გააგორების უფლება. პირველ გაგორებაზე აუცილებლად უნდა დაჯდეს შაში (ექვსიანი), ესე იგი „გემი“, ბეში (ხუთიანი) „კაპიტანი“ და ჩარი (ოთხიანი) „შტურმანი“, სავალდებულოა მხოლოდ ასეთი თანმიმდევრობით.

თუ მაგალითად, მოთამაშემ გააგორა შაში და ბეში, ორივე ჩაეთვლება, მაგრამ თუ გააგორა შაში და ჩარი, მაშინ ჩარი არ ჩაეთვლება, რადგან მანამდე უნდა გაეგორებინა ბეში. კამათლები, რომლებზედაც დაჯდა: გემი, კაპიტანი, შტურმანი, საჭირო მიმდევრობით, გაგორების შემდეგ გადაიდება; შემდეგი გაგორებისათვის გამოიყენება მხოლოდ დანარჩენი კამათლები. როდესაც მოთამაშემ გააგორა სამივე საჭირო სიდიდე, მაშინ დანარჩენ 2 კამათელზე დამჯდარი ქულების ჯამი მათი ბოლო გაგორების შემდეგ, გამოცხადდება მის „გუნდად“. თუ მოთამაშემ ვერ გამოიყენა ერთი ან ორი გაგორება, მას შეუძლია გაზარდოს „გუნდის“ შემადგენლობა, დარჩენილი 2 კამათლის ხელახლა გაგორებით.

თამაშს მოიგებს ის მოთამაშე, რომლის „გუნდი“ არის უფრო მეტი - მოგებულს მიაქვს ყველა ფსონი, რომელიც ჩასული იყო თამაშის დაწყების წინ.

გენერალი

გენერალი (General - ინგ.) - კამათლებით თამაშია. მისი სამშობლოა პუერტო-რიკო, გავრცელებულია ინგლისურენოვან სახელმწიფოებში. წააგავს პოკერის თამაშს. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. თამაშისათვის საჭიროა 5 კამათელი. მოთამაშეთა ამოცანაა მეტი ქულების მოგროვება. თამაშის დასაწყისში რიგის მიხედვით გააგორებენ კამათელს, რათა დაადგინონ, ვინ უნდა დაიწყოს თამაში (თამაშს დაიწყებს ის, ვინც გააგორა ყველაზე დაბალი რიცხვი). შემდეგ კამათელს გააგორებენ რიგის მიხედვით, საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. თამაში შედგება 10 რაუნდისაგან (წრისაგან), ერთ რაუნდში მოთამაშემ 3-ჯერ უნდა გააგოროს კამათლები.

მოთამაშეებმა უნდა ეცადონ, გააგორონ ასეთი კომბინაციები: გენერალი (5 ერთნაირი კამათელი, მაგალითად: 2-2-2-2-2);

ოთხი (4 ერთნაირი კამათელი: 2-2-2-2-4);

მთელი სახლი (2+3, მაგალითად: 3-3-5-5-5);

სტრიტი (ყველა შესაძლებელი სიდიდის თანმიმდევრობა წრიულად: 1-2-3-4-5, ან 2-3-4-5-6, ანდა 3-4-6-1 და ასე შემდეგ).

ყოველ რაუნდში პირველი გაგორების შემდეგ, მოთამაშეებს შეუძლიათ ორჯერ შეეცადონ თავიანთი კომბინაციების გაუმჯობესებას. კამათლების

ნაწილს დაიტოვებენ თავისთვის, ხოლო ნაწილს ხელახლა გააგორებენ. შეიძლება ყველა კამათლის ხელახლა გაგორებაც. „იაქე" შეიძლება გამოიყენონ როგორც „ჯოკერი", ესე იგი მას შეუძლია შეცვალოს სხვა სიდიდეები, მაგრამ ორი შეზღუდვით: 1) მას შეუძლია „ჯოკერის" როლი შეასრულოს სტრიტის კომბინაციასთან; 2) თავის ნაცვლად შეუძლია შეცვალოს მხოლოდ ორიანი (დუ) და ექვსიანი (შაში).

თითოეულ კომბინაციას აქვს გარკვეული ღირებულება ქულებში, მაგრამ თუ ის მიღებულია კამათლების ხელახალი გაგორების შედეგად (მე-2 ან მე-3 ცდის შედეგად) ღირებულება შემცირდება. პირველი ცდით თუ გაგორდა გენერალი, არა აქვს მნიშვნელობა რომელ რაუნდში გაგორდა, მაშინვე მოავრდება თამაში – მისი გამგორებელი არის მოგებული. ასეთ გაგორებას ეწოდება „დიდი გენერალი". ხოლო მე-2 ან მე-3 ცდის შედეგად გაგორებულ გენერალს „პატარა გენერალი". გენერალი იძლევა 60 ქულას, დანარჩენი კომბინაციების ქულათა ოდენობა მოცემულია ცხრილში:

	ქულები	
	1 ცდა	2 და 3 ცდა
ოთხი	45	40
2+3	35	30
სტრიტ	25	20

თუ მოთამაშემ ვერ შეძლო სასურველი კომბინაციის მიღება, მისი თამაშის შეფასება შეიძლება კამათლებზე დამჯდარი რიცხვებით (ბოლო გაგორებულის მიხედვით), მაგრამ აუცილებლად უნდა იყოს ერთი სახლისა: თუ მოთამაშემ გააგორა, ვთქვათ 1-1-1-6-5, მაშინ მას შეუძლია ჩაიწეროს თავის აქტივში ან 3 ქულა (1+1+1), ან 6, ან 5.

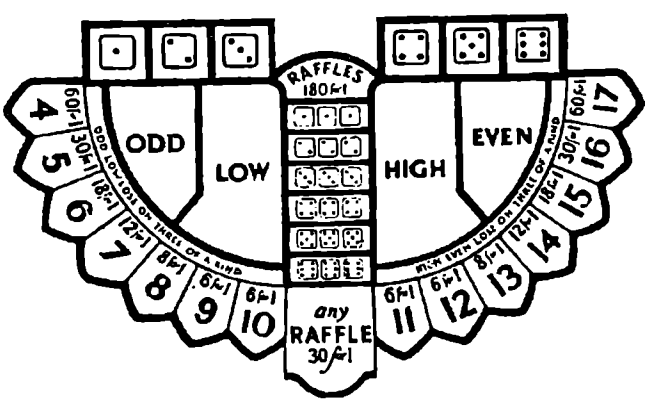
თამაშის დაწყების წინ დაიხაზება ცხრილი: ჰორიზონტალურად მოთამაშეთა სახელები, ვერტიკალურად შესაძლებელი სიდიდეები და კომბინაციები, სულ 10. ყოველი სიდიდე, ან კომბინაცია მოთამაშემ შეიძლება გამოიყენოს მხოლოდ ერთხელ (თუ მოთამაშემ უკვე მოაგროვა სტრიტი და მიიღო მასზე განსაზღვრული ქულების რაოდენობა, მაშინ ცხრილში ეს უჯრედი დაკავებულია და შემდეგ რაუნდში მოთამაშემ უნდა შეარჩიოს სხვა კომბინაცია).

როდესაც არ არის სასურველი კომბინაცია, მაშინ მოთამაშემ სწორად უნდა გაიანგარიშოს თუ რომელი სიდიდე ჩაწეროს თავისთვის ცხრილში.

მაგალითად, მოყვანილ მაგალითში 1-1-1-5-6, ჭკვიანურია ერთიანების გამოყენება (3 ქულა): რადგან დიდ ქულებს ერთიანები ვერ მისცემს მოთამაშეს, ხოლო 3 ექვსიანი (თუ გააგორა) მომავალი გაგორების დროს, მოთამაშეს მოუტანს 18 ქულას. ქვემოთ მოყვანილია „გენერალის" თამაშის მაგალითი:

	ა	ბ	გ	დ
1	3	2	3	3
2	4	4	4	2
3	6	9	6	6
4	12	8	8	12
5	10	15	5	10
6	6	18	6	12
სტრიტ	25	20	20	25
სავსე სახლი	35	0	30	30
ოთხი	40	45	40	0
გენერალი	0	60	0	60
	141	181	122	160

გრან-აზარი



გრან-აზარი (grand hazard - ფრან.) სამი კამათელით ითამაშება. იგი წააგავს რულეტის თამაშს. მისთვის საჭიროა სპეციალური მაგიდა, რომელიც დაყოფილია ზონებად. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. თამაშის მონაწილეები თამაშობენ მებანკის წინააღმდეგ.

მოთამაშეები თავიანთ ფსონებს დებენ ზონებში, კომბინაციების შესაბამისად, შემდეგ მებანკე გააგორებს 3 კამათელს, რითაც მაშინვე გადაწყდება თამაშის შედეგი. თუ მოთამაშე წააგებს (არ დაჯდება რიცხვების ის კომბინაცია, რომელზეც მან გააკეთა ფსონი), ის დაკარგავს თავის

ფსონს. თუ მოთამაშე მოიგებს (დაჯდება კამათლებზე იმ რიცხვების კომბინაცია, რომელზეც ფსონი ჰქონდა დადებული), ბანკი გადაუხდის მას თანხას, რომელიც გაკეთებულ ფსონთან განსაზღვრულ შეფარდებაშია.

1. ფსონი შეიძლება დადო რომელიმე სიდიდეზე (მაგალითად, ერთიანზე). მოთამაშე ფსონს დადებს მაგიდის ზედა ზონაში, შესაბამისი სიდიდის გამოსახულებაზე. თუ მოცემული ქულა დაჯდება ერთ კამათელზე – ბანკი გადაუხდის თანხას „ერთი-ერთზე“ (ესე იგი, მოთამაშე უკან აიღებს თავის დადებულ ფსონს და ბანკისგან მიიღებს კიდევ ერთი ამდენ თანხას). თუ მოცემული სიდიდე დაჯდა 2 კამათელზე, მაშინ ბანკი გადაუხდის „ორი ერთზე“ თანხას, თუ დაჯდა სამივე კამათელზე – მაშინ „სამი ერთზე“ თანხას.

2. „ზედა“ და „ქვედა“ ფსონები. როცა მოთამაშე ფსონს დადებს „ზედა“-ზე, მოიგებს, თუ სამივე კამათელზე დამჯდარი ქულები ტოლია ან მეტია თერთმეტზე. თუ სფონს დადებს „ქვედა“-ზე, მოიგებს, თუ ქულების რაოდენობა ნაკლებია თერთმეტზე.

ორივე შემთხვევაში მოთამაშე წააგებს, თუ დაჯდება „ტრიპლეტი“ (3 ერთიანი, 3 ორიანი, 3 სამიანი და ასე შემდეგ). თუ ბანკი წააგებს, გადაიხდის თანხას „ერთი-ერთზე“.

3. ფსონები „ლუწზე“ და „კენტზე“. მოთამაშე ფსონს დებს ლუწი ან კენტი ქულების დასმაზე, მაგრამ აქაც ის ნებისმიერ შემთხვევაში წააგებს, თუ დაჯდება „ტრიპლეტი“. ბანკი იხდის ერთი ერთზე თანხას.

4. „ლატარია“ (raffle – ფრ.). მოთამაშეს ფსონი შეაქვს ამა თუ იმ „ტრიპლეტის“ დასმაზე. მისთვის მოგება ნაკლებ მოსალოდნელია, მაგრამ თუ მოიგო, ბანკი გადაუხდის 180-ს ერთზე (მოთამაშე კარგავს თავის ფსონს, მაგრამ ბანკისაგან მიიღებს 180 ფსონს).

5. ფსონი შეიძლება შეიტანო ნებისმიერ ტრიპლეტის დასმაზე (არ არის საჭიროო მითითება რომელზე). ბანკი გადაიხდის 30-ს ერთზე.

6. ფსონი შეიძლება დადო ნებისმიერ ქულათა ჯამზე 4-დან 17-მდე. მოთამაშის მოგების შემთხვევაში ბანკი გადაიხდის სხვადასხვა თანხას, კამათლებზე დამჯდარი ქულების მიხედვით. ამ შემთხვევაშიც მოქმედებს მოთამაშის წაგების წესი „ტრიპლეტის“ დასმის შემთხვევაში.

გრან-ჯაზარის თამაშის წესები ისეა აგებული, რომ ბანკი მთლიანად არასდროს არ ანაზღაურებს მოთამაშის რისკს: ფსონების რაოდენობა, რასაც ბანკი იხდის მოთამაშის მოგების შემთხვევაში, ყოველთვის მცირეა (ნაკლებია) ვიდრე წამგებიანი გაგორებების რაოდენობა, საშუალოდ ერთ მომგებიანზე. ავხსნათ ეს მაგალითით: დავუშვათ მოთამაშემ ფსონი შეიტანა ოთხიანის დასმაზე. 3 კამათელი შეიძლება დაჯდეს 216-ნაირად (ესე იგი, გამოსახოს 216 კომბინაცია). ოთხიანი კი შეიძლება გამოვიდეს მხოლოდ 3 ხერხით

(1-1-2, 1-2-1 , 2-1-1) მაშასადამე მოგების ალბათობა მოთამაშისათვის შეადგენს 1/72: საშუალოდ მოთამაშეს შეუძლია დასვას ოთხიანი 72 მცდელობიდან ერთხელ. ბანკი კი უხდის მას 1/60 თანაფარდობით.

ამ შეუსაბამობის ხარჯზე ბანკს თამაშისგან აქვს მყარი შემოსავალი სხვადასხვა კომბინაციებზე სხვადასხვანაირი. ამ შემოსავლის გამოანგარიშება შეიძლება პროცენტებში. დავუშვათ მოთამაშემ დადო ფსონი ოთხიანზე. მას აქვს 72 დოლარი და მან 72-ჯერ სცადა ბედი, თითო დოლარი დადო ყოველ ფსონზე. იდეალური ალბათობის მიხედვით, მოთამაშე წააგებს 71-ჯერ და მოიგებს 1-ხელ. ბანკი რომ მას ალბათობის შესაბამისად უხდიდეს (ესე იგი 71-ს 1-ზე), მაშინ მოთამაშე წააგებდა 71 ფსონს და მოიგებდა ერთხელ, დაუბრუნდებოდა თავის საწყის მდგომარეობას: დარჩებოდა თავისი 72 დოლარი. მაგრამ ბანკი იხდის მხოლოდ 60-ს 1-ზე. ეს ნიშნავს რომ მოთამაშე 72-ის ნაცვლად მიიღებს 60 დოლარს. ახლა გამოვიანგარიშოთ ბანკის საშუალო მოგება პროცენტებში:

$$\frac{\text{ბანკის გადაუხდელი თანხა}}{\text{ალბათობის შესაბამისი თანხა}} \times 100 = \frac{72-60}{72} \times 100 = 16{,}67\%$$

გამოცდილმა მოთამაშემ უნდა იცოდეს, თუ რა რაოდენობის თანხას აკლებს მას ბანკი თითოეულ კომბინაციაზე. ამიტომ, მოთამაშეებმა რომ არ იწვალონ ანგარიშებით, მოვიყვანთ ქვემოთ ყველა კომბინაციებისა და სიდიდეების გამზადებულ ციფრებს:

ბანკის შემოსავალი %-ში:

ფსონი რაიმე სიდიდეზე	7,78%
ფსონი ზედა და ქვედა	2,78%
ფსონი ლუწი და კენტი	2,78%
ფსონი ტრიპლეტი (კონკრ)	16,67%
ფსონი ყოველ ტრიპლეტზე	16,67%

ქულების ჯამის ფსონების ცხრილი:

4 ან 17	16,67%
5 ან 16	16,67%
6 ან 15	16,67%
7 ან 14	16,67%
8 ან 13	22,22%
9 ან 12	30,36%
10 ან 11	25%

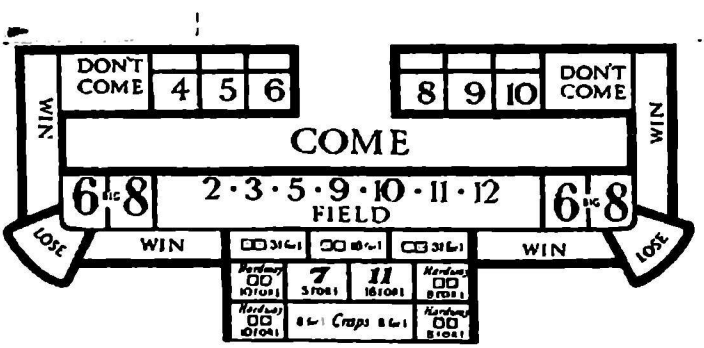
კრეპსი



კრეპსი (craps - ინგ.) აზარტული საბანკო თამაშია 2 კამათლით. ის არის ერთ-ერთი პოპულარული და გავრცელებული კაზინოს თამაში. თავდაპირველად წარმოიშვა ამერიკაში XIX საუკუნის დასაწყისში. 1931 წელს ნევადაში აზარტული თამაშები გამოცხადდა ლეგალიზებულად, რის შედეგადაც კრეპსის თამაში სწრაფად დაინერგა ევროპის, სამხრეთ ამერიკის, აფრიკის და აზიის კაზინოებში.

კრეპსს თამაშობენ სპეციალურ მაგიდაზე, რომელზეც მონიშნულია სათამაშო ველი. სათამაშო ველი დაყოფილია გასაკეთებელი ფსონების შესაბამის მონაკვეთებად. მონიშნულობა ისეთნაირად არის დაგეგმილი, რომ სათამაშო დაწესებულებას გარანტირებული აქვს მათემატიკურად გაანგარიშებული შემოსავალი თითოეული ფსონიდან.

იხ. ნახ.



კრეპსის თამაშში მოთამაშეებს შეუძლიათ გააკეთონ ნებისმიერი ფსონები 2 გაგორებულ კამათელზე დამყდარი

ქულების მიხედვით. თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლია ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშეს. ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია დაიწყოს თამაში დანარჩენი მონაწილეების ნებართვის მიხედვით, მას ეწოდება კამათლების პირველი გამგორებელი.

გამგორებელი გააგორებს 2 კამათელს და კამათლების გაჩერების შემდეგ მათზე ზემოდან დამჯდარი ციფრები ჯამში შეადგენს გადამწყვეტ რიცხვს. თუ გამგორებელმა პირველ გაგორებაზე დასვა 7 ან 11, ეს არის გადამწყვეტი - მომგებიანი და ეწოდება „პასი" (pass - ინგ.) ან ნატურალი (natural - ინგ.) ესე იგი მოთამაშემ მოიგო. თუ მოთამაშე გააგორებს „კრეპსს" (ჯამში - 2,3 ან 12) - ეს არის წამგებიანი - გადამწყვეტი, მას ეწოდება მისაუტი (missout - ინგ) ესე იგი მოთამაშემ წააგო, მაგრამ ინარჩუნებს თამაშის გაგრძელების უფლებას.

თუ მოთამაშე ჯამში გააგორებს - 4, 5, 6, 8, 9 ან 10 - ამ ჯამებს ეწოდება ქულები (point - ინგ.). მოთამაშისთვის ეს არ ნიშნავს წაგებას ან მოგებას. როცა გააგორებს ერთ რომელიმე ამ რიცხვს, მოთამაშე ცდილობს ხელმეორედ გააგოროს იგივე რიცხვები 7-იანის დაჯდომამდე (გაგორებამდე). თუ მან ეს შეძლო, მაშინ ამ გაგორებას აგრეთვე ეწოდება - „კრეპსი", წარუმატებელი, ესე იგი ის წაგებაშია. 4,5,6,8,9 და 10 ციფრებს სხვანაირად ეწოდება „თავისი ქულა".

როცა გამგორებელი ვერ გააგორებს „თავის ქულას", მაშინ კამათლები გადადის მისგან მარცხნივ მყოფ მოთამაშეზე, რომელიც ახლა გახდება გამგორებელი. გამგორებელს აგრეთვე შეუძლია გადასცეს კამათლები შემდეგ მოთამაშეს „პასის" შემდეგაც, თუ ის დაეთანხმება. შემდეგ მოთამაშესაც შეუძლია უარი თქვას კამათლების გაგორებაზე და თავის მხრივ გადასცეს კამათლები შემდეგ მოთამაშეს.

პირველ გაგორებას ეწოდება „კამაუტი" (გამოსვლა). მაგიდის გარშემო მყოფ მოთამაშეებს კრუპიე შესთავაზებს კამათლები გააგორონ საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. კრეპსის თამაშში კამათლების გაგორებას აქვს განსაკუთრებული წესი, რომელიც უნდა დაიცვას მოთამაშემ, რომ ჩაეთვალოს გაგორება: მოთამაშემ კამათლები უნდა გააგოროს (ისროლოს) რაც შეიძლება შორს, მაგიდის მოპირდაპირე კედლამდე, ორივე კამათელი ერთდროულად უნდა გააგოროს ერთი ხელით, ერთი კამათელი უნდა შეეხოს მაგიდის მოპირდაპირე კედელს. კამათლების გამგორებელმა მოთამაშემ უნდა გააკეთოს ფსონი.

დამწყები მოთამაშისთვის ყველაზე გავრცელებული ფსონებია: Pass Line და Dont Pass Line. როდესაც გაიგონებთ კრუპიეს განცხადებას: „Come Out roll", ეს ნიშნავს ახალი თამაშის დაწყებას და თქვენ შეგიძლიათ გააკეთოთ ფსონი, ან ეს შეიძლება იყოს კამათლების გაგორების თქვენი რიგი.

სხვადასხვა კაზინოში ფსონის მაქსიმალური ოდენობა და მოგებულის გადახდის წესები განსხვავდება ერთმანეთისგან.

კრეპსის ფსონების ვარიანტებია:

Come.

როცა ფსონია „კამაუტი" (გამოსვლა) უნდა გამოიცნო რომელი ციფრი დაჯდება მოთამაშის პირველი გაგორების შედეგად. ფსონი „კამ"-ზე (შესვლაზე) არის ფსონი იმაზე, რომ შემდეგი პირველი გაგორება („კამაუტი") იქნება მომგებიანი.

Pass Line.

როცა ფსონია „პას ლაინი" თქვენ მოიგებთ, თუ ორივე კამათელზე დამჯდარი ციფრების ჯამია 7 ან 11 და წააგებთ თუ ციფრების ჯამია 2,3, 12. ხოლო თუ დაჯდა ციფრები (კომბინაციები) 4,5,6,8,9 ან 10, რომ მოიგოთ გაკეთებული ფსონის ტოლი თანხა, ეს რიცხვი უნდა გამეორდეს კამათლების შემდეგ გაგორებებზე 7-იანის დაჯდომამდე.

Dont Pass Line.

თქვენ მოიგებთ 3 ან 12 კომბინაციის შემთხვევაში, წააგებთ 7 ან 11 კომბინაციის შემთხვევაში და ფსონი გაუქმდება თუ კამათლებზე დაჯდება 2. თუ დაჯდება კომბინაციები 4,5,6, 8,9 ან 10, მაშინ თქვენ მოიგებთ იმ შემთხვევაში, თუ კამათლების შემდეგი გაგორებისას 7-იანი დაჯდება ადრე, ვიდრე გამეორდება ეს რიცხვი.

Big 6/Big 8.

ამ ფსონის გასაკეთებლად თქვენ ჟეტონები უნდა დააწყოთ Big 6 ან Big 8 ზონებში. თუ თქვენ ჟეტონები დააწყეთ Big 6 ზონაში, თქვენ მოიგებთ გაკეთებული ფსონის ტოლ თანხას, ყოველთვის როცა დაჯდება 6. თუ თქვენ ჟეტონებს დააწყობთ Big 8 ზონაში, თქვენ მოიგებთ გაკეთებული ფსონის ტოლ თანხას, ყოველთვის როცა დაჯდება 8. ორივე ფსონებში თქვენ წააგებთ, მხოლოდ თუ დაჯდება 7.

The Field.

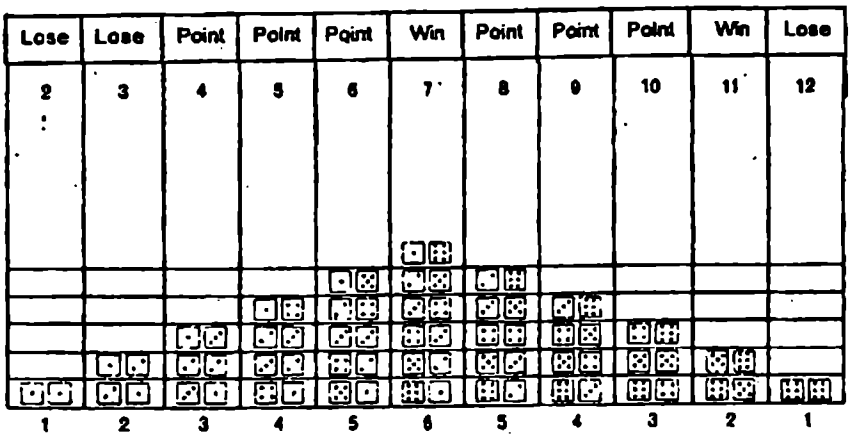
ამ ფსონზე შეტანილი თანხის ტოლი რომ მოიგოთ, თქვენ უნდა დააჯინოთ კამათლებზე 2,4,9,10 ან 11, ხოლო თუ დაჯდება 2 ან 12, თქვენ მიიღებთ 2:1-ის პროპორციულ თანხას.

Hardways.

ამ ფსონში ერთი და იგივე რიცხვი უნდა დაჯდეს ორივე კამათელზე. მაგალითად, თუ თქვენ ფსონი შეიტანეთ „ხარდ 8-ზე", თქვენ მოიგებთ, თუ დაჯდება ორმაგი რიცხვი 4 მანამდე, სანამ დაჯდება 7, ან 8 რიცხვის ნებისმიერი სხვა კომბინაცია. მოგება გადახდილი იქნება პროპორციულად 7:1 „ხარდ 4"-თვის და „ხარდ-10"-სთვის და 9:1 „ხარდ 6"-ისთვის და „ხარდ-8"-ისთვის. კრეპსის თამაშში ფსონების გაკეთება შეიძლება მხოლოდ მოგებაზე ან წაგებაზე.

ქვემოთ მოყვანილი ცხრილის მიხედვით კრეპსის მოთამაშეს შეუძლია

გაიანგარიშოს სასურველი კომბინაციის დაჯდომის ალბათობა. 7 ან 11 პირველ გაგორებაზე დამჯდარი მოიგებს, ხოლო 2,3 12 კი წააგებს. თუ მოთამაშემ გააგორა „პოინტი", ის მოიგებს იმ შემთხვევაში, თუ მას გაიმეორებს მანამდე, სანამ დაჯდება 7.



С помощью этой таблицы игрок в крэпс может рассчитать вероятность выпадения желаемой комбинации. Семерка или одиннадцать, выпавшие при первом броске, выигрывают, а двойка, тройка или дюжина проигрывают. Если игрок выбросил "пойнт", он выигрывает только в том случае, если повторит его до того, как выпадет семерка. При игре в крэпс в казино ставки можно делать только на выигрыш или проигрыш.

მარტინეტი

მარტინეტს თამაშობს რამდენიმე მოთამაშე 3 კამათლით. თითოეულ მოთამაშეს ხელზე უნდა ჰქონდეს 3 კამათელი, თითო ჟეტონი. სათამაშოდ საჭიროა მაგიდა, რომელზეც დახაზული იქნება ჰორიზონტალური უჯრედები 1-დან 12-მდე ისე, როგორც ნაჩვენებია სქემაზე:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

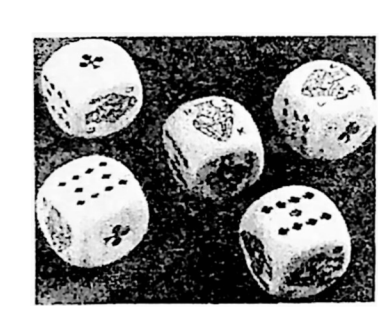
თამაშში მონაწილეობის რიგი უნდა გათამაშდეს. პირველი მოთამაშე გააგორებს 3 კამათელს. თუ ვერ დასვა ერთიანი, ის მაშინვე გადასცემს კამათლებს მისგან მარცხნივ მჯდომს. თუ მან დასვა ერთიანი ის დადებს თავის ჟეტონს შესაბამის უჯრედზე. თუ ერთიანის გარდა დასვა საჭირო თანმიმდევრობის მიხედვით შემდეგი უჯრედების შესაფერისი რიცხვები - მას შეუძლია ჟეტონი გადაწიოს. მაგალითად თუ დასვა 2, გადაწევს ჟეტონს 2 უჯრედზე, თუ დასვა 2 და 3 - მაშინ - 3 უჯრედზე.

ამის გარდა მოთამაშეს შეუძლია დააჯამოს გაგორებული რიცხვები, რათა მიიღოს მისთვის საჭირო მინდერის ნომერი. მაგალითად, თუ კამათლები დაჯდა რიცხვებზე: 1-1-1, მას შეუძლია დააჯამოს ეს ციფრები ასე: 1-(1+1) და დადებს ჟეტონს მე-2 უჯრედზე. დავუშვათ, რომ მოთამაშემ უნდა დადოს ჟეტონი მე-7 უჯრედზე, მან გააგორა 1-6-4 ან 1-3-3, მაშინ მას შეუძლია დააჯგუფოს ეს რიცხვები ისეთნაირად, რომ მიიღოს 7 (1+6)-4 და 1+3+3.

მოთამაშე განუწყვეტლივ აგორებს კამათლებს მანამ, სანამ გააგორებს მისთვის აუცილებელ რიცხვებს. თუ ის ვერ შეძლებს ჟეტონის გადაწევას, კარგავს კამათლებს და გადასცემს მათ მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს. თუ მოთამაშემ გააგორა მისთვის საჭირო კომბინაცია, მაგრამ ვერ შეამჩნია ის, ყოველ მის მოწინააღმდეგეს, რომელსაც ასევე სჭირდება ხსენებული კომბინაცია, შეუძლია იგი გამოიყენოს: საჭიროა მხოლოდ დაიძახოს ეს კომბინაცია, მანამდე სანამ უყურადღებო მოთამაშე კამათლებს შემდეგ მოთამაშეს გადასცემდეს. თუ გამორჩენილ კომბინაციაზე რამდენიმე მოთამაშე ერთდროულად დაიძახებს, მას გამოიყენებს ის, ვინც საათის ისრის მოძრაობის მიხედვით ყველაზე ახლოს ზის კამათლების გამგორებელთან.

მოგებულია ის მოთამაშე, რომლის ჟეტონმა ყველაზე ადრე გაიარა მინდერები (უჯრედები) 1-დან 12-მდე და უკან.

პოკერი კამათლებით



კამათლებით თამაშებში ამერიკასა და კანადაში ყველაზე პოპულარულია პოკერი კამათლებით (Poker Dice). კამათლების მხრებზე გამოსახულია სათამაშო ბანქოს სიმბოლოები, ტუზი, მეფე, ქალი, კაცი, ათიანი და ცხრიანი (თამაშობენ ჩვეულებრივი წერტილებიანი კამათლებითაც). ტუზი ხანდახან შეიძლება გაუტოლდეს რომელიმე სიმბოლოს. თამაშში მონაწილეობს ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშე. თამაშის დაწყების წინ თითოეული მოთამაშე გააგორებს ერთ კამათელს. თამაშს დაიწყებს ის, რომელმაც გააგორა უფრო მაღალი რიცხვი. თამაშის მიზანია, ერთი, ორი ან სამი გაგორებით ყველაზე მაღალი პოკერული კომბინაციის მოგროვება (Poker hand) წინასწარი მოლაპარაკების მიხედვით. პირველ გაგორებაში მონაწილეობს ხუთი კამათელი. მორიგე გაგორების შემდეგ კამათლების ნაწილი დარჩება მაგიდაზე და მონაწილეობს კომბინაციებში. არსებობს პოკერის თამაშის ორი ვარიანტი: „პოკერი I“ და პოკერი II“. ორივე ვარიანტის თამაშის

წესები აღწერილია იმ ვარაუდით, როცა თამაში ტარდება ჩვეულებრივი ექვსწახნაგიანი კამათლებით, რომლების ყოველ მხარზე წერტილებით მონიშნული არის მისი ღირსება - 1,2,3,4,5,6 ხოლო მოპირდაპირე მხრების რიცხვების ჯამი ყოველთვის 7-ის ტოლია.

პოკერი I

პოკერის თამაშის ეს ვარიანტი შედგება ორი ნაწილისაგან - სავალდებულო და ნებისმიერი პროგრამისაგან. სავალდებულო პროგრამა შედგება ექვსი ფიგურისაგან: ერთიანი, ორიანი, სამიანი, ოთხიანი, ხუთიანი და ექვსიანი (იაქ, დუ სე, ჩარ, ბეშ, შაშ). ამ პროგრამის შედეგების ჩაწერის მაგალითი ნაჩვენებია ქვემოთ მოყვანილ ცხრილში:

ფიგურები	მოთამაშეთა სახელები		
	სანდრო	ლაშა	ნუკრი
1	- 3	0	3
2	- 6	- 3	0
3	0	0	- 3
4	3	3	0
5	3	0	- 3
6	0	0	6
ჯამი	- 3	0	3
პრემია	-	50	50
შუალედური შედეგი	- 3	50	53

სავალდებულო პროგრამაში მოთამაშეები ფიგურებს ასრულებენ ნებისმიერად. ყოველი ფიგურის შესრულების მიზანია კამათლებით ისეთი კომბინაციის მიღება, რომლებშიც დაისმება სამზე არანაკლები საჭირო ღირსების კამათელი. ფიგურის შესრულება (წინასწარ მოლაპარაკებით) შედგება ერთი, ორი ან სამი გაგორებისაგან. ერთი რომელიმე ფიგურის შესასრულებლად მოთამაშეს ყოველ სვლაზე აქვს სამი მცდელობის უფლება. პირველ გაგორებაზე გამოყენებულია ყველა ხუთიევე კამათელი. პირველი გაგორების შედეგის მიხედვით მაგიდაზე დარჩება რამდენიმე კამათელი. მეორე გაგორებაში მონაწილეობს მხოლოდ დარჩენილი კამათლები. მეორე გაგორების შემდეგ კამათლების ნაწილს დაემატება ადრე დარჩენილები, ხოლო დანარჩენები მონაწილეობენ მესამე გაგორებაში (თუ ის გათვალის-

წინებულია). ფიგურის შესრულების შემდეგ შედეგი ჩაიწერება ცხრილის ნებისმიერ ცარიელ უჯრედში.

ერთი და იგივე ფიგურის ორჯერ შესრულება არ არის მიზანშეწონილი, მაგრამ იმის გადაწყვეტა თუ რომელი ფიგურა უნდა შესრულდეს, შეიძლება გადაიდოს მესამე გაგორების დამთავრებამდე. შედეგის სახით ჩაიწერება სასურველი ღირსების მქონე დასმული კამათლის გასამკეცებული ოდენობა ცხრა ქულის გამოკლებით. მაშასადამე, თუ დასმული იქნა სასურველი ღირსების სამი კამათელი, მაშინ ჩაიწერება 0 ქულა. სამზე მეტ ყოველ კამათელზე დაემატება სამი ქულა, სამზე ნაკლებ ყოველ კამათელზე ამდენივე გამოაკლდება.

სავალდებულო პროგრამა დამთავრდება მაშინ, როცა ყოველი მოთამაშე ფიგურის შესანარჩუნებლად შეასრულებს ექვს მცდელობას და ცხრილის ექვსივე უჯრედს შეავსებს. შემდეგ ხდება შუალედური შედეგის შევსება. ყოველი მოთამაშის მიერ მოგროვილი ქულები დაჯამდება. თამაშის ზოგიერთ მოდიფიკაციაში იმ მოთამაშეებს რომელთა შუალედური შედეგი არის ნულის ტოლი ან ნულზე მეტი, დაემატება პრემია 50 ქულის ოდენობით. პოკერის შესრულებაზეც ასევე პრემია არის 50 ქულა.

ზემოთ მოყვანილ ცხრილში ნაჩვენებია ქულების შევსების და დარიცხვის მაგალითი: უჯრედში ნუკრი, მეექვსე ფიგურაზე ჩაწერილია რიცხვი ექვსი, რომელიც შეესაბამება შემთხვევას, როცა ყველა ხუთივე კამათელი გაგორდა ექვსი (შაში) ციფრით. უჯრედში სანდრო, მეორე ფიგურაზე ჩაწერილია მინუს ექვსი, რომელიც შეესაბამება იმ შემთხვევას, როცა მხოლოდ ერთ კამათელზე დაისვა ორიანი (დუ), ესე იგი საჭირო სამ კამათლამდე არ ჰყოფნის ორი. უჯრედში ლაშა, პირველ ფიგურაზე ჩაწერილია რიცხვი ნოლი, რომელიც შეესაბამება შემთხვევას, როცა გაგორდა ზუსტად სამი ერთიანი (იაქ). უჯრედში ნუკრი, მესამე ფიგურაზე შედეგის სახით ჩაწერილია რიცხვი მინუს სამი (სე), რომელიც შეესაბამება შემთხვევას, როცა გაგორდა ორი სამიანი (დუ სე), ესე იგი საჭირო სამ კამათლამდე არ ყოფნის ერთი. უჯრედში სანდრო, მეხუთე ფიგურაზე ჩაწერილია რიცხვი 3 (სე), რომელიც შეესაბამება შემთხვევას, როცა დაისვა ოთხი სამიანი (საჭირო სამი კამათლის ნაცვლად გაგორდა კიდევ ერთი ზედმეტი).

ნებისმიერი პროგრამა შედგება 9 ფიგურისაგან: 1) წყვილი (P) - ერთნაირი ღირსების ორი კამათელი; 2) ორი წყვილი (PP) - ერთნაირი ღირსების ორი კამათელი და სხვა ღირსების ორი კამათელი; 3) სამიანი (T) - ერთნაირი ღირსების სამი კამათელი; 4) პატარა (Low) სტრიტი (LS) 1,2,3,4,5 ღირსების მქონე ხუთი კამათელი; 5) დიდი (Big) სტრიტი (BS) 2,3,4,5,6 ღირსების მქონე ხუთი კამათელი; 6) ფულ-ი (F) - ერთი ღირსების ორი კამათელი და სხვა ღირსების სამი კამათელი;

7)კარე (C) ერთი ღირსების ოთხი კამათელი; 8) პოკერი (P) - ერთი ღირსების ხუთი კამათელი და 9) შანსი (sh) - ნებისმიერი ღირსების ხუთი კამათელი.

ნებისმიერი პროგრამის შედეგების ჩანაწერი კეთდება ცხრილის სახით, რომელიც ნაჩვენებია ქვემოთ:

ფიგურები და სიდიდე	მოთამაშეთა სახელები		
	სანდრო	ლაშა	ნუკრი
P (3)	-3	-3	6
PP (7)	-7	14	7
T (10)	30	-10	10
LS (15)	15	15	-15
BS (15)	-15	-15	15
F (20)	40	20	-20
C (30)	-30	30	60
P (50)	-50	-50	-50
Sh (0)	0	0	0
სულ	-14	1	13

ნებისმიერი პროგრამის ფიგურების შესრულებას მოთამაშეები აკეთებენ რიგის მიხედვით. ყოველი ნებისმიერი ფიგურის შესრულების მიზანია კამათლებით შესაბამისი კომბინაციების მიღება. ფიგურის შესრულება შედგება (წინასწარი მოლაპარაკებით) ერთი, ორი ან სამი გაგორებისგან. პირველ გაგორებაზე გამოყენებულია ყველა ხუთივე კამათელი. პირველი გაგორების შედეგის მიხედვით მაგიდაზე დარჩება რამდენიმე კამათელი. მეორე გაგორებაში მონაწილეობენ მხოლოდ დარჩენილი კამათლები. მეორე გაგორების შემდეგ კამათლების ნაწილს დაუმატებენ ადრე დარჩენილებს, ხოლო დარჩენილი კამათლები ღებულობენ მონაწილეობას მეხამე გაგორებაში (თუ ის არის გათვალისწინებული). ფიგურის შესრულების შემდეგ შედეგი ჩაიწერება ცხრილის ნებისმიერ ცარიელ უჯრედში. ერთი და იგივე ფიგურის ორჯერ ზედიზედ შესრულება არ არის მიზანშეწონილი, მაგრამ იმის გადაწყვეტა, თუ რომელი ფიგურა იქნება შესრულებული, შეიძლება იქნეს გადადებული მესამე გაგორების დამთავრებამდე. შედეგის სახით (იმ შემთხვევაში თუ ფიგურა შესრულებულია) ცხრილში ჩაიწერება ფიგურის სიდიდე. თუ ფიგურა არ არის შესრულებული, მაშინ ფიგურის სიდიდე ჩაიწერება მინუსით. თუ ფიგურა შესრულებულია პირველი

გაგორებით, მაშინ შედეგში ჩაიწერება გასამკეცებული ფიგურის სიდიდე, ხოლო თუ შესრულებულია მეორე გაგორებით, მაშინ გაორმაგებული. საჭიროა აღინიშნოს, რომ „შანსის“ პწკარი არის ნულის ტოლი და არცელის მოგროვებულ ქულებს. ნებისმიერი (произвольная რუს.) პროგრამის დამთავრების შემდეგ ტარდება შუალედური შედეგი. თითოეული მოთამაშის მიერ მოგროვილი ქულები ჯამდება. ქვემოთ მოყვანილ ცხრილში ნაჩვენებია ქულების შევსების და დარიცხვის მაგალითი:

ფიგურები	მოთამაშეთა სახელები		
	სანდრო	ლაშა	ნუკრი
პროგრამა	-3	50	53
საკალდებულო	-6	-3	13
ნებისმიერი	-14	1	0
სულ:	-17	51	66
შედეგი	-50	18	32
საშუალო 33			

თამაში მთავრდება ორივე ცხრილის ყველა უჯრის შევსებით. ყოველი მოთამაშის უჯრების ჯამები ასევე ჯამდება. ანგარიში შეიტანება შედეგის ცხრილში და მის მიხედვით წარმოებს მოთამაშეებზე მოგების და წაგების ანაგრიში. „სულ“ გრაფაში შედის ორი წინა პწკარის ჯამი. „საშუალოს“ პოზიცია გაანგარიშებულია როგორც „სულ“ გრაფის ჯამი გაყოფილი მოთამაშეთა რაოდენობაზე წილადის წილის გამორიცხვით. „შედეგი“ გაითვლება, როგორც „სულ“ მინუს „საშუალო“. იმ შემთხვევაში, როცა შედეგი არ ემთხვევა წილადის წილის გამორიცხვის გამო „საშუალოს“ დაანგარიშებისას, შემცირდება უდიდესი მოგება. ზემოთ მოყვანილ მაგალითში სწორი საშუალოა 33 და (გამოსარიცხი) 1/3. საბოლოო ანგარიშით მაქსიმალური მოგება ტოლია 32-ის ნაცვლად 33-ისა.

პოკერი II

თამაშის ამ ვარიანტშიც ასევე არის სავალდებულო და ნებისმიერი პროგრამები და იგივე ფიგურები. ყოველ სვლის გაკეთებაზე საჭირო ფიგურის გასაგორებლად მოთამაშეს აქვს სამი ცდის უფლება. მაგრამ ფიგურის შესრულებაზე პირველი ან მეორე მცდელობით გამოუყენებელი მცდელობები მოგროვდება, რომლებიც შეიძლება გამოყენებულ იქნეს მორიგ სვლაზე.

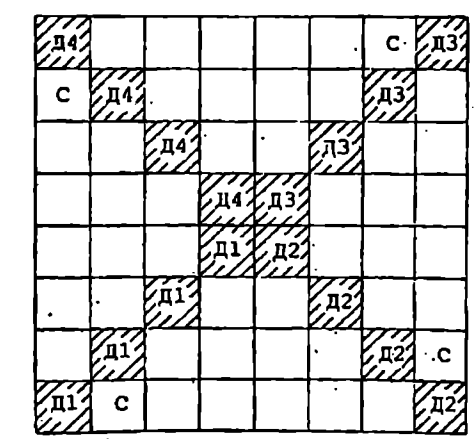
ფიგურების შესრულება ასევე იწყება სავალდებულო პროგრამით, მაგრამ ფიგურა ჩაითვლება შესრულებულად, თუ დაისვა ერთი ღირსების მქონე არანკალები სამი კამათელი. ეს ფიგურა ჩვეულებრივ გადაიბაზება და ქულების დაანგარიშება არ ხდება.

ნებისმიერი პროგრამა იმით განსხვავდება, რომ „კარე"-ს (C) პრემია 30 ქულის ტოლია, „პოკერი"-ს (P) – 50 ქულისა. ამ პროგრამაში მოთამაშეები ქულებს მიიღებენ კამათლების ღირსებების მიხედვით, რომლებითაც შესრულებულია ფიგურები.

თამაში მთავრდება მაშინ, როცა რომელიმე მოთამაშე შეასრულებს ყველა ფიგურას. შემდეგ, მოგებულმა თუ დაიწყო თამაში, დანარჩენი მოთამაშეები გააკეთებენ თავიანთ ბოლო სვლას.

ფიგურის შეუსრულებლობა ჩაიწერება უარყოფითი ნიშნით (მინუსით). გამოუყენებელი მცდელობის ფასია 3 ქულა. შემდეგ დაჯამდება ნებისმიერი პროგრამის ქულები და გამოუყენებელი მცდელობების ქულების ჯამი. შემდგომი ანგარიში ისეთივეა, როგორც თამაშის პირველ ვარიანტში.

პახისი



ამ თამაშს ინდოეთში თამაშობდნენ ათასი წლის წინათ. ინგლისში მას ეწოდება „ლიუდო". თამაში გავრცელებულია მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში, მათ შორის ამერიკაში. ქვემოთ მოყვანილია თამაშის ვარიანტი, სადაც გამოყენებულია ჭადრაკის დაფა (სპეციალურის ნაცვლად) და ტრადიციული წესები.

პახისს თამაშობენ ორიდან ოთხამდე მონაწილე. ყოველ მათგანს აქვს თავის ფერის ოთხი კოჭი.

„D“ ასოთი ანიშნულია ბოლო ველები, სადაც ყოველმა მოთამაშემ უნდა მიიყვანოს თავისი კოჭები, რისთვისაც დაფაზე უნდა შემოიაროს მთლიანი წრე (ნახატზე ეს ველები წყვეტილი ხაზებით არის აღნიშნული).

მოთამაშის სახლის წინ არის სასტარტო ველი (საათის ისრის საწინააღმდეგოდ მიმართული პირველი ველი), სადაც უნდა დაიდოს მოთამაშის კოჭები, რომლებიც იმყოფება დაფის გარეთ (თამაშში არ შესული ან მოკლული), რომ მათ მიიღონ მონაწილეობა თამაშში.

ყოველი მოთამაშე თავისთვის ამოარჩევს ერთნაირი ფერის კოჭებს, რომელსაც შეესაბამება განსაზღვრული სახლი.

პირველი სვლის გაკეთების უფლებას მიიღებს ის მოთამაშე, რომელიც გააგორებს ყველაზე მაღალი ღირსების კამათელს. შემდეგ სვლებს მოთამაშეები აკეთებენ რიგის მიხედვით, საათის ისრის მოძრაობის საწინააღმდეგო მიმართულებით. (D4-D3-D2-D1). სასტარტო ველზე (უჯრედზე) კოჭები დაიდება მხოლოდ შეშის გაგორების შემთხვევაში. ექვსი ქულა (შეში) ასევე იძლევა დამატებით გაგორების უფლებას მანამდე, სანამ არ გაგორდება შეშზე დაბალი. ეს უფლება შენარჩუნდება იმის და მიუხედავად გამოყენებულია თუ არა ეს ექვი ქულა ერთი რომელიმე კოჭის სვლაზე, ან თავისი კოჭის სასტარტო ველზე დადებაზე.

კამათლის გაგორების შემდეგ მოთამაშე თავის ერთ კოჭს გადაწევს დასმული ქულის რიცხვის მიხედვით, სასტარტო ველიდან საათის ისრის მოძრაობის საწინააღმდეგო მიმართულებით. გზაზე შეიძლება გადაევლო თავის და სხვა მოთამაშეების კოჭებს.

კლასიკურ პახისში ორი ერთი ფერის კოჭის ერთ ველზე დადება არ შეიძლება. მოყვანილ ვარიანტში ამის გაკეთება შეიძლება. თუ კოჭი მოხვდება სხვა ფერის კოჭით დაკავებულ ველზე, უკანასკნელი ითვლება მოკლულად და თავის გზას დაიწყებს ხელახლა. ის რომ დადგა სასტარტო ველზე, საჭიროა შეშის გაგორება. ერთი რომელიმე პარტნიორის კოჭის მომკვლელი მოთამაშე მიიღებს დამატებითი გაგორების და სვლის გაკეთების უფლებას.

კოჭი, რომელმაც შემოიარა მთელი დაფა, შედის თავის სახლში ასევე გაგორებული ქულების რაოდენობის მიხედვით. თამაშში ის მონაწილეობას აღარ მიიღებს, მაგრამ შეუძლია გადაადგილდეს სახლის შიგნით მისი ოთხი ველის ფარგლებში.

თუ კოჭების ნაწილი შეტანილია სახლში, ხოლო მოთამაშემ გააგორა ქულები, რომლების გამოყენება თავი სვლაზე არ შეუძლია, ის მას გამოტოვებს. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც სხვებზე ადრე შეიყვანა კოჭები თავის სახლში.

თამაში შეიძლება წარიმართოს ქულებზე, ჟეტონებზე და ფულზე.

ამისათვის ბანკში შეაქვთ საწყისი ფსონი, ხოლო თამაშის პროცესში ყოველ მოკლულ კოჭზე დაზარალებულ მოთამაშეს ბანკში შეაქვს დაპირებული ჯარიმა, რომელსაც თამაშის დამთავრების შემდეგ მიიღებს მოგებული.

ტუზები

ტუზებს თამაშობს ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშე. ყოველ მათგანს ხელში უნდა ჰქონდეს 5 კამათელი. დასაწყისში გათამაშდება თამაშში მონაწილეობის უფლება. თამაშის მიზანია ხელიდან კამათლების მოცილება.

მოთამაშე გააგორებს ყველა კამათელს, რაც ხელში აქვს. გაგორების შედეგად დასმული ერთიანები („ტუზები") დაიდება მაგიდის შუაში , ორიანები მაგიდიდან მარცხნივ მყოფ მოთამაშესთან, ხოლო ხუთიანები – მარჯვნივ მჯდომ მოთამაშესთან. მოთამაშე აგრძელებს გაგორებას მანამ, სანამ დასვამს ერთიანს, ორიანს ან ხუთიანს. ანდა სანამ არ გაუთავდება ხელში კამათლები (მაგრამ ის აგრძელებს თამაშს, თუ სხვა მოთამაშეებს ხელში აქვთ კამათლები, რადგან მას შეიძლება გადაეცეს კამათლები მეზობლისაგან).

თამაში გრძელდება მანამდე, სანამ ყველა კამათელი არ დაიდება მაგიდის ცენტრში (სანამ კამათლები „ტუზებად" არ გადაიქცევა). მოთამაშე, რომელიც ბოლო კამათლით გააგორებს „ტუზს" წაგებულად ითვლება.

ჩიკაგო

ჩიკაგოს თამაშობს ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშე 2 კამათლით. თამაში შედგება 2 რაუნდისაგან (წრისაგან). პირველ რაუნდში მოთამაშეებმა რიგის მიხედვით უნდა გააგორონ ჯამში 2 ქულა. ვინც ამას შეასრულებს, ჩაიწერს 2 ქულას. მეორე რაუნდში უნდა გაგორდეს 3 ქულა. მესამეში – 4 ქულა და ასე შემდეგ მე-11 რაუნდამდე, რომლის მანძილზე მოთამაშემ უნდა მოაგროვოს 12 ქულა. მოგებულია ის მოთმაშე, რომელიც 11 რაუნდის მანძილზე მოაგროვებს მეტ ქულებს.

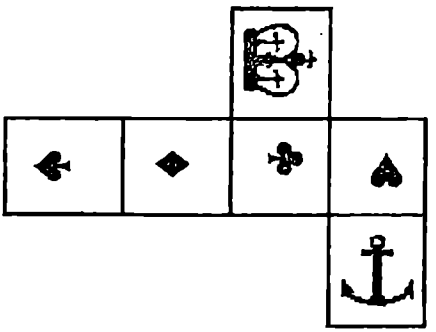
ღუზა და გვირგვინი

ეს არის კამათელით თამაშის ნაირსახეობა. თამაშისთვის საჭიროა მაგიდა, რომელზეც გადაკრულია მატერია ექვსი სათამაშო სიმბოლოს მონიშვნით და კამათლები, რომლის გვერდებზე წერტილების მაგივრად გამოსახულია სიმბოლოები: გვირგვინი, ღუზა და კარტის ოთხივე მასტი (ყვავი, ჯვარი, აგური, გული). ამ თამაშს ძირითადად თამაშობენ კაზინოსა და კლუბებში.

მოთამაშეები ფსონებს აკეთებენ სათამაშო ველზე, ხოლო კრუპიე ან მებანკე გააგორებს კამათლებს ჭიქიდან.

თუ მაგალითად ერთ რომელიმე ცელზე ფსონი იყო გაკეთებული ღუზაზე, მაშინ თუ მოვიდა ეს სიმბოლო, კრუპიე გადაიხდის ერთი-ერთზე, ესე იგი დაუბრუნებს ორმაგ ფსონს ფსონის გამკეთებელს. თუ მოვიდა ორი ღუზა, მაშინ გადაიხდის სამმაგ ფსონს, ხოლო თუ სამ კამათელზე დაჯდა ღუზა, მაშინ გადაიხდის ოთხმაგ ფსონს. თუ ექვსივე სიმბოლოზე გაკეთებულია ერთნაირი თანხები (ფსონები), მაშინ კრუპიე რჩება თავისთან (при своих рус.), თუ დაჯდება კამათლებზე სამი სხვადასხვა სიმბოლო, მოიგებს ერთ ფსონს, თუ დაჯდება წყვილი და ერთი და მოიგებს ორ ფსონს, როცა დაჯდება სამი ერთნაირი სიმბოლო. კრუპიეს საშუალო წილი შეადგენს თითოეული ფსონის 7,78%-ს

იხ. სურ.



ინდური ზარი

ეს არის 5 კამათლით თამაში, რომელიც წააგავს კარტით პოკერის თამაშს. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. მოთამაშეთა ამოცანაა საუკეთესო კომბინაციების მოგროვება. ეს კომბინაციებია: ერთი წყვილი, ორი წყვილი, სამი ერთნაირი, სრული სახლი (3+2), ოთხი ერთნაირი, ხუთი ერთნაირი.

პირველ მოთამაშეს აქვს სამი გაგორების უფლება. თუ პირველი გაგორება აღმოჩნდება წარმატებული, მას შეუძლია უარი თქვას ორ შემდგომ გაგორებაზე (ან წარმატებული მეორე გაგორების შემდეგ უარი თქვას მესამეზე). საჭიროა აღინიშნოს, რომ სამი გაგორების უფლება აქვს მხოლოდ პირველ მოთამაშეს. დანარჩენ მოთამაშეებს შეუძლიათ გააკეთოს იმდენი გაგორება, რამდენიც გააკეთა პირველმა მოთამაშემ. თუ მან გააკეთა მხოლოდ ერთი გაგორება, მაშინ სხვა მოთამაშეებსაც ერთი გაგორების უფლება აქვს. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც მოაგროვა ყველაზე ძვირფასი კომბინაცია.

თამაში ჩვეულებრივი შედგება სამი რაუნდისაგან. პირველ და მეორეში შეუძლიათ მონაწილეობის მიღება ყველა მოთამაშეს. მესამე რაუნდში მონაწილეობს მხოლოდ ორი მოთამაშე. წინასწარი მოლაპარაკების მიხედვით ესენი შეიძლება იყოს ორი უძლიერესი ან ორი უსუსტესი მოთამაშე.

ღორი

ღორი არის მარტივი თამაში ერთი კამათელით. მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. თამაშის მიზანია კამათლის გაგორებით პირველმა მოაგროვოო 100 ქულა. თავდაპირველად გათამაშდება თამაშში მონაწილეობის რიგი. თამაშს იწყებს ის მონაწილე, რომელმაც გააგორა ყველაზე დაბალი რიცხვი.

თამაშის მსვლელობაში მოთამაშე აგორებს კამათელს რამდენჯერმე და აჯამებს თავის ქულებს. მაგრამ თუ დაჯდა „იაქე" (ერთიანი), მაშინ ამ სერიაში მოგროვილი ქულები უქმდება და კამათელი გადაეცემა რიგის მიხედვით სხვა მოთამაშეს. მოთამაშეს აქვს უფლება ნებისმიერ მომენტში გაჩერდეს და სვლა გადასცეს სხვა მონაწილეს, ესე იგი, არ დაელოდოება იაქეს დაჯდომას (მოსვლას) და თავისი ქულების გაუქმებას. ყველა მოთამაშეს აქვს უფლება ერთნაირი რაოდენობის გაგორებაზე სერიაში.

მკვდრის გადადება

თამაშში მონაწილეობს ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშე. გამოყენებულია 5 კამათელი. სვლების რიგითობას განსაზღვრავს კენჭის ყრა.

მოთამაშე გააგორებს ერთდროულად 5 კამათელს. ქულების რაოდენობა დაეწერება მას, თუ არც ერთი კამათელზე არ დაჯდება ორიანი (დუ) ან ხუთიანი (ბეში). თუ დაჯდება რომელიმე მათგანი, მაშინ ქულების რაოდენობა მოთამაშეს არ ჩაეწერება. ის კამათელი, რომელზეც დაჯდა დუ ან ბეში, გამოცხადდება როგორც „მკვდარი" და მას გადადებენ გვერდზე. თუ ასეთია რამდენიმე კამათელი, მაშინ გვერდზე გადადებენ ყველა მათგანს.

თამაშს აგრძელებს იგივე მონაწილე. ყოველ წარმატებულ გაგორებაზე მის ქულებს მიუმატებენ ადრე ჩაწერილს. ის გააგორებს კამათლებს მანამდე, სანამ ყველა ხუთივე კამათელი არ გახდება „მკვდარი". ასეთ შემთხვევაში კამათლები გადაეცემა რიგით შემდეგ მოთამაშეს, რომელიც გააგრძელებს თამაშს იგივე წესებით.

მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც მოაგროვებს მეტი რაოდენობის ქულებს.

მატყუარა

მოთამაშეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. თამაშში გამოყენებულია 5 კამათელი. თამაშის დაწყების წინ განსაზღვრავენ ფსონის ოდენობას. თითოეული მოთამაშე თავის წინ დადებს სამ ფსონს.

პირველი მოთამაშე სპეციალურ ჭიქაში აურევს კამათლებს, შეხედავს მიღებულ კომბინაციას და გამოუცხადებს მას დანარჩენ მონაწილეებს. ჭიქა მას ისეთნაირად უკავია ხელში, რომ კომბინაციას სხვა მოთამაშეები ვერ დაინახავენ. მის მიერ გამოცხადებული კომბინაცია შეიძლება იყოს ნამდვილი, მაგრამ შეიძლება იყოს ტყუილი. კომბინაციის გამომცხადებელის მარცხნივ მყოფმა მოთამაშემ უნდა თქვას „ტყუილია“ ან უნდა აღიაროს (დაეთანხმოს) გამოცხადებული კომბინაციის სინამდვილეს. შესაძლებელი კომბინაციის ჩამონათვალი შეესაბამება „გენერალის“ თამაშში გამოყენებულ კომბინაციების ჩამონათვალს.

თუ მარცხნივ მყოფმა მოთამაშემ პირველი მოთამაშის მიერ გამოცხადებული კომბინაცია აღიარა ტყუილად, პირველმა მოთამაშემ მაშინვე უნდა აჩვენოს ყველა მონაწილეს ჭიქაში არსებული კომბინაცია. დავუშვათ, რომ გამოცხადებული კომბინაცია შეესაბამება სინამდვილეს. ასეთ შემთხვევაში მარცხნივ მყოფმა მოთამაშემ, რომელმაც გამოთქვა ეჭვი, მაგიდაზე უნდა დადოს ერთი თავისი ფსონი. თუ გამოცხადებული არ შეესაბამებოდა სინამდვილეს, მისი გამომცხადებელი მოთამაშე, ერთ თავის ფსონს მისცემს მარცხნივ მყოფ მოთამაშეს. სვლა გადადის ამ მარცხნივ მყოფ მოთამაშესთან ნებისმიერ შემთხვევაში. თამაში გრძელდება საათის ისრის მიართულებით.

როცა მარცხნივ მყოფი მოთამაშე დაეთანხმება პირველ მოთამაშის მიერ გამოცხადებულ კომბინაციას, ჭიქა კამათლებით გადადის მასთან, ხოლო როგორი კომბინაცია იყო ჭიქაში, ახლა აღარ აქვს მნიშვნელობა.

მეორე მოთამაშეს შეუძლია ჭიქაში გამოცვალოს ყველა ან იგივე დატოვოს რომელიმე კამათლის მნიშვნელობა. ამა თუ იმ კომბინაციით კამათლების ჭიქაში დაწყობის შემდეგ, მეორე მოთამაშეც შეხედავს კომბინაციას. მატყუარას თამაშში ყოველი შემდეგი კომბინაციის სიდიდე აუცილებლად უნდა იყოს მეტი მის წინამორბედზე. მაგალითად: პირველმა მოთამაშემ გამოაცხადა 3 სამიანი და 2 ორიანი, მეორე მოთამაშე ვალდებულია გამოაცხადოს არა ნაკლები (ან უფრო მეტი), ვიდრე 3 ოთხიანი და 2 ორიანი.

თამაში გრძელდება წრიულად ზემოთ მოყვანილი წესების მიხედვით. ის მოთამაშე, რომელმაც წააგო ყველა თავისი ფსონები გადის თამაშიდან. მოგებულად ითვლება ბოლო მოთამაშე, რომელმაც შაინარჩუნა ერთი ფსონი მაინც. მას ეკუთვნის მაგიდის ცენტრში არსებული ყველა ფსონი.

აჩკო კამათლით

ამ თამაშს თამაშობენ ერთი კამათელით, ნებისმიერი რაოდენობის მონაწილეები. თითოეული მონაწილე გააგორებს კამათელს იმდენჯერ, რამდენიც საჭიროა 21 ქულის მოსაგროვებლად, ან მასთან ახლო რიცხვამდე, მაგრამ არ უნდა გადააჭარბოს 21 ქულას. გადაჭარბების შემთხვევაში მოთამაშე არის წაგებული და მას აღარ აქვს უფლება მონაწილეობა მიიღოს თამაშის ამ წრეში.

მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც გააგორა 21 ქულა ან მასთან უფრო ახლომდებარე ქულა, ვიდრე სხვა მოთამაშეებმა.

კლასიკური თამაში

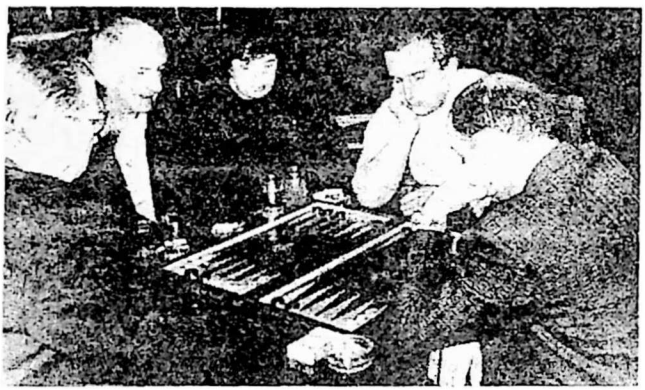
თამაშში მონაწილეობს ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშე. თითოეული მოთამაშე სამჯერ გააგორებს სამ კამათელს, ქულების რიცხვები იკრიბება და წარმოადგენს მოთამაშის ანგარიშს. ქულების ტოლობის შემთხვევაში გაგორება გამეორდება.

მაგალითად, A მოთამაშემ პირველ გაგორებაზე დასვა: 1-4-6, ჯამში 11 ქულა. მეორე გაგორებაზე დასვა: 5-2-3, სულ ათი ქულა. მესამე გაგორებით დაჯდა: 5-5-4, ესე იგი 14 ქულა. სამივე გაგორების ქულების ჯამი: 11+10+14=35 განსაზღვრავს მის ანგარიშს.

მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც სამი გაგორებით მოაგროვებს ყველაზე მეტ ქულას.

ნარდის თამაშები

„რა ქნას კარგმა მონარდემა დროზე შაში თუ არ მოვა“.



ნარდი ეწოდება 2 კამათლით და 15-15 სხვადასხვა ფერის ქვებით ახიური წარმოშობის ჯარტულ თამაშს სპეციალურ ღაფაზე. მას გააჩნია მრავალი ნაირსახეობა. ნარდის თამაში გავრცელებულია მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში. ყოველწლიურად ტარდება მსოფლიო ჩემპიონატი და ნაციონალური პირველობა.

ნარდის თამაშს საუკუნეების ისტორია აქვს. მაგალითად, ადრეული მესოპოტომიის ცივილიზაციის კულტურის კერების გათხრებისას შუმერების მეფეების საფლავებში ნანახი დაფები და ფიგურები, რომლებიც არსებობდა ახლო აღმოსავლეთში დიდი რომის დაარსებამდე 3000 წლით ადრე, ძალიან ჰგავს თანამედროვე ნარდს. პირველყოფილი სახით ნარდი კაცობრიობს ისტორიაში ალბათ იყო ის თამაშთაგანი, რომელშიც ოსტატობა და შემთხვევითობა ორგანულად არის შეთავსებული.

საქართველოში ნარდს თამაშობდნენ უხსოვარი დროიდან. ნარდის შესახებ მოხსენებულია შოთა რუსთაველის „ვეფხისტყაოსანში“, ხოლო სულხან-საბა ორბელიანის „სიტყვის კონაში“ წერია: „მღერა არს ესენიცა ჭადრაკოა და ნარდთა და ყოველთა სამორინოთა თამაშობა - სამორინე სახლი მენარდეთა“. აქედან ჩანს, რომ მიუხედავად გაუთავებელი ომებისა, საქართველოში მონარდეთა სახლები ფუნქციონირებდნენ.

ნარდის თამაში საქართველოში აღიარებულია როგორც ნაციონალური თამაში, მას თითქმის ყველა ოჯახში თამაშობენ. ნარდის დაფას და სადგამს ამზადებენ მაგარი ჯიშის ხისაგან (მუხა, კაკალი, ძელქვა), მორთავენ ძვირფასი ქვებით და ორნამენტებით, მზითად აძლევენ საპატარძლოს. იხ. სურ.



სურათზე: ნარდს თამაშობენ რაულ და ვალერი ლომინაშვილები

1990 წლიდან კი ნარდის თამაში საქართველოში სპორტის სახეობად იქნა აღიარებული და საქართველოს ნარდის ეროვნული ფედერაცია გაწევრიანდა მსოფლიოს ნარდის გაერთიანებულ ფედერაციაში. აქედან მოყოლებული ქართველი მონარდეები რეგულარულად მონაწილეობენ საერთაშორისო ტურნირებში და მნიშვნელოვან წარმატებებს აღწევენ.

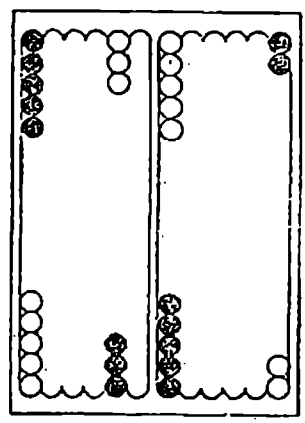
ათეული საუკუნეების მანძილზე კაცობრიობა ნარდს თამაშობდა მაგარი ხის ჯიშისაგან დამზადებულ დაფებზე, რომლებზეც კამათლების გაგორების ხმას აზარტში შეჰყავდა მოთამაშეები. XX საუკუნის დასასრულს ევროპელებმა შეცვალეს ნარდის თამაშის ორიგინალის წესი და მასიურად გაავრცელეს მაუდგადაკრული დაფები, კამათლების გაგორების ხმის დასახშობად. ამან ხელი შეუწყო ნარდის თამაშის როგორც სათამაშო ბიზნესის განვითარებას. და ნარდის თამაშის პოპულარობას, რაც დასტურდება ჩემპიონატების და ტურნირების გამართვით.

მოკლე ნარდი

(ტრადიციული ვარიანტი)

ნარდის თამაშებში ყველაზე პოპულარული ნაირსახეობაა - მოკლე ნარდი. საფრანგეთში მას ეწოდება „თრიკ-თრაკი", იტალიაში - „ფავოლა რეალე", გერმანიაში - „პუფშპილ", ჩინეთში - „კოან კი", იაპონიაში - „სუგოროკუ", ამერიკაში - „ბეკგამონ". ეს იმას ამტკიცებს, რომ ყველა მათგანი ცდილობდა მიეთვისებინა სხვა ქვეყანაში გამოგონებული თამაში. მისი ნამდვილი სახელი კი არის - ნარდი.

მოკლე ნარდის თამაში მრავალ ნაირსახეობებს შორის აღიარებულია როგორც ტრადიციული ვარიანტი. ორი მონაწილე თამაშობს ერთმანეთის საწინააღმდეგოდ. თითოეული მათგანი ცდილობს დაასწროს მეორეს მოწინააღმდეგეზე უფრო ადრე გამოიყვანოს დაფიდან ყველა თავისი ქვები. თითოეულ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს 2 კამათელი, გამჭვირვალე ჭიქა, ერთი სათადარიგო კამათელი და 15-15 ქვა, ჩვეულებრივ თეთრი და შავი ფერის. მოთამაშეები დასხდებიან დაფის მოპირდაპირე მხარეს. ნარდის სათამაშო დაფაზე დახაზულია წაგრძელებული სამკუთხედის ფორმის შავ-თეთრი ცვალებადი ფერის 24 უჯრედი, თორმეტთორმეტი თითოეულ მხარეს. დაფას ორ თანაბარ ოთხკუთხედად ჰყოფს ვერტიკალური ბორტი, რომლის ერთ მხარეს ეწოდება „სახლი“, მეორეს „ეზო“. თითოეულ ამ ოთხკუთხედის ერთ მხარეს ეწოდება – „შავების მხარე“, ხოლო მეორეს – „თეთრების მხარე“. სათამაშო დაფის დანაყოფები და ქვების განლაგება თამაშის დაწყებამდე იხილეთ სურათზე.



მოკლე ნარდის თამაშის დასაწყისში დაფაზე ქვები განლაგებულია შემდეგნაირად:

– შავების მხარეს I ხაზზე დააწყობენ 2 თეთრ ქვას, VI ხაზზე 5 შავ ქვას, VIII ხაზზე – 3 შავ ქვას და XII ხაზზე – 5 თეთრ ქვას.

თეთრების მხარეზე ქვებს დააწყობენ სარკისებურად, ესე იგი: I ხაზზე – 2 შავ ქვას, VI ხაზზე – 5 თეთრ ქვას, VIII ხაზზე 3 თეთრ ქვას და XII ხაზზე 5 შავ ქვას.

თითოეული მოთამაშე გააგორებს 1 კამათელს. კამათლებს აგორებენ მხოლოდ დაფის მარჯვენა მხარეს. იქითაქეთ გაგორებული ან ქვაზე და ბორტზე შემჯდარი, ან დაფიდან გადავარდნილი კამათელი არ ითვლება და ხელახლა უნდა გაგორდეს. თამაშს დაიწყებს ის მოთამაშე, რომელმაც უფრო მაღალი რიცხვი დასვა ის გამოიყენებს თავის და მეტოქის კამათელზე დამჯდარ ციფრებს. შემდეგ თითოეული მოთამაშე გააგორებს 2 თავის კამათელს რიგის მიხედვით. თითოეული კამათელის რიცხვი ცალკე უჩვენებს უჯრის რიცხვს, რომელზედაც უნდა გადაადგილდეს ქვა. როცა ერთი ქვა გადაადგილებულია ერთ კამათელზე დასმული რიცხვის მიხედვით, შეიძლება იგივე ქვის გადაადგილება მეორე კამათელზე დასმული რიცხვის მიხედვით, ან ამ რიცხვით უნდა გადაადგილდეს თაყისი მეორე ქვა. მოთამაშე უნდა შეეცადოს

გამოიყენოს ორივე კამათელზე დასმული რიცხვები, როცა მას შეუძლია გამოიყენოს მხოლოდ ერთი რიცხვი, ის უნდა შეეცადოს ორი შესაძლებლობიდან გამოიყენოს უფრო მაღალი რიცხვი. როცა ორივე კამათელზე დაჯდება ერთნაირი რიცხვები, ეს ნიშნავს, რომ მოთამაშემ გააგორა წყვილი (დუბლი), ასეთ შემთხვევაში თითოეული კამათელი თამაშობს ორჯერ. მაგალითად, თუ დაჯდა წყვილი 3:3 („დუ-სე"), მაშინ უნდა ითამაშო როგორც ოთხი სამიანი. ერთი მოთამაშე სვლებს აკეთებს საათის ისრის მიმართულებით, მეორე მოთამაშე კი საწინააღმდეგო მიმართულებით.

ერთ დაუცველ ქვას მაგიდის უჯრაზე - ეწოდება „შიშველი". როცა სხვა ფერის ქვა მოხვდება იგივე უჯრაზე, შიშველი ქვა ითვლება მოკლულად და ამოიღება დაფის გარეთ. დაფის გარეთ მყოფი ქვის თამაშში შეყვანა შეიძლება მაშინ, როცა მკვდარი ქვის მფლობელი მოთამაშე გააგორებს იმ ციფრს, რომლის მიხედვით შეიძლება ქვის დადება მოწინააღმდეგის სახლის თავისუფალ უჯრაზე. მკვდარი ქვის მფლობელი მოთამაშე ვერ გააგრძელებს თამაშს მანამდე, სანამ არ გააცოცხლებს მოკლულ ქვას. კამათლების ერთი გაგორებით შესაძლებელია 2 ქვის გაცოცხლება, ხოლო როცა დაჯდება წყვილი, მაშინ ოთხის.

როცა მოთამაშის ქვა გადაადგილების მომენტში მოხვდება მოწინააღმდეგის ორი ან მეტი ქვით დაკავებულ უჯრაზე, მაშინ ამ ქვების მოკვლა არ შეიძლება, ასევე არ შეიძლება ამ უჯრაზე თავისი ქვის დადება. როცა მოთამაშის მიერ გაგორებული კამათლებზე დასმული რიცხვების შესაბამისად მოწინააღმდეგის უჯრებზე დადებულია ორ-ორი ან მეტი ქვა და მოთამაშეს არ შეუძლია სხვა უჯრებზე დაალაგოს თავისი ქვები, ასეთ სიტუაციას ეწოდება - „არ მიდის" და მოთამაშე კარგავს სვლას.

როცა მეტოქის სახლის ყველა ექვსივე უჯრაზე დალაგებულია ორ-ორი ან მეტი მისი ქვები, ასეთ სიტუაციას ეწოდება - „ჩაკეტილი".

თამაშის მიზანი იმაში გამოიხატება, რომ თავისი ქვები უნდა მიიყვანო საკუთარ სახლში და მეტოქეზე ადრე უნდა გამოიყვანო ნარდის დაფიდან. სახლის უჯრებიდან ქვების გამოყვანა დაფის გარეთ ასევე ხდება კამათლებზე დასმული რიცხვების რაოდენობის მიხედვით. ვთქვათ კამათლებზე დაჯდა რიცხვები 6:3 („შაში-სე"), მოთამაშე ერთ ქვას ამოიღებს სახლის მე-6 უჯრიდან, ხოლო მეორეს მე3-დან. როცა მოთამაშეს წილად შეხვდება წყვილი, მაშინ შეიძლება ორჯერ მეტი ქვების ამოღება. როცა წილად შეხვედრილი ციფრი უფრო მეტია ვიდრე სახლის უჯრის ნომერი, რომელზედაც დაწყობილია ქვები, მოთამაშეს შეუძლია ამოიღოს ქვა უფროსობის მიხედვით შემდეგი უჯრიდან. როცა წილად შეხვდება დაბალი

ციფრები, ხოლო ამ უჯრებზე ქვები არის, მაშინ ქვები უფრო მაღალი უჯრებიდან გადაადგილდება უფრო დაბალ უჯრებზე, კამათლებზე დასმული ციფრების მიხედვით.

მოკლე ნარდის თამაშში ყაიმი არ არსებობს. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც მეტოქეზე ადრე გამოიყვანა სახლიდან ყველა თავისი ქვა.

ანგარიშის სწორება ხდება წინასწარ დათქმული ფსონის მიხედვით პარტიაში.

მოთამაშე, რომელიც უფრო ადრე გამოიყვანს დაფის სახლიდან ყველა თავის ქვას, მაგრამ მეტოქემ უკვე დაიწყო თავისი ქვების გამოყვანა დაფიდან, მოიგებს - „ოინს". ოინის წამგები მოთამაშე გადაიხდის ფსონის ერთმაგ თანხას.

მოთამაშე, რომელმაც ყველა თავის ქვები გამოიყვანა დაფიდან მანამდე, სანამ მეტოქემ ვერ შეძლო ვერც ერთი ქვის გამოყვანა დაფიდან, მოიგებს - „მარსს", ხოლო წაგებული მას გადაუხდის ფსონის ორმაგ თანხას.

როცა წაგებულმა მოთამაშემ ვერ მოასწრო თუნდაც ერთი ქვის გამოყვანა ნარდის დაფიდან და მეტოქის სახლში აქვს ერთი ან რამდენიმე ქვა, ანდა აქვს მოკლული ქვები დაფის გარეთ, მაშინ გამარჯვებული მოთამაშე მოიგებს - „კოქსს", ხოლო წაგებული გადაუხდის მას ფსონის სამმაგ თანხას.

თითოეულ მოთამაშეს აქვს უფლება მეტოქის სვლა (გაგორება) გაიმაცხადოს გაუქმებულად, თუ გაგორების პროცესში, ესე იგი მანამდე, სანამ კამათლები არ არის გაჩერებული, მოთამაშე მოასწრებს სიტყვა „ქესტუმის" თქმას.

მოკლე ნარდის თამაშში არის ასევე სხვა ნიუანსებიც: მაგალითად, საკუთარ სახლში არ შეიძლება მოწინააღმდეგის ქვის მოკვლის შემდეგ დამალო საკუთარი ქვა, სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, ქვას, რომელმაც მოკლა მეტოქის ქვა, არ შეუძლია ამავე სვლით გადაადგილდეს ისე, რომ ის დადგეს სხვა ქვაზე, გახდეს ორმაგი, ესე იგი დარტყმისათვის გახდეს მიუღწეველი. მოკვლა და დაფარება ყოფილი ქვის სხვა ქვით შეიძლება; მოკვლა და შემდეგ გადაადგილება დაუმალავად (დაუფარავად) შეიძლება; მოკვლა და დაფის გარეთ გამოყვანა შეიძლება.

ნებისმიერ მოთამაშეს თავისი სვლის წინ აქვს უფლება შეთავაზოს მეტოქეს დანებდეს ან გაზარდოს ფსონი. ამის უფლება აქვს ორივე მოთამაშეს პარტიის დასაწყისში. მას შემდეგ როცა ფსონი გაზრდილია შემდეგი შეთავაზების უფლება აქვს მოწინააღმდეგეს. ამას ეწოდება - „დავე". მოკლე ნარდს „დავე"-თი თამაშობენ არითმეტიკული ან გეომეტრიული პროგრესიით, წინასწარი შეთანხმების მიხედვით.

სპორტული ნარდი

სპორტული ნარდის ძირითადი ბაზა არის მოკლე ნარდის თამაში. XX საუკუნის დასასრულს სპორტული ნარდი დიდად განვითარდა ევროპის და ამერიკის ქვეყნებში. სპორტული ნარდის თამაშში იმართება ტურნირები, მსოფლიოს ჩემპიონატები, უცხოელი მონარდეები დიდ მნიშვნელობას ანიჭებენ წვრთნას და წინასატურნირო მზადებას.

მოკლე ნარდში გაგორებული კამათლების ქულების მიხედვით ხდება ქვების გადაადგილება საკუთარ ოჯახში მოსაგროვებლად შემდგომ გამოსაყვანად. გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელიც ადრე დაამთავრებს დაფიდან ქვების გარეთ გამოყვანას. მოკლე ნარდში შეიძლება იქნეს გამოყენებული ორი სტრატეგიული გეგმა: ერთი გაქცევის, ხოლო მეორე მოცდის და დაყოვნების. ტაქტიკური ხერხები და მეთოდები მრავალნაირია. მოკლე ნარდის თამაშის წესებს აღარ გავიმეორებ, ქვემოთ მოვიყვან მხოლოდ საერთაშორისო სპორტული ნარდის ძირითად წესებსა და მოკლე ნარდის წესებს შორის არსებულ განსხვავებას და ნოტაციას:

1. მოწინააღმდეგეები თამაშობენ ოთხი კამათლით, თითოეულს აქვს თავისი წყვილი კამათელი, რომლებიც თავსდება სპეციალურ გაუმჭვირვალე ჭიქაში. კამათლების გაგორებამდე ჭიქები უნდა იდოს მაგიდაზე. არ შეიძლება ჭიქის დამალვა ან შიგ ჩახედვა. გაგორების წინ კამათლებიანი ჭიქა უნდა შეირხეს და კამათლები უნდა გაგორდეს დაფის მარჯვენა ნაწილზე. მეტოქის დაფაზე გაგორებული, დაფის ორივე ნახევარზე გაფანტული, ან არაბრტყლად დამჯდარი კამათლები არ ითვლება.



2. თამაშის ერთ-ერთი მონაწილის გაგორებული კამათლები სანამ დაფაზეა, მას შეუძლია სვლის დაბრუნება, შეცვლა. მეორე მონაწილე უნდა დაელოდოს კამათლების დაფიდან აღებას. თუ არ დაელოდა და მაინც გააგორა, პირველ მონაწილეს უფლება აქვს მოითხოვოს ხელახლა გაგორება, ან სურვილისამებრ ჩაუთვალოს გაგორებულად და შეცვალოს საკუთარი სვლა თავის სასარგებლოდ.

3. მოთამაშე დაეს გამოაცხადებს თავისის გაგორების წინ. ამისთვის ის იღებს დავის კუბს, ათავსებს დაფაზე და ელოდება მეტოქის მოქმედებას. დავის მიღების შემთხვევაში, მეტოქე იღებს კუბს და დებს თავის მხარეზე, მისთვის განკუთვნილ ადგილზე

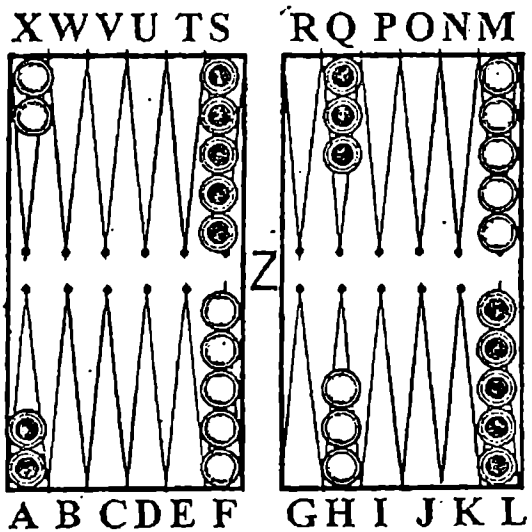
(სიტყვიერი თანხმობა, თავის დაქნევა ან ხელით ჩვენება, რომ დაკი მიღებულია, არ შეიძლება). ორივე მოთამაშის მოვალეობაა დავის კუბის მისთვის განსაზღვრულ ადგილზე მოთავსება.

4. საერთაშორისო წესებით დასაშვებია საკუთარ ოჯახში იმ ცალი ქვის დამალვა ან გამოსვლა, რითაც მეტოქის ქვა იქნა მოკლული.

5. ნოტაცია

ნოტაცია გამოიყენება ნაოამაშევი პარტიის ჩასაწერად და წასაკითხად. ცნობილია ორი სახის ნოტაცია: ასოებიანი და რიცხვებიანი.

იხ. სურ.



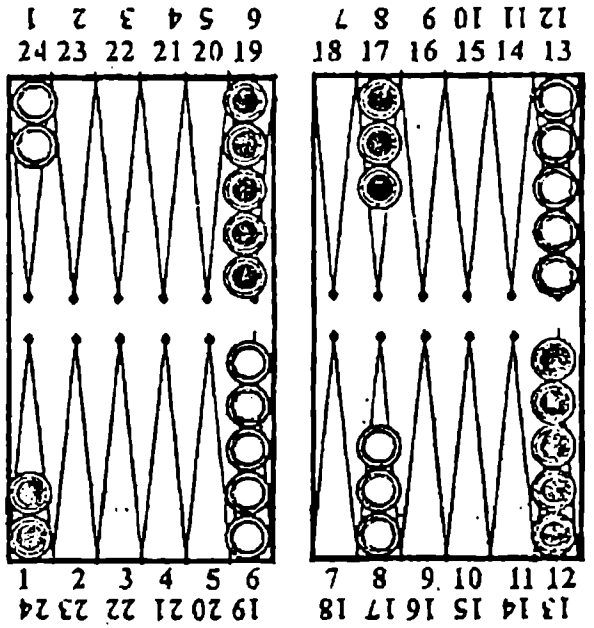
ნოტაციაში 24 კარი და 1 მოკლული ქვის ადგილი წარმოდგენილია ასოებით. სვლის ჩაწერა ხდება ასე:

თუ თეთრებმა გააგორეს ექვსი და ხუთი (შაში-ბეში) და ერთ შორეულ ქვას მოდიან 11 ქულით, იწერება ჯერ 1. 6-5, ხოლო შემდეგ იმ კარის დასახელება, საიდანაც იწყება სვლა და ქულების ანათვალი, ესე იგი X11. თუ გაგორდა სამი და ერთი (სე-იაქე), მაშინ იწერება 1. 3-1 H3F1. იგივე სვლა შავებისთვის იწერება მარჯვენა მხარეს 1. 3-1 Q3S1.

ასოებიანისგან განსხვავებით რიცხვებიან ნოტაციაში თეთრების რიცხვებს თავისი მიმართულება აქვთ, შავებისას – თავისი. თავდაპირველად იწერება იმ კარის აღმნიშვნელი რიცხვი, საიდანაც იწყება სვლა და შემდეგ ის

რიცხვი, სადაც სვლა თავდება. მაგალითად: 1. 6-4: 24/18 13/9; 3-1: 8/5 6/5. ქვის მოკვლა ორივე შემთხვევაში აღინიშნება ვარსკვლავით *.

იხ. სურ.



6. დავის კუბით ხდება თამაშის შედეგის გაორმაგება, დავის (2) მოსდევს დაუბა ჩარი (4), დაუბა რვა (8) და ასე შემდეგ. თუ თამაში დამთავრდა მარსით (2 ქულა) ან კოქსით (3 ქულა) და ნათქვამია მაგალითად დაუბა ჩარი, მაშინ მოგებული მოთამაშე ჩაიწერს: მარსის შემთხვევაში 2X4=8 ქულას, კოქსის შემთხვევაში 3X4=12 ქულას.

7. დავი გამოიყენება ყველა თამაშში გარდა ერთისა, როდესაც ერთერთი მოთამაშე აიღებს მატჩის მოსაგებად საჭირო ბოლოს წინა ქულას (მაგალითად მეექვსე ქულას შვიდ ქულამდე თამაშისას). მხოლოდ ერთ მომდევნო თამაშში არ შეიძლება დავის თქმა არც ერთი მოთამაშისათვის, შემდეგ კი დავი ჩვეულებრივ გამოიყენება.

8. არასწორი თამაშის შემთხვევაში, მას შემდეგ როდესაც მოთამაშე აიღებს თავის კამაბელს მოწინააღმდეგის სურვილისამებრ შეუძლია მიუთითოს შეცდომაზე. ამ შემთხვევაში მეტოქე იძულებულია თავიდან

ითამაშოს. თუ შეცდომა არ იქნება მითითებული, იგი ძალაში რჩება. მაყურებლის მითითება არასწორ თამაშზე დაუშვებელია.

9. მოკლული ქვა უნდა მოთავსდეს დაფის ბორტზე, სოლო გამოსული უნდა გადაიდოს დაფიდან.

10. კამათლებზე დამჯდარი ქულების ორივე რაოდენობა უნდა იქნას ნათამაშები. მოთამაშეს უფლება აქვს ნებისმიერი რაოდენობა ითამაშოს პირველად. როცა შესაძლებელია ან მხოლოდ ერთის თამაში ან მხოლოდ მეორის, მოთამაშემ უნდა ითამაშოს მეტი ციფრიანი.

11. ნებისმიერი კამათისას ქვები და კამათლები უნდა დარჩნენ ხელუხლებლად მსაჯთა ჩარევამდე, რომლებიც მიიღებენ საბოლოო გადაწყვეტილებას.

დანარჩენი ყველაფერი იგივეა, რაც მოკლე ნარდის თამაშის წესებით არის გათვალისწინებული.

ნარდის მსოფლიოს გაერთიანებული ფედერაციის (ვბფ) წესდება

(ტურნირების ჩატარების ძირითადი წესები, რომელთა ცოდნაც სავალდებულოა)

1. თამაშის დაწყებისას, მოთამაშეები კარებს და ქვების ფერს ირჩევენ კამათლის გაგორებით (მეტი ხალი ირჩევს). ერთხელ არჩეული მიმართულება და ფერი არ იცვლება მატჩის ბოლომდე.

2. ყველა მატჩი თამაშდება ქულების დადგენილ რაოდენობამდე. მოთამაშეებს არა აქვთ უფლება დაარღვიონ ან შეცვალონ რეგლამენტი. (მაგ. 9 ქულამდე 5-ის ნაცვლად ერთმანეთში შეთანხმდნენ ქულათა რაოდენობაზე და ა.შ.).

3. მოწინააღმდეგენი თამაშობენ ოთხი კამათელით, თითოეულს აქვს თავისი წყვილი კამათელი, რომლის გაგორებაც სპეციალური გაუმჭვირვალე ჭიქებით ხდება.

4. მარსი და კოქსი გამოყენებული იქნება ყველა მატჩში (მარსი - 2 ქულა, კოქსი - 3 ქულა).

5. დავის გამოცხადების წესი მოქმედებს ყველა მატჩში თუ ერთერთმა მონაწილემ მოაგროვა მატჩის მოსაგებად საჭირო ქულების რაოდენობაზე ერთით ნაკლები (მაგ. 14 ქულა 15 აუცილებლიდან (მაშინ ერთ მომდევნო

პარტიაში მეტოქეს დაკის გამოცხადება არ შეუძლია. შემდეგ პარტიებში დაკის გამოცხადების წესი უცვლელია.

6. შეჯიბრების განმავლობაში მოთამაშეს ყოველი რგოლის თითოეული მატჩის დროს მეოთხედფინალის ჩათვლით აქვს ორი ხუთწუთიანი და ორ-ორი ათწუთიანი შესვენების უფლება ნახევარფინალსა და ფინალში (პარტიის მიმდინარეობისას შესვენება არ შეიძლება).

7. მოთამაშეები კამათელს აგორებენ დაფის მათთვის მარჯვენა ნაწილზე. გაგორებამდე მოთამაშეთა ჭიქები მაგიდაზე უნდა იდოს. არავითარ შემთხვევაში მათი დამალვა მაგიდის დაბლა (მაგიდის ქვეშ) არ შეიძლება.

ა) ორ დაფაზე გაფანტული ან მოწინააღმდეგის დაფაზე გაგორებული კამათელი არ ითვლება.

ბ) გაგორების შემდეგ ორივე კამათელი ბრტყლად უნდა იდოს დაფის ზედაპირზე. (კამათლების ნებისმიერი სხვა მდგომარეობა არ ჩაითვლება).

გ) ერთ-ერთი მოწინააღმდეგის გაგორებული კამათლები თუ დაფაზეა, მეტოქე უნდა დაელოდოს მათი დაფიდან აღებას. თუ არ დაელოდა და მაინც გააგორა, მეტოქეს უფლება აქვს თხოვოს ხელახლა გაგორება ან როგორც მოესურვება ისე ითამაშოს, რასაკვირველია, თავის სასარგებლოდ საკუთარი წინა გაგორება და მოწინააღმდეგის წესის დარღვევად ჩაუთვალოს.

8. მოთამაშე დაეს თავის გაგორების დროს ამბობს:

ა) მოთამაშემ, რომელიც დავს ამბობს, თავისი კუბი დაფაზე უნდა მოათავსოს და დაელოდოს პასუხს.

ბ) დავის მიმღები გადაწყვეტილების მიღების შემდეგ იღებს დავის კუბს და დებს დაფის მისთვის განკუთვნილ ადგილზე (თავის დაქნევა ან ხელით ჩვენება რომ დავი მიღებულია წესების დარღვევაა. ორივე მოთამაშის მოვალეობაა დავის კუბის მისთვის განსაზღვრულ ადგილას მოთავსება).

გ) ორივე მოთამაშის მოვალეობაა, რომ ყოველი პარტიის დასაწყისში დავის კუბი იდოს დაფის ერთ-ერთი გვერდის შუაში. გაუგებრობის შემთხვევაში თამაშის მსვლელობის ნებისმიერ დროს, კუბის მდგომარეობა, რომელშიც იგი იმყოფება ჩაითვლება მართებულად. ცხადია, შეუსაბამობას (მაგ. დავის კუბი „8“-ით შუაში) გადაწყვეტავს ოფიციალური პირი.

9. ორივე კამათელი გაგორების წინ უნდა მოთავსდეს ჭიქაში და შეირხეს.

10. მოთამაშეებს მათ ხელში მყოფი კამათლების შეცვლა (არევა) და სათითაოდ არჩევა შეუძლიათ ყოველი პარტიის დაწყებისას.

11. მოთამაშეს აქვს უფლება თხოვოს მსაჯებს ახალი კამათლები, არა უმეტეს ორისა თითოეული მატჩის დროს.

12. მსაჯთა კოლეგიას უფლება აქვს შეცვალოს კამათლები ნებისმიერ მატჩში და ნებისმიერ დროს წინასწარი გაფრთხილების გარეშე.

13. მატჩზე მოთამაშის დაგვიანების შემთხვევაში მსაჯთა კოლეგია ამტკიცებს შემდეგ სასჯელებს:

ა) ჯარიმა - 1 ქულა ყოველი 5 წუთის დაგვიანებისათვის შეჯიბრის ოფიციალურად დაწყებიდან 15 წუთის შემდეგ. საჯარიმო ქულები მოწინააღმდეგეს ემატება.

ბ) თუ მოთამაშე მოწინააღმდეგისგან დაგვიანებისათვის მიიღებს მატჩის მოგებისათვის საჭირო ქულების რაოდენობის ნახევარზე მეტს (მაგ. 3 ქულას 5-დან, 4-6-დან) იგი გამარჯვებულად ცხადდება.

14. კამათის შემთხვევაში მსაჯთა კოლეგიის გადაწყვეტილება საბოლოოა.

15. მაყურებლებს არა აქვთ უფლება რეაგირება მოახდინონ თამაშის მსვლელობისას შემჩნეულ შეცდომაზე გააკეთონ რაიმე კომენტარი ან უკარნახონ.

16. მოთამაშეებს უფლება აქვთ ყოველგვარი განმარტების გარეშე მისთვის არასასურველ მაყურებელს (გარდა ოფიციალური პირებისა) თხოვოს თავისი სათამაშო მაგიდიდან მოცილება.

17. პარტიის დაწყების შემდეგ მოთამაშეებს ეკრძალებათ, ანგარიშის გარდა სხვა ჩანაწერების გაკეთება, ნარდთან დაკავშირებული ნებისმიერი სახის დაბეჭდილი ან ხელნაწერი (ფურცლების, წიგნების და ა.შ.) დოკუმენტების გამოყენება.

18. მოთამაშეებს თამაშის დროს არა აქვთ უფლება მოუსმინონ მუსიკას ან სხვა ჩაწერილ პროგრამას.

19. არასწორი თამაშის შემთხვევაში, მას შემდეგ რაც მოთამაშე აიღებს ხელში თავის კამათლებს, მოწინააღმდეგის სურვილისამებრ შეუძლია მიუთითოს შეცდომაზე. ამ შემთხვევაში ვალდებულია თავიდან ითამაშოს. თუ შეცდომა არ იქნება მითითებული, იგი ძალაში რჩება. მაყურებლის მითითება არანაირ თამაშზე დაუშვებელია. და მსაჯთა კოლეგია კამათის დაწყებისას ჩათვლის არალეგალურად და მხედველობაში არ მიიღებს.

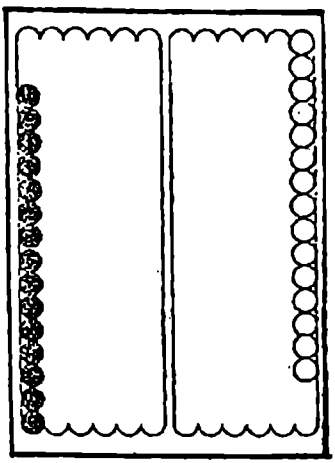
20. მსაჯთა კოლეგიას უფლება აქვს ცალკეული მატჩი ათამაშოს გარკვეული რაოდენობის მაყურებლის ან მაყურებლის გარეშე. მხოლოდ მსაჯების დასწრებით.

21. თუ ერთ-ერთ მეტოქეს მიაჩნია, რომ მოწინააღმდეგე თამაშისათვის დიდ დროს ხარჯავს, მას შეუძლია პროტესტის გამოთქმა მსაჯთა კოლეგიის ან ოფიციალური პირის წინაშე. თუ ოფიციალური პირი ან მსაჯი მიიჩნევს პროტესტის მართებულობას წესების დამრღვევს ეძლევა გაფრთხილება, მეორე გაფრთხილებაზე დამნაშავე ერთი ქულით დაისჯება. საჭიროების

შემთხვევაში ასეთი სახის შეხვედრებში მსაჯთა კოლეგიას უფლება აქვს დააწესოს კიდევ რამდენიმე საჯარიმო ქულა.

ჯარიმის სახით მოპოვებული ქულები არ აკლდება წესების დამრღვევის ქულებს.

გრძელი ნარდი



გრძელი ნარდი არის სპეციალურ ნარდის მაგიდაზე 2 კამათლით თამაშის ნაირსახეობა. მონაწილეობას ღებულობს ორი მოთამაშე. თითოეულ მოთამაშეს აქვს 15-15 სხვადასხვა ფერის (შავ-თეთრი) ქვები და 2-2 კამათელი. ქვების საწყისი განლაგება ნარდის დაფაზე ნაჩვენებია სურათზე.

თითოეული მოთამაშე გადაადგილებს მხოლოდ თავის ქვას. ქვების საწყის ადგილს თითოეული მოთამაშისთვის ეწოდება „თავი", ხოლო საწყისი მდგომარეობიდან სვლის გაკეთებას ეწოდება „თავიდან". ერთ სვლაზე „თავიდან" შეიძლება აღებულ იქნეს მხოლოდ ერთი ქვა.

პირველი გაგორების უფლება გათამაშდება შემდეგნაირად: თითოეული მოთამაშე გააგორებს თითო კამათელს. პირველ სვლას (გაგორებას) გააკეთებს ის მოთამაშე, რომელსაც კამათელზე უფრო მაღალი რიცხვი დაუჯდება. თუ ორივე მოთამაშეს ერთნაირი სიდიდის რიცხვი დაუჯდა, მაშინ კამათლის გაგორება უნდა გამეორდეს. პარტნიორებს შორის მოლაპარაკების შესაბამისად შეიძლება გაგორდეს ორივე კამათელიც.

მოთამაშე გააგორებს ორივე კამათელს და ნარდის დაფაზე დახატულ უჯრებზე გადაადგილებს ერთ ქვას კამათელზე დამჯდარი ციფრის შესაბამისად, ხოლო შემდეგ მეორე ქვას მეორე კამათელზე დამჯდარი ციფრის შესაბამისად. ესე იგი, თუ ვთქვათ, კამათლებზე დაჯდა ციფრები შეშ-ბეში, მოთამაშემ ერთი ქვა უნდა გადაადგილოს ექვს უჯრედზე, ხოლო შემდეგ ნებისმიერი სხვა ან იგივე ქვა ხუთ უჯრედზე. ამ დროს „თავიდან" ყოველთვის უნდა აიღოს მხოლოდ ერთი ქვა.

ორი ქვის გადაადგილება ნარდის დაფაზე ერთ კამათელზე დამჯდარი რიცხვით არ შეიძლება. ესე იგი, თუ კამათელზე დაჯდა შეშ-ბეში, მოთამაშეს არ შეუძლია ჯერ გადაადგილოს ერთი ქვა სამ უჯრაზე და

მეორე ქვაც სამ უჯრაზე, რომ ერთად გამოვიდეს ექვსი, ხოლო შემდეგ გადააადგილოს ხუთ უჯრაზე.

როცა ორივე კამათელზე დაჯდება წყვილი ციფრები, მაგალითად 5:5 (დუ-ბეში), მოთამაშე აკეთებს ოთხ სვლას (კამათლებზე დამჯდარი ციფრების შესაბამისად).

არ შეიძლება საკუთარი ქვის დადება მეტოქის ქვის მიერ დაკავებულ უჯრაზე, არ შეიძლება ქვის მოკვლაც. როცა ქვა მოხვდება დაკავებულ უჯრაზე, ამბობენ „არ მიდის". როცა მეტოქის ქვებს უკავია ექვსი უჯრა, რომელიმე ქვის წინ, ასეთი ქვა ალმოჩნდება „ჩაკეტილი".

არ შეიძლება მოწინააღმდეგის ყველა 15 ქვის ჩაკეტვა, ესე იგი ექვსივე უჯრის ჩაკეტვა შეიძლება მხოლოდ მაშინ, თუ მოწინააღმდეგის ერთი ქვა მაინც დევს ჩაკეტილი უჯრების წინ.

თუ მოთამაშეს არ შეუძლია გადააადგილოს ქვები, ესე იგი ვერ აკეთებს ვერც ერთ სვლას, ქულების იმ რაოდენობაზე, რომელიც დაჯდა კამათლებზე, ესე იგი ქვები არ მიდიან, მაშინ ქულები იკარგება, ხოლო ქვები არ გადააადგილდება.

თუ მოთამაშეს შეუძლია გააკეთოს სვლა იმ ქულების რაოდენობის მიხედვით, რომელიც დაჯდა ერთ კამათელზე და არ შეუძლია გააკეთოს სვლა ქულების იმ რაოდენობაზე რაც დაჯდა მეორე კამათელზე, მოთამაშემ უნდა გააკეთოს მხოლოდ ის სვლა, რომელიც შესაძლებელია, ხოლო დანარჩენი ქულები იკარგება.

როცა მოთამაშეს შეუძლია გააკეთოს სრული სვლა, ის ვალდებულია ეს გააკეთოს, თუნდაც მისი ინტერესების საზიანოდ.

როცა დაჯდა ისეთი რიცხვი, რომ მოთამაშეს შეუძლია გააკეთოს მხოლოდ ერთი სვლა, მითუმეტეს ნებისმიერი ორიდან, მაშინ მოთამაშემ უნდა ამოარჩიოს მეტი, ნაკლები ქულები იკარგება.

თამაშის მიზანი ისაა, რომ ყველა ქვით უნდა გაიარო სრული წრე ნარდის დაფაზე და ყველა ქვა შეიყვანო „სახლში", შემდეგ კი მეტოქეზე ადრე გამოიყვანო ქვები სახლიდან.

თითოეული მოთამაშისათვის სახლი ეწოდება ნარდის დაფის ბოლო მეოთხედს, რომელიც „თაეიდან: დაშორებულია 18 უჯრით (18 უჯრის შემდეგი ექვსი უჯრა).

ქვების სახლიდან ამოღება ნიშნავს ქვების გამოსვლას სათამაშო უჯრებიდან, რისთვისაც საჭიროა სათანადო ქულების მქონე კამათლების გაგორება და შესაბამისი სვლების გაკეთება.

მოთამაშეს შეუძლია სახლიდან ქვების გამოლაგება დაიწყოს მხოლოდ მას შემდეგ, რაც მისი ყველა ქვა შეყვანილი იქნება სახლში.

ყაიმი გრძელი ნარდის თამაშში არ არსებობს. როდესაც ერთი მოთამაშე სახლიდან ამოიღებს ყველა ქვას, ხოლო მეორე მოთამაშეს შეუძლია იგივე გააკეთოს შემდეგი გაგორების (სვლის) შემდეგ, მეორე ითვლება წაგებულად, რადგან შემდეგი გაგორება აღარ მოხდება: პარტია მთავრდება მაშინ, როდესაც ერთი მოთამაშე გამოიყვანს სახლიდან ყველა ქვას.

ანგარიშის სწორება ხდება ერთ პარტიაზე წინასწარ მოლაპარაკებული ფსონის თანხის ოდენობის მიხედვით.

ისეთ სიტუაციას, როდესაც ერთმა მოთამაშემ სახლიდან გამოიყვანა ყველა თავისი ქვა, ხოლო მეორე მოთამაშემ არც ერთი - ეწოდება „მარსი". ასეთ შემთხვევაში წაგებული გადაიხდის ორმაგ ფსონს. ისეთ სიტუაციას, როდესაც მეორე მოთამაშე გამოვიდა თუნდაც ერთ ქვას, ეწოდება „ოინი". ოინის წამგები გადაიხდის ფსონის ერთმაგ თანხას.

ისეთ სიტუაციას, როდესაც ერთმა მოთამაშემ სახლიდან გამოიყვანა ყველა თავისი ქვა, ხოლო მისმა მეტოქემ მოასწრო თავისი ყველა ქვის სახლში შეყვანა, მაგრამ ვერც ერთი ქვა ვერ გამოიყვანა დაფის გარეთ, ეწოდება „საოჯახო მარსი", რომელიც ანაზღაურდება, როგორც ჩვეულებრივი მარსი.

მკაცრი თამაშის დროს ნარდში მოქმედებს წესები:

ა) როცა გაგორებული ერთი კამათელი მაინც მოხვდება ნარდის გვერდზე, ქვაზე, ან გადავარდება დაფიდან, გაგორებული არ ჩაითვლება და მოთამაშემ ხელახლა უნდა გააგოროს. გაგორება ხდება დაფის მარჯვენა მხარეს, დაფის ორივე მხარის დავარდნილი კამათლები არ ჩაითვლება.

ბ) ნებისმიერ მოთამაშეს შეუძლია გამოაცხადოს მეტოქის გაგორებული გაუქმებულად, თუ გაგორების წინ ან გაგორების მომენტში იტყვის სიტყვა „ქესტუმს". გაგორებული არ ჩაითვლება, თუ სიტყვა „ქესტუმი" იყო ნათქვამი კამათლების გაჩერებამდე.

რუსული ნარდი

რუსული ნარდის თამაშში ქვები თამაშის დაწყების წინ დაფაზე არ არის დაწყობილი, ყოველ მოთამაშეს დაფაზე ქვები შეჰყავს კამათლების გაგორებით. ორივე მოთამაშე თამაშს იწყებს ერთი და იგივე „სახლიდან" და ქვებს გადააადგილებენ ერთი და იგივე მიმართულებით დაფის ირგვლივ მოპირდაპირედ მდებარე „სახლისაკენ". როგორც ჩვეულებრივ ნარდის თამაშში აქაც ხდება ქვების ჩატანა. მას შემდეგ როცა ერთი ან ორი ქვა შეყვანილია თამაშში, მოთამაშე თვითონ ამოარჩევს შემდეგი გაგორებით



კვლავ შეიყვანოს დაფაზე ქვები, თუ გააგრძელოს უკვე დაფაზე შეყვანილი ქვების გადაადგილება წინ.

როცა რომელიმე ქვა „მოკლულია", მისმა მფლობელმა მოთამაშემ ის უნდა შეიყვანოს თამაშში, მანამდე სანამ გააკეთებს შემდეგ სვალს. პირველი გაგორების გარდა, ყველა დანარჩენი გაგორებული წყვილი აორმაგებს სვლების რაოდენობას. ყოველი გაგორებული წყვილის შემდეგ, მოთამაშე გააგრძელებს კამათლების გაგორებას მანამდე სანამ არ გააგორებს სხვადასხვა ციფრებს. ამ შემთხვევაში ის გააკეთებს შესაბამის სვლებს, ხოლო კამათლების გაგორების რიგი გადადის მოწინააღმდეგის ხელში.

თურქული ნარდი

თურქული ნარდის ამ სახეობაში ქვები დაფაზე განლაგებულია შემდეგნაირად: 5 თეთრი ქვა დაწყობილია თეთრების სახლის I ხაზზე, ექვსი თეთრი ქვა შავების სახლში XII ხაზზე. შავი ქვები დაწყობილია თეთრების სიმეტრიულად. თამაშში ერთდროულად გამოყენებულია 5 კამაოელი წყვილების (დუბლების) გარეშე. დანარჩენი თამაშის წესები ტრადიციულია.

ამერიკული ნარდი (გველი)

ამერიკულ ნარდის ქვემოთ მოყვანილ სახეობაში დაფაზე შავი ქვები განლაგებულია შემდეგნაირად: ორი ქვა დაწყობილია I ხაზზე, სამი VIII ხაზზე, სუთ-სუთი 12 და VI ხაზებზე, როგორც ტრადიციულ ვარიანტში.

თეთრი ქვები დაწყობილია შემდეგნაირად: ორ-ორი ქვა I, II და III ხაზებზე და 9 ქვა ბორტზე. თეთრებით მოთამაშემ ჯერ ოავისი ყველა 9 ქვა უნდა შეიყვანოს თამაშში ბორტიდან და შემდეგ უნდა გააკეთოს სვლები ჩვეულებრივი წესების მიხედვით.

ფრანგული ნარდი (შაკე)

შაკე ნარდის თამაშის ფრანგული ვარიანტია. ეს თამაში წარმოიქმნა XIX საუკუნეში. ერთადერთი განსხვავება გამოიხატება დაფაზე ქვების

საწყის განლაგებაში: 15 თეთრი ქვა დაწყობილია I ხაზზე შავების სახლში; 15 შავი ქვა კი I ხაზზე თეთრების სახლში.

უზბეკური ნარდი (ცოფიანი)

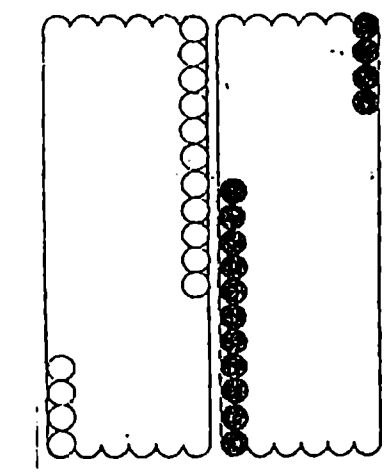
„ცოფიანი" (გიულბარი - უზბეკ.) ნარდის თამაშის ნაირსახეობაა. ის გრძელი ნარდის თამაშისაგან ორი არსებითი ნიშნით განსხვავდება:

1) თუ მოთამაშეს არ შეუძლია ბოლომდე ითამაშოს გაგორებულ კამათლებზე დამჯდარი ქულები (რიცხვები), სვლის დასამთავრებელ ქულებს აკეთებს მისი მეტოქე.

2) თუ მოთამაშემ გააგორა „წყვილები" და ბოლომდე ითამაშა, ის კვლავ გააგორებს კამათლებს. თუ გაგორებული კამათლების ბოლომდე თამაში ვერ შეძლო, მაშინ დაამთავრებს მოწინააღმდეგე, გაგორებაც გადადის მოწინააღმდეგეზე.

არსებობს ამ თამაშის სხვა ვარინატიც, რომლის მიხედვით, როცა მოთამაშე გააგორებს „წყვილებს", ის ვალდებულია, თანმიმდევრულად ითამაშოს ყველა შემდგომი წყვილები, დაწყებული გაგორებულიდან და დამთავრებული წყვილით „დუ-შაში". მაგალითად, თუ გააგორა დუ-სე, მან უნდა ითამაშოს: დუ-სე, დორ-ჩარი, დუ-ბეში, დუ-შაში. თუ რომელიმე გაგორებულს ბოლომდე ვერ ითამაშებს, დარჩენილს დაამთავრებს მოწინააღმდეგე.

ხაჭაპური



„ხაჭაპური" არის ნარდის თამაშის ნაირსახეობა. წესებით ოდნავ განსხვავდება გრძელი ნარდისაგან. არსებობს სამი განმასხვავებელი ნიშანი:

1) განსხვავებულია ქვების საწყისი განლაგება დაფაზე.

2) ნარდის დაფაზე დაწყობილი ქვების თავიდან, კამათლის ერთი გაგორებით (ერთი სვლით) შეიძლება აიღო რამდენიმე ქვა.

3) ანგარიშსწორება ხდება არა ნათამაშები პარტიის მიხედვით, არამედ „სახლიდან" „ეზოში" გამოყვანილი კოჭების რაოდენობას შორის განსხვავების მიხედვით.

მარსის შემთხვევაში წაგებულმა უნდა გადაიხადოს ქვების ორმაგი რაოდენობისთვის, ესე იგი ოცდაათისათვის (15X2).

ქვების საწყისი განლაგება ნარდის დაფაზე იხ. სურ. №51.

ჰოლანდიური ნარდი

ნარდის თამაშის ამ ვარიანტში ქვები თამაშში შეაქვთ ბორტიდან. მოთამაშეები კამათლებს აგორებენ რიგის მიხედვით და სვლების გაკეთებას იწყებენ, როცა მოთამაშის ყველა ქვა შეყვანილია დაფაზე. ამის შემდეგ თამაში მიმდინარეობს მოკლე ნარდის თამაშის წესების მიხედვით.

მატადორი

ამ თამაშში გამოყენებულია ფრანგული თამაშის „უაკეს“ წესები, სანამ ერთი მოთამაშე არ გააგორებს „ჩარი-სეს“ (4:3), რომელსაც ეწოდება მატადორი. ამის შემდეგ ის აკეთებს სვლას ამ ქულებით, შემდეგ კამათლების გაუგორებლად ითამაშებს თავისი სურვილით ამორჩეულ ნებისმიერ წყვილს (ოთხ შაშს, ოთხ ბეშს, ან სხვა წყვილს), შემდეგ კვლავ გააგორებს კამათლებს და ითამაშებს დამჯდარ რიცხვებს. ამის შემდეგ თამაში გაგრძელდება საყოველთაოდ მიღებული წესებით შემდეგი მატადორის დაჯდომამდე.

ისლანდიური ნარდი (გოგოების გამოდევნება) - AD ELTA STELPUS

ამ თამაშში დაფაზე ქვები განლაგებულია შემდეგნაირად: თეთრების ექვსი ქვა დაწყობილია 1-6 ხაზებზე, ხოლო შავების I-VI-ზე. თითოეულ მოთამაშეს აქვს ექვსი ქვა. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეები გააგორებენ თითო კამათელს. თამაშს დაიწყებს ის მოთამაშე, რომელმაც გააგორა უფრო დაბალი რიცხვი. თამაშში გამოყენებულია ორი კამათელი, მაგრამ თამაშში მონაწილეობს მხოლოდ რიცხვები: ერთიანები, ექვსიანები და ყველა წყვილები.

თუ დაჯდა წყვილი, მოთამაშე თავისი სვლის შემდეგ კვლავ გააგორებს კამათლებს. თუ მეორედაც დაჯდა წყვილი, მოთამაშე კვლავ გააგორებს - სანამ არ დაჯდება არა წყვილი.

დუ-შაშის (6:6) გაგორება ითვლება ორმაგ წყვილად, სხვა დანარჩენი წყვილები გამოიყენება როგორც ერთმაგი. თუ დაჯდება ერთიანი ან ექვსიანი, მოთამაშე ქვას გადაწევს ერთ ან ექვს ხაზზე. სხვა დანარჩენი ქულები

(რიცხვები) არ ითვლება. ქვები გადაადგილდება საათის ისრის მოძრაობის საწინააღმდეგო მიმართულებით, ქვები გადაადგილდება დაფაზე მანამდე სანამ ერთი მოთამაშის ქვები არ მოკვდება. ეს მოთამაშე აგებს თამაშს.

მოწინააღმდეგის ქვა ითვლება მოკლულად, როცა თაისი ქვა დაიკავებს იგივე ხაზს. მოკლული ქვა ამოიღება დაფიდან და დაფაზე აღარ დაბრუნდება. ერთ ხაზზე ერთ ქვაზე მეტის დადება არ შეიძლება.

როცა ერთ რომელიმე მოთამაშეს დარჩება მხოლოდ ერთი ქვა მისი მოძრაობა იცვლება. ის პირველ რიგში უნდა მივიდეს უახლოეს კუთხემდე (1, 6, 7, 12, XII, VII, VI ან I ხაზებზე). კუთხიდან ბოლო ქვა შეიძლება გადაადგილდეს უახლოეს კუთხისკენ, თუ დაჯდება (ერთიანი)„იაქე", ხოლო თუ დაჯდება „შაში" (ექვსიანი) მაშინ ორივე კუთხისაკენ (ან კუთხის იქით).

მაშასადამე, ბოლო ქვა შეიძლება იქნეს მოკლული მხოლოდ კუთხეში, ამ დროს ის გარშემორტყმულია მოწინააღმდეგის ქვებით (მაგალითად, თეთრები მე-5 და მე-7 ხაზებზე, შავი - მე-6 ხაზზე) მისი მოკვლა არ შეიძლება.

შენიშვნა: 1:1 და 6:6 წყვილები მოქმედებენ როგორც ჩვეულებრივი ქვები.

გერმანული ნარდი (გარანგშეტ)

ეს თამაში პოპულარული იყო გერმანიაში. ამ თამაშს თამაშობენ სამი კამათელით. ქვების საწყისი განლაგება იგივეა როგორც მოკლე ნარდში.

წყვილი გამოყენებულია ორჯერ, მაგრამ მხოლოდ მაშინ თუ ის მაღალია მესამე კამათელზე დამჯდარი ქულების რიცხვზე (მაგალითად, გაგორებულია - 5, 5, 4 - ამ შემთხვევაში წყვილი ითვლება თუ გაგორებულია 5, 5, 6 - მაშინ წყვილი არ ითვლება). სამი ერთნაირი რიცხვი თუ დაჯდა ეს ნიშნავს სამ ერთნაირ წყვილს და გამოყენებულია ექვსჯერად.

ამერიკული ნარდი (Acey-Deucey) - „დუ-იაქ"

ამ თამაშის წესები იგივეა რაც მოკლე ნარდის თამაშში, მაგრამ თამაშის დაწყებამდე ქვები არ არის დაწყობილი დაფაზე, ისინი დაფაზე შემოჰყავთ თამაშის პროცესში, ხოლო როცა კამათლებზე დაჯდება „დუ-იაქ", 1:2, მოთამაშე ერთ ქვას გადაწევს სამ ხაზზე, ან ერთ ქვას ერთ ხაზზე, ხოლო მეორეს ორზე, შემდეგ მას აქვს უფლება დამატებით გააგოროს კამათლები.

ფრანგული ნარდი (TRICTRAC) - „ტრიკტრაკი“

ეს თამაში წარმოიქმნა სპარსეთში, შემდეგ გავრცელდა საბერძნეთში, სადაც ეწოდებოდა „diagrammismos“, აქედან შევიდა იტალიაში, სადაც მიიღო სახელწოდება „duedena scripta“. შუა საუკუნეებში საფრანგეთში ერქვა „jei des tables“, ხოლო გერმანიაში - „Bretspiel“. ეს მოვლენები კიდევ ერთხელ ამტკიცებს იმას, რომ ყველა სახელმწიფო ცდილობდა მიეთვისებინა სხვა ერის, სხვა სახელმწიფოს გამოგონება.

ბროკჰაუზის და ეფრონის ენციკლოპედიურ ლექსიკონში ასეა აღწერილი ამ თამაშის წესები: კვადრატული ფორმის დაფაზე, რომელიც გაყოფილია შუაზე ტიხრით, გამოსახულია სამკუთხედის ფორმის 24 უჯრედი, რიგ-რიგობით ორი ფერის. თითოეულ მოთამაშეს აქვს 15 შავი ან თეთრი ფერის ქვა და ორი კამათელი. სპეციალური ჭიქიდან მოთამაშეები რიგ-რიგობით აგორებენ კამათელებს და ერთ ან ორ ქვას გადააადგილებენ დაფაზე კამათლებზე დამჯდარი რიცხვების მიხედვით. ვინც პირველად დაიკავებს 12 უჯრედს მოიგებს ერთ ჟეტონს, რომელიც აღინიშნება დაფის ბორტის 12-დან ერთ-ერთ ხვრელზე. 12 ჟეტონი შეადგენს ერთ პარტიას. არსებობს მრავალი განსხვავებული წესებიც და განსაკუთრებული ტერმინოლოგია, რომლებიც ართულებენ ტრიკ-ტრაკის თამაშს. ნარდის თამაში კი არის ტრიკ-ტრაკის თამაშის მემკვიდრე.

კამათლებით თამაშების ტერმინოლოგია და მოთამაშეთა ლექსიკა

აზარი (hasard - ფრ.) - უძველესი ევროპული კამათლით თამაში.

არ მიდის ნარდის თამაშის ცნება, როცა ქვა მოხვდება მეტოქის ქვებით დაკავებულ უჯრედზე.

ბაიბურთი საბანკო აზარტული თამაში კამათლებით.

გაგორება კამათლების სროლა (დაყრა) დაფაზე ისეთნაირად, რომ კამათლები გაგორდეს, გადატრიალდეს.

გაცოცხლება - მოკლული ქვის თამაშში შეყვანა.

გაჭრა - ნარდის თამაშში ნიშნავს ქვის მოკვლას.

გრან-აზარი (Grand hazard ფრ.) კამათლებით საბანკო თამაშის სახელწოდება.

გიულბარი უზბეკური ნარდის სახელწოდება.

გრძელი ნარდი - ნარდის თამაშის ნაირსახეობა.

დავე - დანებების ან ფსონის მომატების შეთავაზება.

დაფა - ხისგან დამზადებული სპეციალური გასაშლელ-დასახური ნარდის სათამაშო ზოგიერთ შემთხვევაში (სპორტული ნარდი) მაუდით გადაკრული, უჯრედებით მონიშნული, კამათლების გასაგორებელი და ქვების დასაწყობ-გადასაწევი დაფა.

დუბლი - ორ კამათელზე დასმული (დამჯდარი) ერთნაირი ციფრები.

დუ-ბარა (2:2) წყვილ წერტილებიანი კამათლები.

დუ-ბეშ (5:5) - წყვილ წერტილებიანი კამათლები.

დუ-იაქ (2:1) ორ და ერთ წერტილებიანი კამათლები.

დუ-სე (3:3) - წყვილ წერტილებიანი კამათლები.

დუ-შეშ (6:6) წყვილ წერტილებიანი კამათლები.

დურ-ჩარ (4:4) წყვილ წერტილებიანი კამათლები.

ეზო ნარდის დაფის ზონა, სადაც ხდება კამათლების გაგორება და დაიდება სახლიდან გამოყვანილი ქვა.

ეტაპი - „კრეპსის" თამაშში ნიშნავს თამაშის ნაწილს.

ვარი - ქართული სიტყვა ბაიბურტის თამაშში ნიშნავს: პირიქით. პონტიორი როცა ამბობს სიტყვას „ვარი", კამათლების კომბინაცია ითვლება უკუღმა: მომგებიანი - წამგებიანად, ხოლო წამგებიანი - მომგებიანად.

ზარი კამათელის სახელწოდება არაბულ ენაზე.

ზარის თამაში (azzahr - არაბ.) - საბანკო თამაშები კამათლებით.

ზღვარი - ნარდის სათამაშო დაფის შუაზე გამყოფი ნეიტრალური ტიხარი.

ზედა – გრან-ჯარის თამაშში სათამაშო ზონა, ფსონის დასადები ადგილი.

ზონა – სათამაშო მაგიდის დახაზული, დანაყოფებიანი გრაფა, ფსონების, ქულების, ჯარიმების, რიცხვების და სხვა ჩანაწერებისთვის.

თავი – გრძელ ნარდში ყველა კოჭების საწყისი ზედა ადგილი.

თრიკ-თრაკი (Trictrac – ფრ.) სპარსული წარმოშობის თამაში კამათლით.

იაბან (ერთი-ერთი) წყვილი კამათლის სახელი, 1:1.

კამათელი (Zahr – არაბ.) – ერთიდან ექვს ციფრამდე წერტილებდასმული, კუბის ფორმის სათამაშო კოჭი.

კომბინაცია – კამათლებზე მოსული ქულების შეერთება, შერწყმა.

კოჭი – ნარდის თამაშისათვის გამოყენებული პატარა ფიგურები.

კენტი ცალკე რიცხვი, ციფრი (არა წყვილი კამათელი).

კრეპსი – ჯარტული საბანკო თამაში 2 კამათლით.

კუში (Cuche – ფრ.) – კონი, ფსონი, ფულის თანხა.

ლატარია – გრან-ჯარის თამაშში 180 ქულიანი ზონა.

ლუწი – ორი ერთნაირი ციფრების მქონე კამათელი.

მაგიდა – გრან-ჯარის, კრეპსის, ნარდის და სხვა სათამაშო მაგიდა.

მაგნიტური კამათელი შულერების სათამაშო სპეციალურად დამზადებული კამათელი.

მარსი – ნარდის თამაშში სიტუაცია, როცა ერთმა მოთამაშემ სახლიდან გამოალაგა ყველა კოჭი, მოწინააღმდეგემ ვერც ერთი, ორმაგი მოგება.

მოკვლა – მოკლე ნარდში მოწინააღმდეგის მიერ კენტად, ცალკე მდებარე კოჭის ამოღება უჯრედიდან.

მოკლე ნარდი (Backgammon chess ამერიკული სახელწოდება) ნარდის თამაშის ნაირსახეობა.

მარტინგეტი – სამი კამათელით თამაში.

მიდის – თანხმობის გამომხატველი სათამაშო გამოთქმა.

ნარდი – სპეციალურ დაფაზე 30 კოჭით და 2 კამათელით თამაში.

ნაძლევი – მოთამაშეებს შორის დადებული პირობა, ფსონზე, კომბინაციაზე, ქულებზე, თამაშის შედეგზე და სხვა.

ოინი სიტუაცია, ნარდის თამაშში, როცა ერთი მოთამაშე სახლიდან გამოალაგებს ყველა კოჭს, ხოლო მისი მოწინააღმდეგე ერთი კოჭის გამოსვლას მაინც მოასწრებს (ერთმაგი მოგება).

საბანკო თამაშები ჯარტული თამაშები, კერძოდ, კამათლებით, ბანქოთი და სხვა.

სახლი – ნარდის სათამაშო დაფის ის მეოთხედი ნაწილი, სადაც მოთამაშემ

ჯერ უნდა მიიყვანოს თავისი ყველა კოჭი და მერე უნდა გამოალაგოს იქედან, რათა გაიმარჯვოს.

სე-ბაი-დუ – კამათლის სამი-ორი ციფრები, 3:2.

სე-იაქ – კამათლის ციფრები სამი-ერთი, 3:1.

სპლა – კამათლის გაგორება და შესაბამისად კოჭების გადაადგილება.

სტრიტი – კამათლის ციფრების კომბინაცია.

სროლა – კამათლების სროლა სპეციალური ჭიქიდან, ხელიდან.

ტრიპლეტი – გრან-ჯარის თამაშში 30 ქულიანი ზონა.

ტუზები – ხუთი კამათლით თამაშის სახელწოდება.

რაუნდი – კამათლის თამაშებში ერთი წრე.

უკრედი – ნარდის სათამაშო დაფის დანაყოფები კოჭების დასაწყობად და კამათლის ციფრის მიხედვით გადასაადგილებლად.

ფანჯი-დუ – ხუთი-ორი, კამათლის ციფრები, 5:2.

ფანჯი-იაქ – ხუთი-ერთი, კამათლის ციფრები, 5:1.

ფანჯი-სე – ხუთი-სამი, კამათლის ციფრები, 5:3.

ფანჯი-ჩარ ხუთი-ოთხი, კამათლის ციფრები, 5:4.

შეშ-ბეშ – ექვსი-ხუთი, კამათლის ციფრები, 6:5.

ქესტუმი – ნარდის თამაშის ტერმინი, მოთამაშის კამათლის გაგორების გასაუქმებლად.

ქვედა – გრან-ჯარის თამაშში სათამაშო მაგიდის ზონა, გრაფა, ფსონის დასადები ადგილი.

შეშ-დუ – ექვსი-ორი, კამათელის ციფრები, 6:2.

შეშ-იაქ – ექვსი-ერთი, კამათელის ციფრები, 6:1.

შეშ-სე – ექვსი-სამი, კამათელის ციფრები, 6:3.

შეშ-ჩარ – ექვსი-ოთხი, კამათელის ციფრები, 6:4.

ჩარი-დუ – ოთხი-ორი, კამათელის ციფრები, 4:2.

ჩარი-იაქ – ოთხი-ერთი, კამათელის ციფრები, 4:1.

ჩარი-სე – ოთხი-სამი, კამათელის ციფრები, 4:3.

ჩაკეტილი – ტერმინი ნარდის თამაშში, როცა დაფის ექვსივე უკრედზე აწყვია მოწინააღმდეგის კოჭები და მოთამაშეს არა აქვს სვლა.

ჩიკაგო – კამათლებით თამაშის სახელწოდება.

წრე რამდენიმე მონაწილის თამაშის დროს, თამაშის ნაწილი, რომლის განმავლობაში ყველა მონაწილე თითოჯერ გააგორებს კამათელს.

წერტილი – კამათელზე დასმული ნიშანი, ციფრის, ქულის მაჩვენებელი.

ჭიქა – კამათლების ჩასაყრელი და სასროლო სპეციალური ჭურჭელი.

ხაჭაპური – ნარდის თამაშის ნაირსახეობა.

ბილიარდის თამაშები



ბილიარდის საერთო მონაცემები

ბილიარდი (bigliardo - იტალ.) არის ბილიარდის სპეციალურ მაგიდაზე თამაში, სადაც ბილიარდის ჯოხის (кий - რუს.) დარტყმებით

სპეციალურ ბურთებს ჩაყრიან ლუზებში. ბილიარდი უძველესი თამაშია. მის სამშობლოდ მიჩნეულია ჩინეთი. ევროპაში ბილიარდის თამაში შემოიღეს XVI საუკუნეში. ინგლისელმა გენიოსმა მწერალმა შექსპირმა უკვე იცოდა ბილიარდის არსებობის შესახებ, რადგან ტრაგედიაში „ანტონიოსი და კლეოპატრა" ის კლეოპატრას ათამაშებს ბილიარდს. 1674 წელს საფრანგეთის ქალაქ ლიონში ეთიენ ლიაზონმა გამოაქვეყნა ბილიარდის თამაშის წესები. ინგლისელები ბილიარდს უწოდებდნენ „bal-yard" (ბურთი - ჯოხი. ქართ.). ზოგიერთი მკვლევარის აზრით ბილიარდის წინამორბედი თამაში იყო კროკეტი. რუსეთში ბილიარდი შემოიტანა პეტრე I-მა. ჯოხი პირველად შემოიღეს XVI საუკუნის ბოლოს. მანამდე გამოყენებული იყო სარტყამი სახელურით. სახელურს ინგლისურად ერქვა „tail", რომელიც გულისხმობდა კუდს. აი აქედან გავრცელდა ინგლისური სიტყვა „Cue" - (ჯოხი ქართ.). თავდაპირველად მაგიდის გვერდები იყო ვერტიკალური, რომლის ერთადერთი დანიშნულება იყო ბურთულების დაკავება გადავარდნისაგან. მაგიდის გვერდებს ერქვა ნაპირები (banks - ინგ.), მაგრამ მოთამაშეები მიხვდნენ, რომ ბურთები ირეკლებოდა გვერდებისაგან, რის გამოც წარმოიშვა ტერმინი (bank chot - ინგ.), რაც ნიშნავს გვერდიდან დარტყმას.

XVIII საუკუნეში შემოიღეს ცარცი ჯოხსა და ბურთულას შორის სახუნის შესამცირებლად. გამოჩენილმა ფრანგმა ბილიარდისტმა მენგომ 1827 წელს გამოიგონა ტყავის ბუნიკი (наконечник - რუს.). მანვე გამოსცა წიგნი „ბილიარდის თამაშის თეორია". დასაშლელი ჯოხი გამოჩნდა 1829 წელს. მაგიდის გადასაკრავად მაუდი შემოიღეს 1835 წელს, ხოლო გვერდებზე რეზინის გადაკვრა დაიწყეს 1845 წლიდან. ბილიარდის მაგიდამ თანამედროვე სახე მიიღო 1850 წელს.

დღევანდლამდე არ არის დადგენილი, როგორ გაჩნდა ბილიარდი ამერიკაში. ცნობილია, რომ ამერიკის პრეზიდენტმა ჯორჯ ვაშინგტონმა მოიგო მატჩი 1748 წელს. 1830 წლიდან ამერიკაში გავრცელდა ბილიარდის სათამაშო კლუბები. ამერიკაში ბილიარდის თამაშის პოპულარობაში დიდი წვლილი მიუძღვის ირლანდიელ მაიკლ ფელანს. მან დაწერა პირველი წიგნი ბილიარდზე, მაგიდის გვერდებს დაუმატა რომბები, დაამუშავა მაგიდის და ლუზის დიზაინი, დაიწყო ბილიარდის აქსესუარების წარმოება. ამერიკელებმა თავდაპირველად გადმოიღეს ინგლისური ბილიარდის თამაშები. XIX საუკუნის 70-იან წლებში წარმოიშვა სიტყვა „პული", რომელიც ნიშნავს კოლექტიურ ფსონს. პირველი ჩემპიონატი ამერიკაში ჩატარდა 1879 წელს. ამის შემდეგ რეგულარულად ტარდება მსოფლიოს ჩემპიონატები პულის თამაშებში „რვიანი" და „ცხრიანი".

ყოფილ საბჭოთა კავშირში ბილიარდის ასევე, „სნუკერში“ თამაშის მასობრივ ტურნირებს საფუძველი ჩაეყარა 1935 წლიდან. ბილიარდი დადგეს იოსებ სტალინის აგარაკზეც, რადგან მას უყვარდა ბილიარდის თამაში. პოპულარული იყო „მოსკოვური პირამიდა“, „დიდი პირამიდა ფერადი ბურთულებით“ და „ამერიკანკა“. ამჟამად არსებობს 30-ზე მეტი ნაირსახეობა.

1989 წლიდან არსებობს ბილიარდის ევროპის კონფედერაცია და ბილიარდის მსოფლიო კავშირი.

საქართველოში ბილიარდის თამაშის ბევრი მოყვარულია. ქართველებს გარკვეული წვლილი მიუძღვით ბილიარდის თამაშის განვითარებაში. ამის დამადასტურებელია თუნდაც ის ფაქტები, რომ გ. მუმლაძე და დ. ბერძენაძე 1989 წელს თამაშობდნენ საბჭოთა კავშირის I ნაკრებში, ამავე წელს დ. ბერძენაძე გახდა მოსკოვის ჩემპიონი. აღსანიშნავი არიან საქართველოს და საბჭოთა კავშირის 1964-1966 წლების ჩემპიონი გივი კობოსნიძე და საქართველოს ჩემპიონი, საქართველოს ბილიარდის ფედერაციის თავმჯდომარე დავით ალექსიძე და სხვები.

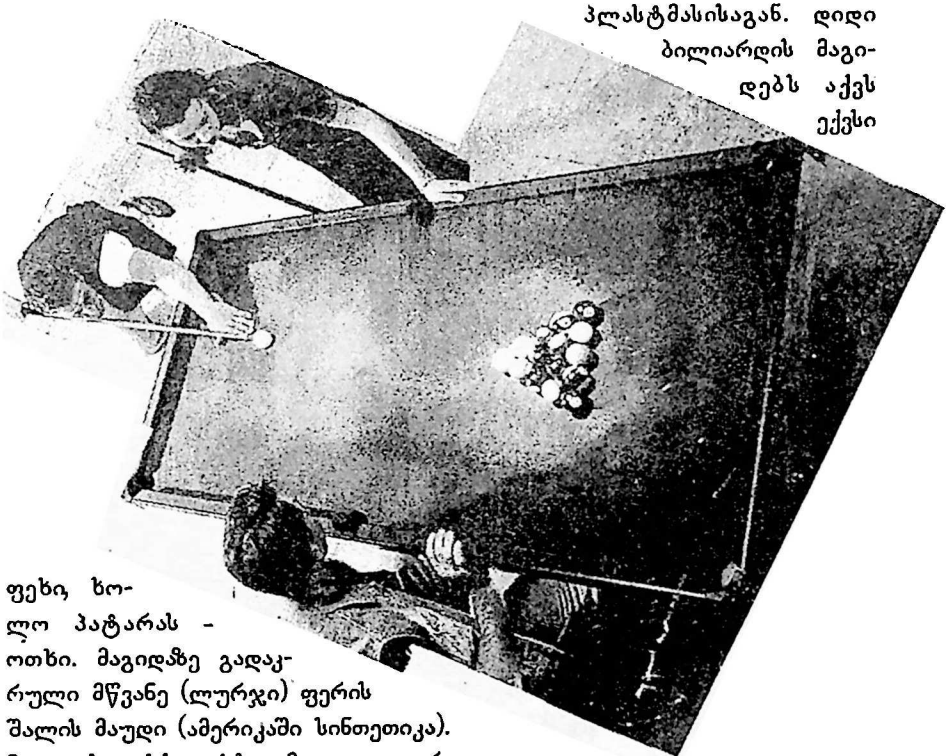
ოთხმოცდაათიანი წლების დაწყებიდან საზოგადოებაში მკვეთრად გაიზარდა ბილიარდის თამაშის ინტერესი. ერთი-მეორის მიყოლებით იხსნება ახალი საბილიარდო დარბაზები, კლუბები და ბარები, სადაც თანდათან მატულობს გასართობად და თავისუფალი დროის გასატარებლად მოსულ, სხვადასხვა ასაკის ბილიარდის თამაშის მოყვარულთა რაოდენობა. მხოლოდ მოსკოვში ფუნქციონირებს 300-ზე მეტი დარბაზი და მათი რაოდენობა კვლავ მატულობს. არსებობს და ვითარდება კომერციული და სპორტული ბილიარდი, ბავშვებისა და მოზარდებისათვის მოქმედებს სპორტული სექციები, ტარდება კომერციული ტურნირები.

ამავე დროს საქართველოში და ყოფილ საბჭოთა კავშირის რესპუბლიკებში იგრძნობა თანამედროვე სასწავლო-მეთოდური ლიტერატურის უკმარისობა. ძველი გამოცემების შემდეგ მნიშვნელოვნად შეიცვალა ბილიარდის თამაშის წესები, ტერმინოლოგია და ლექსიკა, ხელის დაჭერა, დამიზნება. თამაშის პრაქტიკამ უარყო ძველი რჩევები: მაგიდაზე არ გადახრა, ბეჭების არ მოხრა, ზურგზე თითების არ მოხვევა და სხვა. მაგალითად, მოძველდა დარტყმის ძველი ტერმინი „Klappstoss“ - გერმ. „Хлопающий удар“ - „пушечный удар“ - რუს., რომელიც ბილიარდის თამაშის ძირითად დარტყმად ითვლებოდა. მაგრამ ეს დარტყმა არ წარმოადგენს აუცილებელ ძლიერ და ძირითად დარტყმას. ეს არის ბურთულის შუბლში მიყენებული დარტყმა სარტყამის გაჩერებით, ანდა უბრალოდ გაჩერება. ბილიარდის ამერიკულ ლიტერატურაში ასეთ დარტყმას

ეწოდება - („Stop shot“ - ინგ.). თანამედროვე პრაქტიკაში და ლიტერატურაში „კლაპშტოსის“ - ნაცვლად რეკომენდირებულია ორი ტერმინი: „ცენტრალური დარტყმა“ ან „გაჩერება“.

თანამედროვე ლუზებიანი ბილიარდი უპირველეს ყოვლისა არის პოზიციური თამაში. ამიტომ სათამაშო ტექნიკა - ძირითადად არის სარტყამის კონტროლის და მართვის ტექნიკა. ამ თვალსაზრისით არც ერთი კონკრეტული დარტყმა ან ტექნიკური ილეთი არანაირად არ შეიძლება იყოს ძირითადი. თანამედროვე ბილიარდის თამაშში ძირითადი დარტყმა გამომდინარეობს პოზიციის შეფასებიდან. პოზიცია და მხოლოდ პოზიცია განსაზღვრავს ტაქტიკური და ტექნიკური ილეთის, ძალის და სარტყამზე დარტყმის მიყენების ხერხის ამორჩევას.

ბილიარდის მაგიდას უწინ ჰქონდა კვადრატის, ექვსკუთხედის, რვაკუთხედის და მრგვალი ფორმა. თანამედროვე ბილიარდს აქვს მართკუთხედის ფორმა. მაგიდა მზადდება მაგარი ჯიშის ხისაგან (ზოგჯერ მარმარილოსაგან), ხოლო საფენი ხის ნახერხის ფილის, მეტალის, ან პლასტმასისაგან. დიდი ბილიარდის მაგიდებს აქვს ექვსი ფეხი, ხოლო პატარას - ოთხი. მაგიდაზე გადაკრული მწვანე (ლურჯი) ფერის შალის მაუდი (ამერიკაში სინთეთიკა). მაგიდას აქვს ექვსი მოკლე გვერდი და



ამდენივე ლუზი - 4 კუთხეებში და 2 გრძელი გვერდების შუაში. მაგიდაზე დატანილია 3 სამიზნე წერტილი და სახლის ხახი. სახლი ეწოდება ადგილს, საიდანაც აკეთებენ პირველ (საწყის) დარტყმას. წერტილ 3-ს აქვს მნიშვნელობა პირამიდის ბურთების დაწყობის დროს: პირამიდის წვერის ბურთი დაიდება მხოლოდ ამ წერტილზე. მაგიდა უნდა იყოს ჰორიზონტალურად ზუსტი და სწორი.

ზომების მიხედვით ბილიარდი არის: პატარა, საშუალო და დიდი. გამორჩეულია ბილიარდის შემდეგი სახეობები: 1) რუსული ბილიარდი ლუზებით. 2) პოლონური. 3) ვენური. 4) ფრანგულ-იტალიური კარამბოლის ბილიარდი ლუზების გარეშე. 5) ინგლისური სნუკერი. 6) ამერიკული პული.

ბილიარდის მაგიდის ზომებია:

პულის	-	1229X2458 მმ.
		1382X2764 მმ.
კარამბოლის	-	1382X2764 მმ.
		1536X3072 მმ.
რუსულის	-	1382X2764 მმ.
		1870X3650 მმ.
სნუკერის	-	1870X3650 მმ.

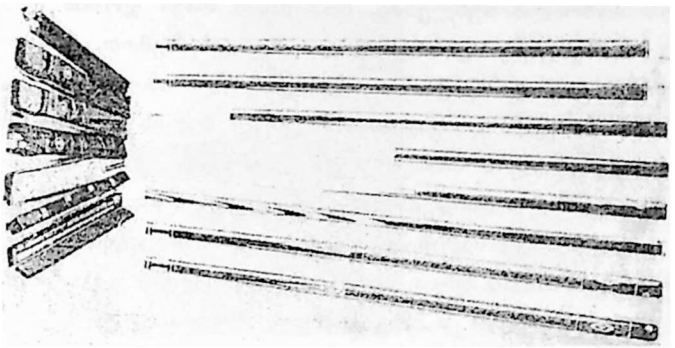
მაგიდის სიმაღლეა 749-850 მმ.

ბილიარდის ჯოხი უნდა იყოს აბსოლუტურად სწორი, რადგან მცირეოდენი სიმრუდე ამცირებს მიზნის სიზუსტეს. ჯოხის შერჩევის დროს უნდა გაისინჯოს ბოლოზე მიწებებული ტყავი. თუ ტყავი პრიალებს, უნდა გაიხეხოს ზუმფარის ქაღალდით ან ქლიბით, რათა არ იყოს გლუვი. წინააღმდეგ შემთხვევაში ჯოხი დაცურდება ბურთზე. ჯოხის ბოლოზე, ასევე მარცხენა ხელის ცერისა და საჩვენებელ თითებს შორის, მოთამაშეები ისვამენ ცარცის ფხვნილს, რათა ჯოხი არ აცურდეს ბურთის ზედაპირიდან, ხოლო ცარციან ხელზე ჯოხმა უკეთესად ისრიალოს.

ბილიარდის ჯოხის ზომები და წონაა:

პულის - 1500 - 1520 მმ (500X560) გრ.
კარამბოლის - 1350 - 1500 მმ (480X520) გრ.
სნუკერის - 1400 - 1450 მმ (450X480) გრ.
რუსულის - 1500 - 1600 მმ (650X700) გრ.

იხ. ნახ.



ბილიარდის ბურთები ძირითადად დამზადებულია სპილოს ძვლისაგან, ან პლასტმასისაგან. ბურთებს უნდა ჰქონდეს იდეალური მრგვალი ზედაპირი და უნდა ინახებოდეს დახურულ ხის ყუთში. ჩვეულებრივ კომპლექტში შედის 16 ბურთი.

ბურთების დიამეტრი და წონა არის:

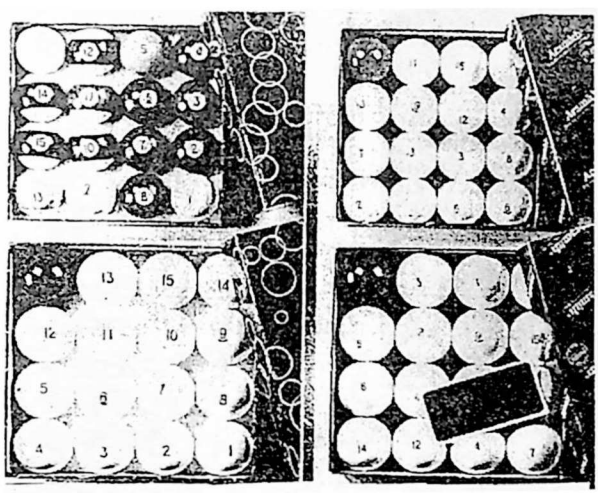
პულის - 57,6 მმ; 156-170 გრ.

კარამბოლის - 60,8-62,4 მმ. 198-213 გრ.

რუსულის - 68 მმ. 280-290 გრ.

სნუკერის - 54,4-52,8 მმ. 142-156გრ.

იხ. ნახ.



ბილიარდისტის ტანი (ფიგურა), რომელიც მზად არის ბურთზე გააკეთოს დარტყმა ჯოხით, ოდნავ უნდა იყოს მიბრუნებული ჯოხის მხარეს. თუ სარტყამი ბურთი (თავისი ბურთი) საკმაოდ არის დაშორებული ლუზიდან, მაშინ უკეთესია დარტყმის დროს მარცხენა მხარით შეეხო მაგიდას, რაც მოთამაშეს აძ-

ლევს დიდ მდგრადობას. მოთამაშის ფეხები დარტყმის მომენტში, ოდნავ უნდა იყოს მოხრილი მუხლებში. მოთამაშის თავი ჯოხის დამიზნების მომენტში, ოდნავ უნდა იყოს დახრილი მაგიდის ზემოთ. ეს ალამაზებს დგომას და ზრდის დამიზნების სისწორეს - და ამაღლებს დარტყმის სიზუსტეს. ჯოხი უნდა დაიკავოთ მოშვებულ ხელის გულზე ისე, რომ იგი თავისუფლად იდოს თითებზე და მსუბუქად გეჭიროთ თითებით. ჯოხის წვრილი ბოლო დაიდება მარცხენა ხელზე, რომელიც ეყრდნობა მაგიდის გვერდს, ანდა სათამაშო ველს ისე, რომ დაწებებული ტყავი ხელის მტევნიდან 25-30 სმ-ით იყოს დაცილებული. თუ დარტყმისათვის ძალა არ არის საჭირო - მაგალითად, შუათანა ლუზში ბურთის ჩაგდებისას - მაშინ საკმარისია სუსტი მოქნევა.

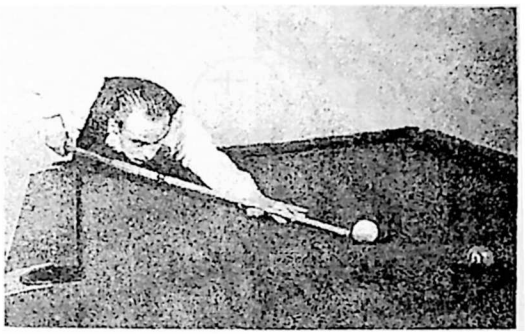
იხ. სურ.



დიდხანს დამიზნება არ არის საჭირო. ამისაგან თვალები იღლება და დარტყმა არასწორად კეთდება. კარგი დამიზნებისათვის საკმარისია ჯოხის 3-4 მოძრაობა მარცხენა ხელზე. საჭიროა მხოლოდ ყურადღება მიაქციო იმას, რომ ჯოხის მსხვილი ბოლო არ აიწიოს მაღლა, არამედ იმოძრაოს მაგიდის სიბრტყის თითქმის პარალელურად და თავისუფლად, არ უნდა ქანაობდეს ერთი მხრიდან მეორე მხარეს, რაც ვნებს დარტყმის სიზუსტეს.

არსებობს მრავალი ხერხი ჯოხის საყრდენის გასაკეთებლად. სწორი საყრდენი მარცხენა ხელით სრულდება შემდეგნაირად: თითები დადებულია მაგიდაზე, ხოლო ცერი ოდნავ არის აწეული მაღლა და საჩვენებელ თითთან აკეთებს კუთხეს. ამ კუთხეში მოძრაობს ჯოხი დამიზნებისა და დარტყმის დროს.

იხ. ნახ.



ხანდახან მაგიდაზე, იქმნება ისეთი კომპოზიცია, რომ ვერსად ვერ გააკეთებ საყრდენს. მაშინ უნდა იოთამაშო საყრდენის გარეშე „პისტოლეტით“, ესე იგი ჯოხი უნდა დაიკავო მარჯვენა ხელში ისეთნაირად, რომ მსხვილი და წვრილი ბოლოები გაწონასწორდეს, უნდა დაუმიზნო და ჯოხის წვრილი ბოლოთი დაარტყა სარტყამს. უხერხულ სიტუაციაში ასევე შეიძლება გამოიყენო „ზურგს უკან დარტყმა“, რისთვისაც ჯოხიანად მარჯვენა ხელი უნდა გადაიტანო ზურგს უკან. უხერხულად ითვლება ასევე სიტუაცია, როდესაც რამდენიმე ბურთი ერთმანეთთან ახლოს დევს.

ბილიარდისტის კვალიფიკაციას გამოაჩენს სამიზნე წერტილის მოხერხებული განსაზღვრა. თუ მოთამაშე ჯოხს დაარტყამს სარტყამ ბურთზე, აღნიშნულ წერტილში და სარტყამი, რომელმაც მიიღო აჩქარებული მოძრაობა, ზუსტად მოხვდება მოთამაშე ბურთს აღნიშნულ ადგილზე, ბურთი აუცილებლად უნდა ჩავარდეს ლუზში.

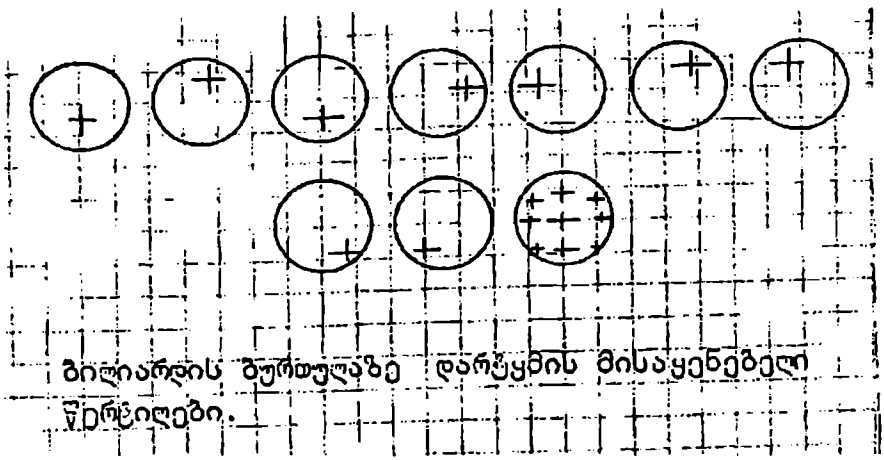
თუ სარტყამი ბურთი გაემართება „შორი“ მანძილიდან, მაშინ დამიზნების სხვი პრაქტიკულად დაემთხვევა სარტყამის ცენტრის აღნიშნული წერტილის შემაერთებელ ხაზს.

ახლო მანძილიდან ჯოხი პირდაპირ არ უნდა დაუმიზნო აღნიშნულ წერტილს, არამედ მისგან გვერდზე. რაც ახლოა სარტყამი მოთამაშე ბურთთან, მით დიდი იქნება კუთხე ამ ხაზსა და დამიზნების ხაზს შორის. საჭირო გახდება გააკეთო დიდი შესწორება.

მაგრამ უნარი, მოძებნო სამიზნის ზუსტი ხაზი, ცოტაა. საჭიროა კიდევ აითვისო სწორი დარტყმა. მისი გამომუშავება შეიძლება მხოლოდ ხანგრძლივი ვარჯიშით.

ბურთს ისე, როგორც ყველა მრგვალ სხეულს, თავის ზედაპირზე აქვს მრავალი დარტყმის მისაყენებელი წერტილი. ამ წერტილებიდან დარტყმის ტექნიკის შესწავლისათვის აუცილებლია 9 სახეობა მაინც:

იხ. ნახ.



ბილიარდის ბურთულაზე დარტყმის მისაყენებელი წერტილები.

1) „კლაპშტოსი“ (Klappstoss - გერ.) არის ბურთის ცენტრში მიყენებული დარტყმა, რომელიც გამომდინარეობს ფიზიკის კანონიდან, რომ სიბრტყეზე მოძრავი ბურთი, რომელიც მასით, მოცულობით და სიმკვრივით თანატოლ სხვა ბურთს ეხება, აუცილებლად გაჩერდება შეხების წერტილის ადგილზე, ხოლო თავის მოძრაობის სიჩქარესა და მიმართულებას გადასცემს სხვას, ანუ იმას რომელსაც დაარტყა.

იხ. სურ.



თანამედროვე ლიტერატურაში ეწოდება: „ცენტრალური დარტყმა“ ან „გაჩერება“ -„Stop Shot“ ინგ. პირობითად შეიძლება ეწოდოს დარტყმა №1, ყველაზე ეფექტური, შედეგიანი და ლამაზი, მაგრამ შესასრულებლად ძნელი, განსაკუთრებით მაშინ, როდესაც სარტყამი ბურთი ბილიარდის მაგიდის ბორტზეა მიჭერილი, თანაც დარტყმის წერტილი ამ შემთხვევაში არ ჩანს. დარტყმა ამ დროს კეთდება უჩვეულოდ, ჯოხის მსხვილი ბოლო უნდა აწიო მაღლა, რათა ჯოხის წვრილი ბოლო რაც შეიძლება ახლოს მოხვდეს დარტყმის №1 წერტილს.

ცენტრალური დარტყმა ხშირად გამოიყენება ისეთ შემთხვევებში, როდესაც ჩასაგდები ბურთი ძალზე ახლოს დევს ჯიბესთან, განსაკუთრებით - შუათანასთან, ხოლო სარტყამი ბურთი პირდაპირ დევს შორ მანძილზე. ბურთების ასეთი კომპოზიციის დროს, სარტყამს ჯოხი რბილად რომ

ვუბიძგოთ, მაშინ ის ინერციით თვითონაც ჩავარდება ჯიბეში. ეს კარგია „ამერიკანკის“ თამაშის დროს, მაგრამ საზიანოა „პირამიდის“ თამაშისათვის, რადგან საკუთარი ბურთის ჩავარდნა ლუზში გამოიწვევს 5 ქულით დაჯარიმებას, დარტყმის სვლის დაკარგვას და ასევე ჩაგდებული ბურთიც არ ჩაითვლება. ასეთ სიტუაციებში გამოიყენება ცენტრალური დარტყმა. სარტყამი ბურთი დარტყმის დროს დარჩება ადგილზე, ხოლო მოთამაშე ბურთი აუცილებლად ჩაგორდება ლუზში.

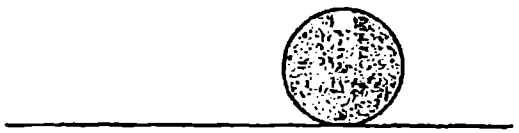
ის კარგია კიდევ ისეთ შემთხვევებში, როდესაც მოთამაშეს უნდა პარტნიორი ჩააყენოს რთულ მდგომარეობაში, ანდა როდესაც თამაში მიყვანილია ბოლო ბურთამდე. მაგალითად, მაგიდაზე მიღებულია ისეთი კომპოზიცია, როცა ბურთის თამაში არ არის სასურველი. მაშინ ბილიარდისტი აკეთებს ცენტრალურ დარტყმას. სარტყამი რჩება სხვა ბურთთან შეხების ადგილზე, ვთქვათ, მაგიდის შუაში, ხოლო მოთამაშე ბურთი, მიიღო რა მისგან ბიძგი და მოძრაობის მიმართულება, გაგორდება მოკლე გვერდისაკენ და შეიძლება მიეყრდნოს ბორტს, ამით პარტნიორი ვარდება რთულ მდგომარეობაში, რადგან ის იძულებულია ბურთი ათამაშოს „დუპლეტით“ კუთხეში (ესე იგი, წარმართოს ის ბილიარდის მაგიდის ბორტისაკენ ისეთი გაანგარიშებით, რომ გვერდიდან არეკლილი ჩავარდეს ლუზში). მაგრამ ასეთ დარტყმებს თან ახლავს არასასიამოვნო შედეგები: ბურთი შეიძლება გაჩერდეს კუთხის ჯიბეში იოლად ჩასაგდებ მდგომარეობაში. თუ პარტნიორი არ მოისურვებს ითამაშოს „დუპლეტით“ კუთხეში, არამედ ითამაშებს „ნაკატით“, მაშინ მოთამაშე ბურთი მოცილდება გვერდს და დადგება კომპოზიციაში, რომლის დროსაც ის შეიძლება ჩააგდო კუთხის ან შუა ლუზში.

დანარჩენი 8 დარტყმა ატარებს საერთო სახელს „ეფფე“ (Эффе - რუს.), ესე იგი „ჩახვეული“ დარტყმა (крученный удар რუს.) რისგანაც ბურთულა წინმავალი მოძრაობის დროს იწყებს თავისი ღერძის გარშემო ბრუნვას. დარტყმის ეს წერტილები სარტყამ ბურთზე განლაგებულია საათის ისრის მიმართულებით, მარცხნიდან მარჯვნივ ისე, როგორც ციფერბლატზე.

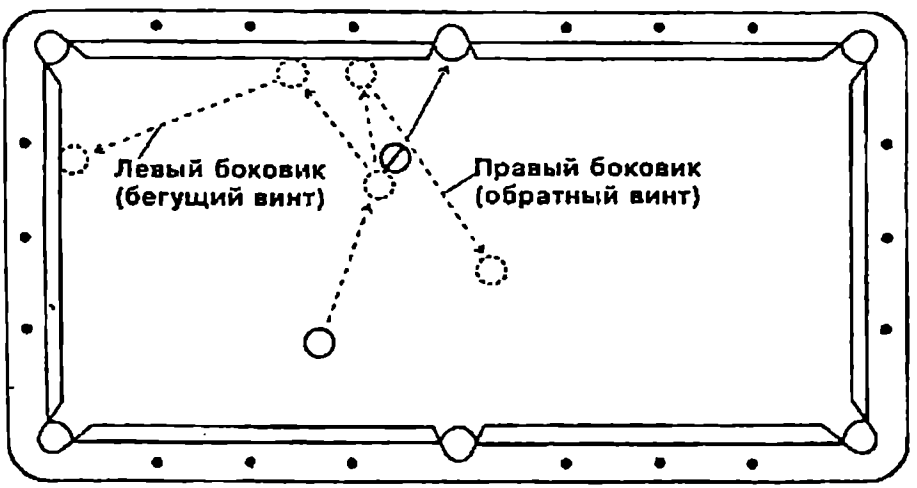
2) „წაგორება“ (Накат რუს.) თავისი შესრულების სიიოლით არის „კლაპშტოსის“ შემდეგ. წაგორება არის დარტყმა ბურთის ცენტრალური მერიდიანის ზედა წერტილში. №2 წერტილში ჯოხის დარტყმის შედეგად ბურთი მიიღებს სწორხაზოვან მიმდევრობით მოძრაობას. ამავე დროს ბურთი ასრულებს ბრუნვას. სხვა ბურთთან დაჯახების დროს, რომლის ჩაგდებასაც აპირებს მოთამაშე, სარტყამი ბურთი კი არ გაჩერდება სხვა ბურთთან შეხების წერტილში, არამედ

თავისი მოძრაობის ძალის ნაწილს გადასცემს მას და გა.ჩყეება კვალში იმ ბურთს, რომელსაც დაეჯახა. მისი მოძრაობის მიმართულება არ შეიცვლება. თუ მოთამაშე ბურთი შეყოვნდა ბილიარდის მაგიდის ლუზთან, „ნაკატით" გაგზავნილი სარტყამი ჩააგდებს მას ჯიბეში და მიყოლებით თვითონაც აუცილებლად ჩავარდება.

იხ. სურ.



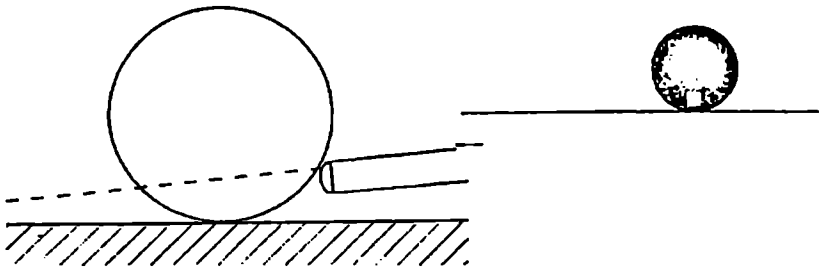
3) „დარტყმა - უკუდაწევით" (Оттяжка рუს.) - ჰქვია „ნაკატის" დიამეტრალურად საწინააღმდეგო დარტყმას. ის მიყენებული უნდა



იქნეს ბურთის №6 წერტილში, რომელიც მდებარეობს ბურთის ცენტრისა და მაგიდის სიბრტყის შესების წერტილის ვერტიკალურად. „უკუდაწევით დარტყმის" შესრულების დროს, სარტყამზე მოქმედებს სხვადასხვა მხარეს მიმართული 2 ძალა. პირველი არის დარტყმის ძალა, რომელიც აიძულებს ბურთს იმოძრაოს წინ. მეორე ძალა აიძულებს ბურთს, იბრუნოს უკან თავისი ჰორიზონტალური ღერძის გარშემო, ვინაიდან დარტყმა მიყენებულია ბურთის ცენტრის ქვედა წერტილში.

სარტყამი ბურთის მოთამაშე ბურთთან დაჯახების დროს, სარტყამი წამით გაჩერდება, მაგრამ, ვინაიდან მასზე მოქმედებს უკუ ბრუნვის ძალა, ის მოთამაშე ბურთს აგზავნის წინ, თვითონ გაგორდება უკან.

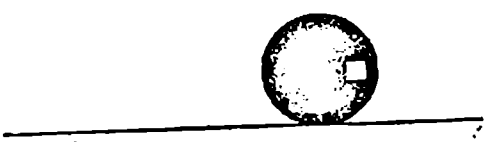
იხ. სურ.



4) „გვერდული" დარტყმა (Боковичок რუს.) ჰქვია დარტყმას, რომელიც მიყენებულია ბურთის მარჯვენა მხარეზე №4 წერტილში. ბურთი მიიღებს ორი სახის მოძრაობას: პირდაპირ და ბრუნვით მოძრაობას ვერტიკალური ღერძის გარშემო, რადგან გამოყენებულია ისეთ შემთხვევაში, როდესაც მოთამაშე ბურთი უნდა ჩაჭრა ლუზში (ესე იგი, სარტყამი უნდა დაეჯახოს მოთამაშე ბურთის ნაპირს).

ბილიარდის მაგიდაზე „გვერდული" აგრეთვე ასრულებს ძალიან რთულ ფუნქციას. თავისი ვერტიკალური ღერძის ირგვლივ მბრუნავი სარტყამი ბურთი, მოთამაშე ბურთს აიძულებს იმოძრაოს არა მარტო გვერდზე, არამედ უკანაც, რაც გამოცდილ მოთამაშეს აძლევს შესაძლებლობას ლუზში ჩააგდოს წარმოდგენილი ბურთი.

იხ. ნახ.



5) „გვერდული №2" დარტყმა უნდა იქნეს მიყენებული №8 წერტილში, ესე იგი ბურთის მარცხენა მხარეს. ამის გამო „გვერდულ" დარტყმებს უწოდებენ მარჯვენას და მარცხენას.

6) „პირველი ეფფე" დარტყმა უნდა იქნეს მიყენებული №3 წერტილში. ეს დარტყმა ბურთში წარმოქმნის სამი სახეობის მოძრაობას:

ა) ბურთის მოძრაობა პირდაპირ, როგორც დარტყმის შედეგი, რომელსაც სხეული მოჰყავს წინმავალ სწორხაზოვან მოძრაობაში.

ბ) აჩქარებული მოძრაობა, რადგან №3 წერტილში დარტყმა მიყენებულია ბურთის ცენტრის ცოტა ზემოთ.

გ) მცირეოდენი გადახრა სარტყამის მარჯვენა მხარეს, როგორც დარტყმის შედეგი, რომელიც ბურთს აიძულებს იბრუნოს ვერტიკალური ღერძის გარშემო.

7) „მეორე ეფფე" - არის დარტყმა, რომელიც ბურთს მიეყენება მე-5 წერტილში. დარტყმა პირველი „ეფფეს" ანალოგიურია: ბურთი ასევე ღებულობს სამი სახის მოძრაობას. პირველი - წინმავალი. მესამე კი - გვერდზე გადახრა ბურთის გვერდული ბრუნვის გამო. მაგრამ მეორე მოძრაობა იქნება არა ამაჩქარებელი, არამედ დამამუხრუჭებელი და კიდევ მაიძულებელი, თავისმა ბურთმა იმოძრაოს უკუ მიმართულებით (უკან). ეს დარტყმა შეიძლება ჩაითვალოს როგორც უკუდაწევითი დარტყმის სახეობა.

8) „მესამე ეფფე" - არის დარტყმა, რომელიც მიეყენება №7 წერტილში. დარტყმა ისეთივეა, როგორიც №5 წერტილისა. ბურთი ღებულობს ასევე სამი სახის მოძრაობას. მხოლოდ არეკვლის კუთხეები იქნება მიმართული საწინააღმდეგოდ.

9) „მეოთხე ეფფე" არის დარტყმა, რომელიც მიეყენება №9 წერტილში, ეს დარტყმა ანალოგიურია №3 წერტილში დარტყმისა. მხოლოდ ყველა აქედან გამომდინარე შედეგი იქნება „სარკისებური", ესე იგი, გადახრილი მარცხნივ.

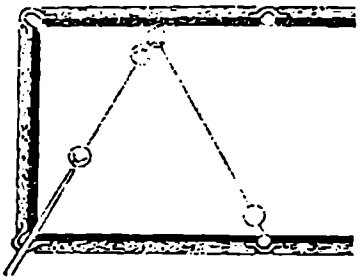
დანარჩენი დარტყმები ძალიან რთულია, მათი შესრულება შეუძლიათ მხოლოდ მაღალი კლასის მოთამაშეებს.

მკითხველმა ბილიარდის თამაშს უნდა შეხედოს სხვა რაკურსით და უნდა აღიქვას ლუზებიანი ბილიარდი არა როგორც ბურთების ლუზებში ჩაგდების პროცესი, არამედ როგორც განსაკუთრებულად ღრმა, ჭკვიანური და ლამაზი პოზიციური თამაში, სადაც განუსაზღვრელი შესაძლებლობებია დამალული.

ბილიარდის თამაშის რთული დარტყმები:

1) „დუპლეტი" არის ისეთი დარტყმა, როდესაც სამიზნე ბურთი დაეჯახება მაგიდის გვერდს და იქიდან არეკლილი ჩაგორდება ლუზში.

არსებობს დუპლეტის სხვადასხვა ქვე სახეები: პირდაპირი დუპლეტი, მოჭრილი დუპლეტი და დუპლეტი-კრუაზე. პირდაპირი დუპლეტით დარტყმის დროს სამიზნე ბურთს ურტყამენ პირდაპირ „შუბლში", შიგ ბურთის ცენტრში. მოჭრილი დუპლეტით დარტყმა გამოიყენება ისეთ პოზიციაში, როდესაც ვარდნის კუთხე არ არის ტოლი არეკვლის კუთხისა, ამიტომ ბურთი უნდა „მოიჭრას". ამით ვარდნის მცირე კუთხე ძალზედ გაზრდის არეკვლის კუთხეს. დუპლეტი „კრუაზით" დარტყმის დროს

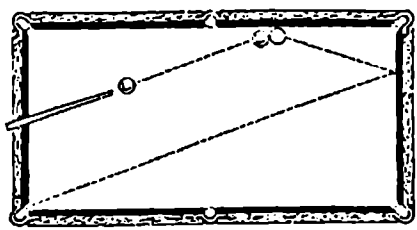


სამიზნე ბურთი, ბორტიდან არეკვლის შემდეგ გადაკვეთს სარტყამის მოძრაობის ხაზს. „დუბლეტის“ დარტყმა შუა ლუზში უნდა მოხდეს მსუბუქად, კუთხის ლუზში დარტყმა კი – ძლიერად.

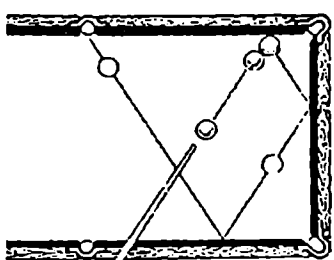
იხ. ნახ.

2) „ტრიპლეტი“ არის დარტყმა, როდესაც ორი გვერდებიდან არეკლილი ბურთი ჩავარდება ლუზში. ტრიპლეტის დარტყმას ჩვეულებრივ ახორციელებენ დაწინაურებული პარტნიორის დაწვევის მიზნით. ყოველი შემთხვევისათვის, რომ იქნებ ბურთი ჩავარდეს და ის ხანდახან მართლაც ვარდება და იწვევს მაყურებლის აღტაცებას.

იხ. ნახ.



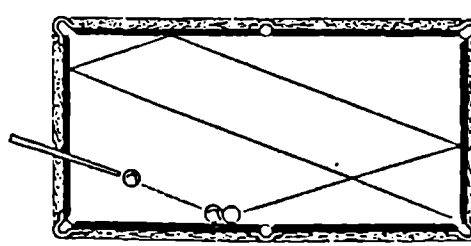
3) „ტრუაბანი“-ს დარტყმა გამოიყენება ძალზე ხშირად, მაშინ როდესაც მოთამაშეს ეშინია დუბლეტის დარტყმით ბურთი არ დაუყენოს მოწინააღმდეგეს. ტრუაბანის გამოყენებით ის მაშინვე კლავს ორ კურდღელს: შუა ლუზში ბურთი ვარდება საკმაოდ ხშირად თუ კი ბურთი არ ჩავარდება, მაშინ მიიღება კარგი ამოგება, არ არის საშიში დაყენება, რადგან სამიზნე ბურთი მოცილდება სარტყამიდან დიდ მანძილზე, ხოლო ხანდახან შეიძლება დადგეს მოკლე ბორტთან.



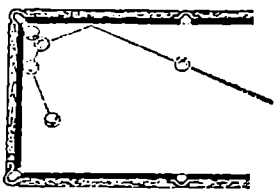
იხ. ნახ.

4) „კატრაბანი“ – ჰქვია დარტყმას, როდესაც მაგიდის ოთხი გვერდიდან არეკლილი ბურთი ვარდება ლუზში. იგი გამოიყენება ძალიან იშვიათად, რადგან რა ძლიერი დარტყმაც უნდა იყოს, სამიზნე ბურთი ვერ მიაღწევს მე-4 გვერდამდე.

იხ. ნახ.

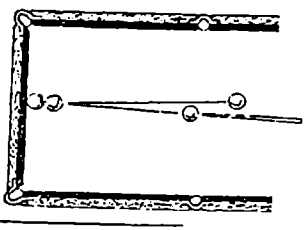


5) ჭრილში (цразрез – რუს.) არის დარტყმა, როცა მოთამაშე ბურთი ძალიან ახლოს დევს სხვა ბურთთან და სარტყამი ბურთის დარტყმით ორივენი მიიღებენ ბიძგს. ასეთი დარტყმის წინ უნდა კარგად გაიანგარიშოთ, რომ სარტყამი ჯერ არ მოხვდეს მეზობელ ბურთს, თორემ გააფუჭებს დარტყმას, რის გამოც „თავისი“ ბურთი შეიცვლის მიმართულებას და დარტყმა არ მოიტანს წარმატებას. პირიქით მოხდება ბურთის დაყენება.



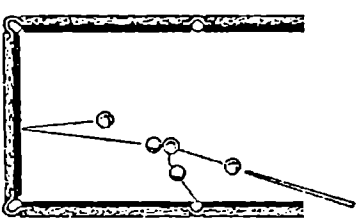
6) „აბრიკოლი“ ჰქვია სარტყამის დარტყმას ჯერ მაგიდის გვერდზე, შემდეგ სამიზნედ ამორჩეულ ბურთზე, იგი გამოიყენება მაშინ, როდესაც ჯიბესთან ახლოს მყოფი ბურთი უნდა შეიყვანო თამაშში, ანდა როდესაც ჯიბესთან გაჭედილ ბურთს ეფარებიან სხვები.

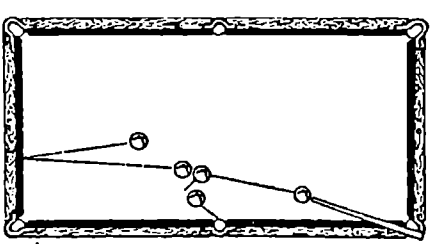
იხ. ნახ.



7) „კონტრტუში“ ეწოდება დარტყმას, როდესაც სამიზნე ბურთი, რომელმაც მიიღო დარტყმა სარტყამისაგან, თავის მხრივ თვითონ მიაყენებს დარტყმას და ამ საკუთარი დარტყმით ჩავარდება ლუზში. მაგრამ ასეთი გამართლება ხდება ძალიან იშვიათად.

იხ. ნახ.



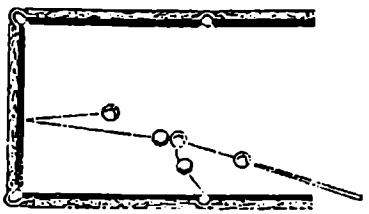


8) „კარამბოლი“ ეწოდება დარტყმას, რომელიც მიყენებულია სამიზნე ბურთზე ერთი ან რამდენიმე ბურთის არეკვლის შედეგად, ანდა ჯერ კიდევ მთლიანად დაუშლელი პირამიდის ნარჩენებისაგან. მაგალითად, თუ პირამიდის დაშლის დროს, რომელიმე ბურთი გაგორდა ლუზისაკენ და „ჩამოეკიდა“, მაგრამ არ ჩავარდა, ანდა მას ეფარებიან სხვა ბურთები, მაშინ სარტყამი გაიგზავნება პირამიდისაკენ, იმისგან არეკლილი ის მოხვდება გაჩხერილ ბურთს და ჩააგდებს მას.

იხ. ნახ.

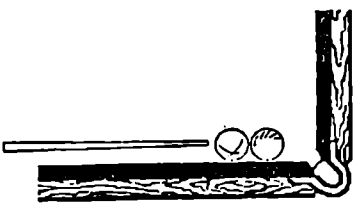
აკრძალული დარტყმები ბილიარდის თამაშში:

აკრძალული დარტყმები სულ არის 3: შეტენა (пропих რუს.), მიწოლა (нажим - რუს.) და წაგორება (накат - რუს.).



1) „შეტენა“ - ჰქვია ისეთ აკრძალულ დარტყმას, როდესაც მოთამაშე დარტყმის დროს ჯოხს არ მოაცილებს „თაეის“ ბურთს. სხვაგვარად რომ ვთქვათ, მოთამაშე ბურთს შეტენის ლუზში. ასეთ შემთხვევაში ბურთი ვერ მოასწრებს გვერდზე გაგორებას, უკნიდან მიწოლილი სარტყამი აიძულებს მას ჩაგორდეს ლუზში. იხ. ნახ.

2) „მიწოლა“ შესაძლებელია, როდესაც კუთხის ჯიბესთან ახლოს დევს ორი ბურთი, სარტყამი და მოთამაშე ბურთები. ისინი მაგიდაზე არიან ისეთ პოზიციაში, რომ რომელიმე მათგანის ლუზში ჩავარდნა მოგეჩვენებათ წარმოუდგენლად. მაგრამ თუ სარტყამ ბურთს მიაბჯენ (მიაწვები) ბილიარდის ჯოხით, მაშინ სათამაშო ბურთი ჩავარდება ლუზში



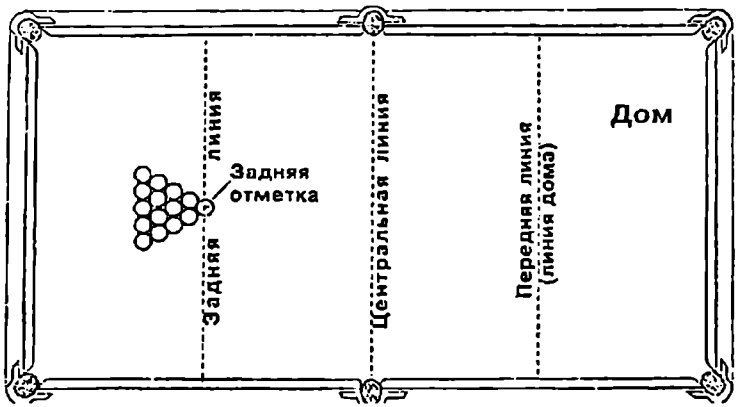
იხ. ნახ.

3) „წაგორება“ ბორტის გასწვრივ იმიტომ ითვლება აკრძალულ დარტყმად, რომ თუ „გააგზავნი“ ბურთს ბილიარდის მაგიდის მოკლე ბორტის გაყოლებით, კუთხის ლუზში ბურთი არ ჩავარდება. მაგრამ თუ „გააგზავნი“ ბურთს იმავე ლუზში გრძელი ბორტის გაყოლებით, ის აუცილებლად ჩავარდება.

რუსული ბილიარდის საერთო წესები:

1) ბილიარდის თამაში უნდა ჩატარდეს ისეთი ბილიარდის მაგიდის, ბურთების, ჯოხის და აქსესუარების გამოყენებით, რომლებიც აკმაყოფილებენ ტექნიკურ მოთხოვნებს, წესებს და ნორმებს.

2) თამაშის დაწყეიბს წინ თხუთმეტ სამიზნე ბურთს სამკუთხედის დახმარებით, პირამიდის ფორმით დააწყობენ ერთმანეთთან მჭიდროდ, წვერით უკანა ნიშანზე და ძირით მოკლე ბორტის პარალელურად.



3) სარტყამზე დარტყმა უნდა გაკეთდეს ბილიარდის ჯოხის წვერზე დაწებებული ტყავის წინა ნაწილით, მისი გრძივი ღერძის მიმართულებით, ამ დროს მოთამაშის ერთი ფეხი მაინც უნდა ეხებოდეს იატაკს. დარტყმის სხვა რაიმე ხერხით შესრულება ისჯება ჯარიმით, („ფოლით").

4) პირველი დარტყმის უფლება გადაწყდება გათამაშების შედეგად: ბილიარდის მაგიდის გრძივი ხაზიდან სხვა და სხვა მხარეს მდგომი მოთამაშეები ერთდროულად ასრულებენ დარტყმას ხელით სახლიდან, ბურთებს „გააგზავნიან" უკანა ბორტისაკენ და უკან. გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომლის ბურთიუკანა ბორტიდან არეკვლის შემდეგ უფრო ახლოს გაჩერდება წინასთან. შემდეგ პარტიებში უნდა იყოს დაცული რიგითობა. ბოლო გადამწყვეტი პარტიის წინ, გათამაშება კვლავ გამეორდება.

5) საწყისი დარტყმის დროს აკრძალულია ტანის გრძელი ბორტის გარე მხრის იქეთ გატანა, ასევე სარტყამის სახლის ხაზს იქეთ დადება. სარტყამი ითვლება თამაშში შეყვანილად, მასზე ბილიარდის ჯოხის წვერზე დაწებებული ტყავის დარტყმის შემდეგ. ამ დროს მოპირდაპირე კუთხეებში და სხვა ლუზებში ჩავარდნილი ბურთები ჩაითვლება.

6) ბურთები ჩაითვლება ჩაგდებულად (ნათამაშებად), თუ ისინი სწორი დარტყმის შედეგად ჩავარდებიან ლუზებში, სათამაშო ზედაპირზე ლუზიდან არეკლილი ბურთი დარჩება თამაშში.

ბორტის გასწვრივ განზრახ გაგორების შედეგად ლუზაში ჩავარდნილი სამიზნე ბურთი არ ჩაითვლება და დაბრუნდება მაგიდაზე, ამ დროს ჯარიმა არ მიეცემა.

7) ბორტს გარეთ გადავარდნილი ბურთი დარჩება თამაშში, თუ ის ბილიარდის რაიმე კუთვნილებაზე მოხვედრის შედეგად, ბორტის ზედა ნაწილი, ლუზის ნაწილი, განათების მოწყობილობა...) ჩამოუკიდებლად (თავისით) დაბრუნდება სათამაშო ზედაპირზე. თუ ბურთი მაგიდის გარეთ შეეხება რაიმე სხვა საგანს (ბილიარდის ჯოხს, ცარცს, ტანსაცმელს და ასე შემდეგ), მაშინ ის ითვლება გადავარდნილად, თუნდაც ის ამის შემდეგ კვლავ დაბრუნდეს სათამაშო ზედაპირზე.

გადავარდნილი სამიზნე ბურთები დაბრუნდება მაგიდაზე დარტყმის დამთავრების შემდეგ, ამ დროს დაჯარიმება არ ხდება, ხოლო სწორად ჩავარდნილი ბურთები ჩაითვლება.

8) ყველა არასწორად ჩაგდებული და გადავარდნილი ბურთები დაბრუნდება ყოველი კონკრეტული თამაშის წესების შესაბამისად.

9) ბურთის მდგომარეობა განისაზღვრება მისი ცენტრის მდებარეობის მიხედვით. ბურთი, რომელიც დევს სახლის ხაზზე, ითვლება სახლის გარეთ მყოფად.

11) დარტყმა დამთავრებულად ითვლება მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე ყველა ბურთების სრული გაჩერების შემდეგ. ადგილზე მბრუნავი ბურთი ითვლება მოძრავად.

12) ახლომდებარე სამიზნე ბურთზე დარტყმა (ბურთის რადიუსის 1/2), აგრეთვე სარტყამთან მჭიდროდ მდებარე, უნდა შესრულდეს 45 გრადუსიანი კუთხის მოჭრით და უფრო გვერდზე ცენტრის ხაზებიდან, ანდა ისეთი სახით, რომ შეჯახების შემდეგ სარტყამი უნდა გაჩერდეს ადგილზე, გაგორდეს უკან, ან წავიდეს გვერდზე, საჯარიმო ზონის ხაზის გადაუკვეთავად. არასწორი დარტყმის შესრულებაზე მოთამაშე ჯარიმდება.

13) მოთამაშე ჯარიმდება შემდეგ შემთხვევებში:

ა) თუ სარტყამი დარტყმის დროს არ შეეხო არც ერთ სამიზნე ბურთს.

ბ) თუ დარტყმის შემდეგ სარტყამი გადავარდა ბორტიდან.

გ) თუ გაკეთდა მორიგე დარტყმა წინა დარტყმის დამთავრებამდე.

დ) თუ დარტყმის შესრულების დროს მოთამაშის არც ერთი ფეხი არ შეეხება იატაკს.

ე) მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე ნებისმიერ ბურთზე შეხებისას დარტყმამდე, დარტყმის დროს, დარტყმის შემდეგ ჯოხით, ხელით, ტანსაცმელით და ასე შემდეგ.

ვ) სარტყამზე არასწორი დარტყმის შესრულებაზე.

ზ) ახლომდებარე სამიზნე ბურთზე არასწორი დარტყმისათვის.

თ) სამიზნე ბურთზე „შეტენა“ დარტყმის შესრულებისათვის, როცა მოთამაშე ერთდროულად უკიკებს სარტყამს და სათამაშო სამიზნე ბურთს.

ი) ორმაგი დარტყმის დროს, როცა ჯოხის წვერი სარტყამს შეეხება ორჯერ.

კ) „მიწოლა“ დარტყმის შესრულებაზე, როცა სარტყამი ჭიმავს (выжимает - რუს.) სამიზნე ბურთს ბორტიდან.

ლ) თუ სახლიდან სელით დარტყმის დროს სარტყამი შეეხება სახლში მდებარე რომელიმე სამიზნე ბურთს.

მ) დარტყმის მიყენებაზე არა სარტყამი ბურთით („რუსული პირამიდა“ და „მოსკოვური პირამიდა“).

ნ) სარტყამის ლუზში ჩავარდნაზე („რუსული პირამიდა“).

ო) არასწორ გაქვითვაზე („ამერიკანკა“).

პ) მოწინააღმდეგის თამაშში ჩარევაზე.

თუ ერთი დარტყმის დროს მოთამაშემ ჩაიდინა წესების რამდენიმე დარღვევა, ჯარიმა მიეცემა ერთმაგი ოდენობით. წესების დარღვევით ჩავარდნილი ბურთები არ ჩაითვლება და დაბრუნდება ყოველი კონკრეტული თამაშის წესების მიხედვით.

14) თუ ბურთი გადმოეკიდა ლუზის თავზე არამდგრადი წონასწორობის მდგომარეობაში, დარჩება უძრავად ხუთი წამის მანძილზე და მეტი დროით დარტყმის დამთავრების შემდეგ, ხოლო შემდეგ ჩავარდება ლუზში, მაშინ მსაჯი აღადგენს მას წინანდელ ადგილზე და თამაში გაგრძელდება. ასევე იქცევიან მაშინაც, როცა გადმოკიდებული ბურთი ჩავარდება ლუზში აშკარა ბიძგის შედეგად, ან ბილიარდის მაგიდის განძრევით.

თუ გადმოკიდებული ბურთი დარტყმის დამთავრებიდან ხუთი წამის გასვლამდე ჩავარდება ლუზში, მაშინ ის ჩაითვლება ლუზში ჩავარდნილად და თამაში გაგრძელდება ჩვეულებისამებრ.

თუ მოთამაშე ასრულებს სარტყამით დარტყმას გადმოკიდებულ სამიზნე ბურთზე, ხოლო ის შეჯახებამდე ჩავარდება ლუზში, მაშინ მსაჯი აღადგენს საწყის პოზიციას და დარტყმა გამეორდება, ამ დროს დაჯარიმება არ ხდება.

15) თუ ბურთები დაჯგუფდა ერთ რომელიმე ლუზთან და ამ დროს ლუზა აღმოჩნდა ბლოკირებული, მაშინ მსაჯს მოთამაშეების გაფრთხილების შემდეგ აქვს უფლება მაგიდაზე დარჩენილი სამიზნე ბურთები დააწყოს პირამიდის ფორმით (დამოკლებული პირამიდა) წვერით უკანა ნიშანზე, შემდეგი დარტყმის უფლება გაირკვევა გათამაშებით და თამაში გაგრძელდება სელით სახლიდან.

16) თუ თამაშის დროს ბურთები ამოძრავდება რომელიმე უცხო პირის

ჩარევის შედეგად, მაშინ მსაჯი აღადგენს საწყის პოზიციას და დარტყმა გამეორდება, ჯარიმა არ ხდება. ასევე მოიქცევა მსაჯი არაჩვეულებრივი მდგომარეობის შექმნის დროს: ქარის მოვარდნა, მაშუქის ჩამოვარდნა, ავარია, რაიმეს გატეხვა და ასე შემდეგ.

თუ უცხო პირი თამაშში ჩაერევა, მაშინ თამაში შეჩერდება მანამდე, სანამ ის არ დატოვებს თამაშის ადგილს.

17) თუ მოწინააღმდეგე შეეხება, გადააადგილებს, ან შეაჩერებს რომელიმე ბურთს, რომელიც მოძრაობს ლუზისაკენ, მაშინ ბურთი ითვლება ნათამაშევად და მოთამაშე შეასრულებს შემდეგ დარტყმას.

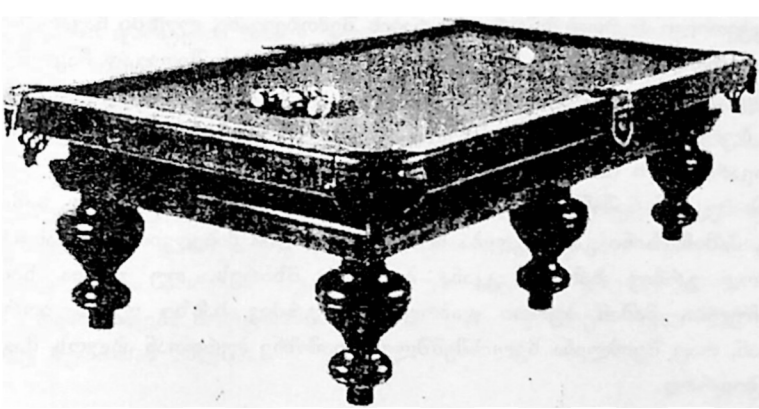
ჩარევად (ხელის შეშლად) ითვლება ასევე მოწინააღმდეგის ნებისმიერი მოქმედება, თუ მიმართული არის მოადუნოს მოთამაშის ყურადღება და შეუქმნას მას წინაღობები დარტყმის შესრულების დროს. თუ მოწინააღმდეგე თამაშში ჩაერევა განზრახ, მაშინ მსაჯი გამოიყენებს ზემოქმედების შემდეგ ზომებს:

ა) შენიშვნა; ბ) გაფრთხილება; გ) წაგების ჩათვლა; დ) დისკვალიფიკაცია.

18) მსაჯის აზრით, მოთამაშე თუ განზრახ აჭიანურებს თამაშს, მაშინ გაფრთხილების შემდეგ მსაჯს აქვს უფლება შემოიღოს ერთწუთიანი დროებითი შეზღუდვა - დარტყმის მომზადებასა და შესრულებაზე.

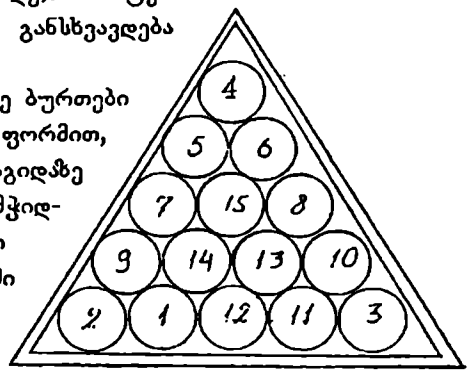
19) მსაჯის წესების ინტერპრეტაციაზე პროტესტის განცხადება უნდა იყოს ნათქვამი ნებისმიერ შემდეგ დარტყმამდე. ამ დროს თამაში შეჩერდება და საბოლოო გადაწყვეტილებას მიიღებს შეჯიბრების მთავარი მსაჯი.

რუსული პირამიდა



1. თამაშის მიზანი. პირველმა უნდა მოაგროვო 71 ქულა.

2. გამოყენებული ბურთები. სარტყამი და თხუთმეტი სამიზნე ბურთი (ნომრებიანი, ერთიდან თხუთმეტამდე). სარტყამს ნომერი არ აქვს და რაიმე ნიშნით განსხვავდება სამიზნე ბურთებისაგან.



3. ბურთების განლაგება. სამიზნე ბურთები დალაგდება სამკუთხედი პირამიდის ფორმით, წვერით უკანა ნიშანზე. ბურთები მაგიდაზე უნდა დალაგდეს ერთიმეორესთან მჭიდროდ შემდეგი წესით: 1-ლ რიგში №4; მე-2 რიგში - №5-6; მე-3 რიგში №7,15,8; მე-4 რიგში №9,14,13,10; მე-5 რიგში - №2,1,12,11,3. იხ. ნახ.

4. ანგარიშის წაყვანა. ყოველი სწორად ჩაგდებული ბურთისათვის მოთამაშეს ჩაეთვლება ბურთის ნომერის ტოლი ქულები, ხოლო ერთიანის (ტუზის) ჩაგდებისათვის 11 ქულა, ამგვარად თამაშის ქულების საერთო რაოდენობაა - 130. მაგიდაზე ბოლოს დარჩენილ სამიზნე ბურთს, მისი ნომერის მიუხედავად, დაემატება 10 ქულა.

5. საწყისი დარტყმა. საწყისი დარტყმა სრულდება ხელით სახლიდან.

6. დაკვეთა. დარტყმის გაკეთებამდე მოთამაშემ წინასწარ უნდა მიუთითოს კონკრეტული სამიზნე ბურთი და ლუზა, რომელშიც ის აპირებს ჩაგდებას. დაკვეთა მიმართულია მსაჯისთვის და უნდა იყოს გასაგები. დარტყმამდე დაკვეთა შეიძლება იქნეს შეცვლილი და ხელახლა გამოცხადებული. დარტყმის პროცესში დაკვეთის შეცვლა არ შეიძლება.

დაკვეთილი ბურთის სწორი ჩაგდების შემთხვევაში, ლუზში ჩავარდნილი ყველა ბურთი, რომლებიც ამ დარტყმის შესრულების შედეგად ჩავარდნენ, ჩაითვლება.

7. ბურთების დაბრუნება. ყველა არასწორად ჩაგდებული, დაუკვეთავი და ამოვარდნილი (выскочившие - რუს.) სამიზნე ბურთები დაბრუნდება მაგიდის უკანა ნიშანზე. თუ დაბრუნებული იქნება რამდენიმე სამიზნე ბურთი, მაშინ ისინი განლაგდება ნომრების ზრდის მიხედვით ერთმანეთთან მჭიდროდ გრძივ ხაზთან უკანა ბორტის მხარეს. თუ უკანა ნიშანი დაკავებულია, მაშინ ბურთი დაბრუნდება გრძივ ხაზზე უკანა ბორტის მხრიდან, რაც შეიძლება ხელისშემშლელ სამიზნე ბურთთან ახლოს, მაგრამ არა მჭიდროდ.

8. დარღვევისათვის ჯარიმები. ყოველი დარღვევისათვის მოთამაშეს აკლდება 5 ქულა, ხოლო მოწინააღმდეგეს მიემატება 5 ქულა.

9. თამაში 70:70 ანგარიშის დროს. თუ ყოველი მოთამაშე მოაგროვებს 70 ქულას, მაშინ ბოლო ჩავარდნილი სამიზნე ბურთი დაბრუნდება უკანა ნიშანზე. შემდეგი დარტყმის უფლება განისაზღვრება გათამაშებით, რის შემდეგ თამაში გაგრძელდება ხელით სახლიდან და გაგრძელდება ბურთის ჩავარდნამდე ან ჯარიმამდე.

10. პატის პოზიცია. თუ ყოველი მოთამაშე წინასწარ განზრახვით ჩაიდენს სამჯერ ზედიზედ თამაშის წესების დარღვევას და ამ დროს სამიზნე ბურთების პოზიცია არ შეიცვლება, მაშინ თამაში შეჩერდება, რის შემდეგ მაგიდაზე დარჩება მხოლოდ ერთი სამიზნე ბურთი, ყოველ მოთამაშეს ჩაეთვლება 70 ქულა და თამაში გაგრძელდება „თამაში 70:70 ანგარიშის დროს“ წესებით.

თუ მოთამაშეებმა ზედიზედ ორჯერ დაარღვიეს თავაშის წესები, მაშინ ამას მოჰყვება მსაჯის გაფრთხილება.

მოსკოვური პირამიდა

1. თამაშის მიზანი. პირველად უნდა ჩააგდო რვა ბურთი.

2. გამოყენებული ბურთები. ერთი სარტყამი და თხუთმეტი სამიზნე ბურთი. სარტყამი ბურთი სამიზნეებისაგან განსხვავდება ფერით ან რაიმე განსაკუთრებული ნიშნით.

3. ბურთების განლაგება. სათამაშო მაგიდის ზედაპირზე 15 ბურთს დაალაგებენ პირამიდის ფორმით, წვერით უკანა ნიშანზე.

4. საწყისი დარტყმა. საწყისი დარტყმა სრულდება ხელით სახლიდან.

5. თამაშის მსვლელობა. ლუზში ჩაგდება შეიძლება ნებისმიერი სამიზნე ბურთის, ან სარტყამის სამიზნე ბურთებისაგან. დაკვეთის გამოცხადება არ უნდა. სწორი დარტყმის დროს ჩაითვლება ლუზში ჩავარდნილი ბურთების ნებისმიერი რაოდენობა. ჩავარდნილი სარტყამის ნაცვლად მაგიდიდან მოიხსნება ნებისმიერი სამიზნე ბურთი, რომელზეც მიუთითებს მოწინააღმდეგე, რის შემდეგ მოთამაშე ასრულებს დარტყმას სარტყამით ხელით სახლიდან.

6. ბურთების დაბრუნება. ყველა არასწორად ჩაგდებული, გადმოვარდნილი, აგრეთვე დაბრუნებული საჯარიმო სამიზნე ბურთები დაიდება მჭიდროდ უკანა ბორტის შუაში. თუ ეს ადგილი დაკავებულია, მაშინ ბურთი დაბრუნდება ბორტთან მჭიდროდ, რაც შეიძლება ხელისშემშლელ სამიზნე ბურთთან ახლოს.

7. ჯარიმები დარღვევებისათვის. წესების ყოველი დარღვევისათვის მოთამაშეს მიაყენებენ ჯარიმას ერთი ბურთის ოდენობით. თუ დარღვევის მომენტში მოთამაშეს არ აქვს ჩაგდებული ბურთი, მაშინ ჯარიმას მიაყენებენ მის მიერ პირველი ჩაგდებული ბურთის შემდეგ.

ამერიკანკა

„ამერიკანკას“ თამაშში უნდა ისარგებლოთ „რუსული ბილიარდის საერთო წესებით“, აგრეთვე ქვემოთ მოყვანილი წესებით:

1. თამაშის მიზანი. პირველმა უნდა ჩააგდო რვა ბურთი.

2. გამოყენებული ბურთები. თამაში მიმდინარეობს (ტარდება) თექვსმეტი ბურთით, ყოველი მათგანი შეიძლება იყოს სარტყამი ან სამიზნე ბურთი.

3. ბურთების განლაგება. თხუთმეტი ბურთი დაეწყობა პირამიდის ფორმით წვერით, უკანა ნიშანზე.

4. საწყისი დარტყმა. საწყისი დარტყმა სრულდება ხელით სასლიდან.

5. თამაშის მსვლელობა. ლუზში შეიძლება ჩააგდო ნებისმიერი სამიზნე ბურთი, ან სარტყამი საიმზნე ბურთებისგან. დაკვეთის გამოცხადება არ არის საჭირო. სწორი დარტყმისას ჩაითვლება ბურთების ნებისმიერი რაოდენობა, რომლებიც ჩავარდება ლუზში.

6. გაქვითვა (отыгрыш - რუს.) გაქვითვა ჩაითვლება სწორად შემდეგ შემთხვევებში:

ა) თუ ერთი რომელიმე ბურთი, ცენტრალური ხაზის გადაკვეთის შემდეგ, შეეხება მოპირდაპირე მოკლე ბორტს ან მანამდე ის „მიიყვანა“ სხვა რომელიმე ბურთმა.

ბ) თუ ცენტრალური ხაზი გადაკვეთა ორმა ბურთმა (სარტყამი და სამიზნე ბურთი).

გ) თუ ერთი ბურთი, ერთი ბორტიდან არეკვლისაგან შეეხება მეორეს, ან მანამდე მიიყვანა რომელიმე სხვა ბურთმა.

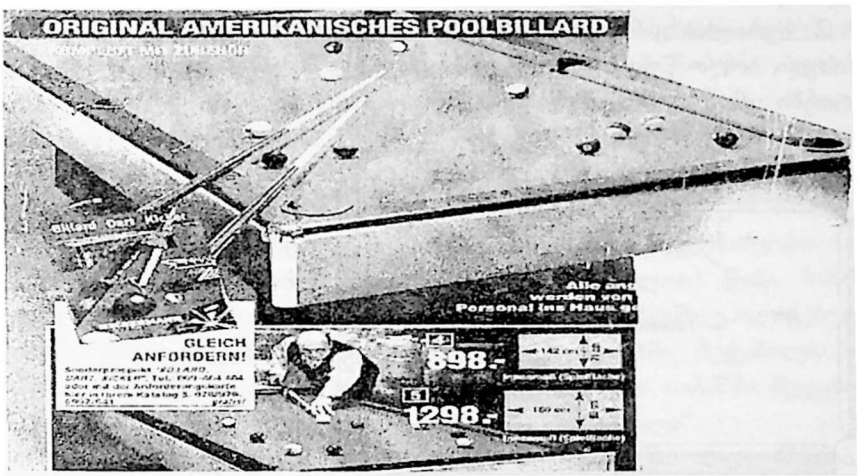
გაქვითვის სხვა რაიმე ხერხით შესრულება ჯარიმდება.

7. ბურთების დაბრუნება. ყველა არასწორად ჩავარდნილი, გადმოვარდნილი (выскочившие - რუს.), აგრეთვე საჯარიმო ბურთები დაიდება მჭიდროდ უკანა ბორტის შუაში. თუ ეს ადგილი დაკავებულია, მაშინ ბურთი დაბრუნდება მოკლე ბორტთან მჭიდროდ, რაც შეიძლება ახლოს ხელისშემშლელ ბურთთან.

8. ჯარიმები დარღვევებზე. წესების ყოველი დარღვევისთვის მოთამაშეს მიეყენება ჯარიმა ერთი ბურთის ოდენობით. თუ დარღვევის მომენტში

მოთამაშეს არ აქვს ჩაკარდნილი ბურთი, მაშინ ჯარიმა მიეყენება როცა ის ჩააგდებს პირველ ბურთს.

სპორტული პული



პული (pool - ინგ.), ეწოდება ამერიკულ ღუზებიანი ბილიარდის თამაშს. გასული საუკუნის ორმოცდაათიან წლებში მაიკლ ფელანმა გამოიგონა ახალი ტიპის ბილიარდის მაგიდა და საფუძველი ჩაუყარა თანამედროვე თამაშის წესებს. „პირდაპირი პული“ გამოგონებულია 1910 წელს, ხოლო პირველი ოფიციალური ჩემპიონატი ახალი წესებით შედგა 1912 წელს.

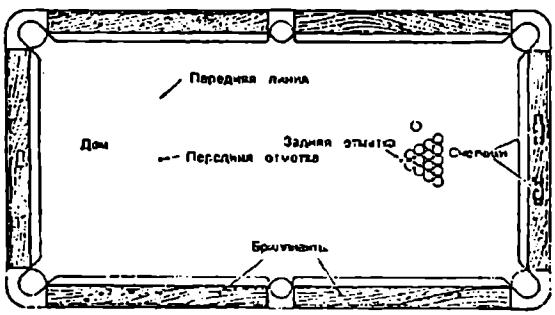
„რვიანი“ იყო გამოგონებული საუკუნის დასაწყისში, ხოლო „ცხრიანი“ გავრცელდა ოციან წლებში. აქედან დაწყებული ამ სახეობებში რეგულარულად ტარდება მსოფლიო ჩემპიონატები. „რვიანმა“ ამჟამად მიიღო უფრო მეტი პოპულარობა. პულის ნაირსახეობებიდან მას აქვს უფრო გამოსახული პოზიციური ხასიათი, მოთამაშეებს აძლევს სხვადასხვა ილეთების, ხერხების გამოყენების ფართო შესაძლებლობას. სწორედ პულის ამ სახეობაში ტარდება უმრავლესი ბილიარდის ტურნირები. „ცხრიანი“ უფრო დინამიური და სანახავია, მასში მთავარ როლს თამაშობს რეზულტატის მომტანი პოზიციური დარტყმა (выход - რუს.).

პულის საერთო წესები

1. ბილიარდის მოწყობილობა. პულის თამაში სრულდება ღუზებიან ბილიარდის მაგიდაზე, რომელსაც გააჩნია შემდეგი ზომები: 4X8 და

4,5X9 ფუტი (1229X2458 მმ და 1382X2764 მმ). მაგიდის სიგრძეა 2356 მმ; სიგანე 1178 მმ; სიმაღლე 749 მმ. კუთხის ლუზების ჭრილის ზომაა: 134,8-150,4 მმ, ხოლო შუანას: 137,6-144 მმ. ბურთულების წონაა: 156-170 გრ., ხოლო დიამეტრი: 57,6 მმ. ჯოხის სიგრძეა: 1500-1520 მმ. ხოლო წონა: 500-560 გრ.

2. ბურთების განლაგება. ბურთების დასაწყობად გამოყენებულია სამკუთხედი, ხოლო წინა ბურთი უნდა იდგას უკანა ნიშანზე. ყველა დანარჩენი ბურთები უნდა იყოს დაწყობილი წინას შემდეგ ერთმანეთთან მჭიდროდ. იხ. ნახ.



3. სარტყამზე დარტყმა. სარტყამზე დარტყმა უნდა მოხდეს მხოლოდ ჯოხზე დაწებებული ტყავით. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება „ფოლი“.

4. ლუზში აცდენა. თუ მოთამაშე ააცდენს სწორი დარტყმის დროს, ესე იგი ვერ ჩააგდებს სამიზნე ბურთს, მაშინ მისი სერია მთავრდება და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

5. საწყისი დარტყმის გათამაშება. საწყისი დარტყმის გათამაშებისათვის გამოყენებულია შემდეგნაირი პროცედურა. მოთამაშეები აიღებენ ერთნაირი წონის და ზომის თითო ბუროს, დადებენ წინა ნიშანის სხვადასხვა მხარეს, ერთდროულად შეასრულებენ დარტყმას ხელით სახლიდან, „გააგზავნიან“ ბურთებს უკანა ბორტისაკენ და უკან. გაიმარჯვებს ის მოთამაშე, რომელის ბურთიც უფრო ახლოს გაჩერდება წინა ბორტთან. ამ დროს ბურთი უნდა შეეხოს უკანა ბორტს. გათამაშება ითვლება ავტომატურად წაგებულად, თუ: ა) ბურთი შევიდა მოწინააღმდეგის ნახევარზე; ბ) ვერ მიაღწია უკანა ბორტს; გ) ჩავარდა ლუზში; დ) გადავარდა ბორტს გარეთ; ე) შეეხო უკანა ბორტს; ვ) გაჩერდა კუთხის ლუზის გასწვრივ წინა ბორტის „ტუჩის“ უკან; ან ზ) შეეხო უკანა ბორტს ორჯერ ან უფრო მეტად. თუ წესები დაარღვია ორივე მოთამაშემ, ან თუ მსაჯს არ შეუძლია გაარკვიოს ვისი ბურთი უფრო ახლოს გაჩერდა წინა ბორტთან, მაშინ გათამაშება გამეორდება.

6. საწყისი დარტყმა (დაშლა). გათამაშების ან კენჭის ყრის (жребий - რუს.) მომგებ მოთამაშეს აქვს უფლება შეასრულოს საწყისი დარტყმა ან დაუთმოს ის მოწინააღმდეგეს.

სარტყამის შეყვანა თამაშში სრულდება ხელით სახლიდან. ამ დროს სამიზნე ბურთებს დაალაგებენ ყოველი კონკრეტული თამაშის წესების თანახმად.

7. დარტყმა ხელით სახლიდან. ეს დარტყმა სრულდება თამაშის დასაწყისში და ლუზში ბურთის ჩავარდნის შემდეგ.

თამაშის მონაწილეს შეუძლია სარტყამი დადოს სახლის ნებისმიერ ადგილზე. მას შეუძლია მიაყენოს დარტყმა ნებისმიერ სამიზნე ბურთს, რომლის ცენტრი მდებარეობს სახლის გარეთ (მათ შორის წინა ხაზზეც). სამიზნე ბურთზე დარტყმის მიყენებას, რომელიც დევს სახლში, შეიძლება მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ სარტყამი თავიდან გამოდის სახლიდან, ხოლო შემდეგ უკანა ბორტზე მოხვედრილი, დაბრუნდება უკან სახლში. ბურთის მდგომარეობა განისაზღვრება მისი ცენტრის მდგომარეობით (ან სათამაშო ზედაპირიდან ბურთის შეხების წერტილით) წინა ხაზის გადაკვეთამდე სარტყამი ბურთი არ უნდა შეეხოს სახლში განლაგებულ სამიზნე ბურთებს. სანამ სარტყამი არ არის თამაშში შეყვანილი, ის შეიძლება გასწორდეს ხელით ან ჯოხით. მაგრამ მისი თამაშში შეყვანის შემდეგ ნებისმიერ შეხებას სარტყამზე მოჰყვება „ფოლი“.

8. თამაში ხელით. თუ კონკრეტული თამაშის წესები ითვალისწინებს ხელით თამაშს „ფოლის“ შემდეგ, მაშინ თამაშის დამწყებ მოწინააღმდეგეს შეუძლია სარტყამი დადოს ნებისმიერ ადგილზე მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე და შეასრულოს დარტყმა ნებისმიერ სამიზნე ბურთზე.

9. ნათამაშევი ბურთები. ბურთი ითვლება ნათამაშევად (ჩაგდებულად) თუ სწორი დარტყმის შედეგად ის ჩავარდება ლუზში. ბურთი, რომელიც ამოვარდება ლუზიდან მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე, არ ითვლება ნათამაშევად.

10. ბურთების მდგომარეობა. ბურთის მდგომარეობა განისაზღვრება მისი ქვედა ნაწილის (ცენტრის) მდგომარეობით.

11. იატაკთან შეხება. დარტყმის შესრულების დროს მოთამაშის ერთი ფეხი მაინც უნდა ეხებოდეს იატაკს წინააღმდეგ შემთხვევაში დაჯარიმდება მოთამაშე.

12. დარტყმის შესრულება ბურთის სრულ გაჩერებამდე. მოთამაშე დაჯარიმდება, თუ დაარტყამს სარტყამის ან ნებისმიერი სამიზნე ბურთის სრულ გაჩერებამდე. (აღგილზე მბრუნავი ბურთულა ითვლება მოძრავად).

13. დარტყმის დასრულება. დარტყმა ითვლება დამთავრებულად მხოლოდ მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე ყველა ბურთის სრული გაჩერების შემდეგ.

14. სახლი და წინა ხაზი. ზინა ხაზი არ ითვლება სახლის ნაწილად. ამიტომ თუ თამაშის წესები მოითხოვს, რომ დარტყმა შესრულდეს

ბურთებზე სახლის გარეთ, მაშინ წინა ხაზზე მდებარე სამიზნე ბურთი თამაშობს. შესაბამისად სახლიდან თამაშის დაწყებიდან სარტყამიც არ უნდა დაიდოს უშუალოდ წინა ხაზზე, არამედ ცოტა ახლოს.

15. ყველა დარღვევის საერთო წესები. ყველა დარღვევაზე სამართლიანია შემდეგი საერთო წესები: ა) დარტყმის უფლება გადადის მოწინააღმდეგეზე; ბ) არც ერთი ჩავარდნილი ბურთი არ ჩაითვლება; გ) ნებისმიერი ბურთი (ბურთები) დაბრუნდება მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ის გათვალისწინებულია კონკრეტული თამაშის წესით.

16. ლეგალური ბურთზე აცილება. დარტყმა ითვლება არასწორად, თუ სარტყამი არ შეეხება არც ერთ ლეგალურ (რიგით) სამიზნე ბურთს, ესე იგი ბურთს, რომელთანაც პირველი შეხება გათვალისწინებულია კონკრეტული თამაშის წესებით.

17. სწორი დარტყმა. დარტყმა სწორია, თუ სარტყამი ბურთი თავიდან შეეხება ლეგალურ (რიგით) სამიზნე ბურთს, ხოლო შემდეგ ან ერთი რომელიმე სამიზნე ბურთი ჩავარდა ლუზში ან სარტყამი თუ რომელიმე სამიზნე ბურთი – მიყვანილია ბორტამდე. ამ მოთხოვნების შეუსრულებლობა ჯარიმდება.

18. სარტყამის ჩავარდნა ლუზში. თუ დარტყმის დროს სარტყამი ჩავარდება ლუზში, მაშინ გამოცხადდება „ფოლი“.

19. ბურთების შეხების აკრძალვა. თამაშის დროს ნებისმიერი სამიზნე ბურთის ან სარტყამის შეხება, ტანით, ტანსაცმლით, ცარცით, ჯოხის საყრდენით და სხვა ჯარიმდება. სარტყამზე შეხება შეიძლება მხოლოდ ჯოხზე დაწებებული ტყაპით, სწორად შესრულებული დარტყმის დროს.

20. ორმაგი დარტყმის აკრძალვა. თუ დარტყმის შესრულების დროს ჯოხზე დაწებებული ტყაპი შეეხება სარტყამ ბურთს ერთზე უფრო მეტად, აგრეთვე თუ ჯოხზე დაწებებული ტყაპი შეეხება სარტყამს იმ დროს, როცა სარტყამი (ან მას შემდეგ რაც სარტყამი უკვე შეეხო) შეეხება სამიზნე ბურთს, მაშინ მიეცემა ჯარიმა. თუ სარტყამთან მჭიდროდ დადგება რომელიმე არალეგალური სამიზნე ბურთი, მაშინ დარტყმა უნდა შესრულდეს მისგან გვერდზე, წინააღმდეგ შემთხვევაში მიეცემა ჯარიმა.

21. დაკერის აკრძალვა. თუ მოთამაშე სარტყამს დაჰკრავს წინ, აყოვნებს ჯოხზე დაწებებული ტყაპის კონტაქტის დროს სარტყამთან, მაშინ გამოყენებული იქნება ჯარიმა.

22. სწორი გადახტომა (перескок – რუს.) – სწორი გადახტომის დროს დარტყმა უნდა შესრულდეს აწეული ჯოხით ბურთის ზედა ნახევარზე. მაგრამ ნებისმიერი „კიკსი“ (წარუმატებელი დარტყმა, ჯოხის წვერის აცურება სარტყამზე) გადახტომის შესრულების დროს ჯარიმდება. გადახტომის შესრულება რაიმე სხვა ხერხით აკრძალულია.

23. გადავარდნილი ბურთი. გადავარდნილად ითვლება ბურთი, რომელიც დარტყმის შემდეგ გაჩერდება მაგიდის სათამაშო ზედაპირის გარეთ (ბორტზე, სახელურზე, იატაკზე და ასე შემდეგ). ბურთი არ ჩაითვლება გადავარდნილად, თუ ის ბორტზე ან სახელურზე მოხვედრის შედეგად თავისით დაბრუნდება კვლავ სათამაშო ზედაპირზე და ამ დროს არ შეეხება რაიმე სხვა საგანს, რომელიც არ ითვლება მაგიდის სტაციონარულ კუთვნილებად.

ყველა ლუზებიანი ბილიარდის თამაშებში დარტყმა, რომლის შედეგად სარტყამი ან ნებისმიერი სამიზნე ბურთი გადავარდება ბორტს გარეთ, ჯარიმდება. ყველა გადავარდნილი სამიზნე ბურთები დაბრუნდება ყველა ბურთების სრული გაჩერების შემდეგ მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე. გადავარდნილი სარტყამი შეყვანილი იქნება თამაშში ყოველი კონკრეტული თამაშის წესების შესაბამისად.

24. ერთდროული დარღვევა რამდენიმე წესის. თუ დარტყმის შესრულების დროს ერთდროულად დაირღვა რამდენიმე წესი, მაშინ მოთამაშე დაისჯება ერთი „ფოლით", ამ დროს მიეყენება ყველაზე მკაცრი ჯარიმა.

25. ბურთების თვითნებური გადაადგილება. თუ ბურთი გადაადგილდება, გაგორდება, მობრუნდება ან მოძრაობს თვითნებურად, მაშინ მას დატოვებენ იქ, სადაც ის გაჩერდება და თამაში გაგრძელდება. თუ ლუზის ყელთან გადმოყიდებული ბურთი დარჩება უძრავად ხუთი წამის მანძილზე (ან მეტი დროით), ხოლო შემდეგ ჩავარდება ლუზაში, მაშინ ის უნდა იქნეს აღდგენილი წინანდელ ადგილზე და თამაში უნდა გაგრძელდეს.

თუ დარტყმის დროს სამიზნე ბურთი თვითნებურად ჩავარდება ლუზაში სარტყამთან შეჯახებამდე, მაშინ სარტყამი და სამიზნე ბურთებს დააბრუნებენ საწყის პოზიციაში, რის შემდეგ დარტყმა მომენტში ნებისმიერი სამიზნე ბურთის თვითნებური გადაადგილების დროსაც.

26. ბურთების დაბრუნება. თუ რომელიმე კონკრეტული თამაშის წესებით საჭიროა ერთი ან რამდენიმე ბურთის დაბრუნება, მაშინ დარტყმის დამთავრების შემდეგ ისინი გრძივ ხაზზე განლაგდება შემდეგნაირად: ყველაზე პატარა ნომერის მქონე ბურთი დაიდება უკანა ნიშანზე, ხოლო დანარჩენები ნომრების ზრდის მიხედვით განლაგდებიან ერთმანეთის მიყოლებით უკანა ბორტის მიმართულებით. თუ მაგიდაზე მყოფი ბურთები არ იძლევიან საშუალებას ზუსტად შესრულდეს მითითებული მოთხოვნა, მაშინ დასაბრუნებელ ბურთებს დაალაგებენ გრძივ ხაზზე, რაც შეიძლება უკანა ნიშანთან ახლოს, ხელის შემშლელ სამიზნე ბურთებთან მჭიდროდ, მათ გაუნძრევლად. თუ ხელს უშლის სარტყამი, მაშინ დასაბრუნებელ

ბურთებს დაალაგებენ მასთან რაც შეიძლება ახლოს, მაგრამ არა მჭიდროდ.

იმ შემთხვევაში, როცა დასაბრუნებელ ბურთებისთვის არ არის საკმარისი ადგილი უკანა ნიშანსა და უკანა ბორტს შორის, მაშინ ბურთებს დააბრუნებენ გრძივი ხაზის გაგრძელებაზე უკანა ნიშანის წინ (უკანა ნიშანსა და ცენტრს შორის) რაც შეიძლება მასთან ახლოს, ამ დროს პატარა ნომერის მქონე ბურთი უნდა იყოს წინ, ხოლო დანარჩენები ნომერის ზრდის მიხედვით განლაგდებიან ერთმანეთის მიყოლებით უკანა ნიშანის მიმართულებით.

27. ნათამაშებთან ერთად ჩავარდნილი ბურთი. თუ სწორად შესრულებული დარტყმის დროს ნათამაშებთან ერთად ლუზში ჩავარდება სხვა სამიზნე ბურთები, მაშინ ისინი ჩაითვლება ყოველი კონკრეტული თამაშის წესების შესაბამისად.

28. გარეშე პირის ჩარევა. თუ თამაშის დროს ბურთები ამოძრავდება გარეშე პირის ჩარევის შედეგად (უშუალოდ ან მოთამაშეზე რაიმე ზეგავლენის მოხდენისაგან), მაშინ მათ დააბრუნებენ საწყის პოზიციაში და თამაში გაგრძელდება, ამისათვის ჯარიმა არ მიეყენება. თუ თამაში ოფიციალურია მაშინ პოზიციას აღადგენს მსაჯი. ეს წესი უნდა იქნეს გამოყენებული აგრეთვე მოულოდნელ შემთხვევებში, როგორიცაა მიწისძვრა, ძლიერი ქარი, განათების მოწყობილობის ჩამოვარდნა, ავარია და ასე შემდეგ. თუ პოზიციის აღდგენა შეუძლებელია, მაშინ პარტია გადათამაშდება, ამ დროს საწყის დარტყმას აკეთებს იგივე მოთამაშე.

ეს წესი ვერ იქნება გამოყენებული „14.1 გაგრძელებით“ თამაშში, რომელშიც ერთი პარტია შედგება თანმიმდევრული პირამიდებისაგან. ამიტომ მიმდინარე პირამიდის გათამაშება წყდება და იწყება ახალის გათამაშება, ამ დროს საწყისი დარტყმის უფლება განისაზღვრება ხელახლა. ანგარიში შენარჩუნდება იგივე, რაც იყო თამაშის შეჩერების მომენტში.

29. საწყისი დარტყმის რიგითობა. თუ შეჯიბრი (შეხვედრა) ტარდება განსაზღვრული რაოდენობის გამარჯვებამდე, ან ნათამაშები პარტიებით, მაშინ ყოველი ცალკე პარტიის გამარჯვებული შემდეგში ასრულებს პირველ დარტყმას. შეჯიბრების ორგანიზატორების შეხედულებისამებრ შესაძლებელია შემდეგი ვარიანტები: ა) მოთამაშეები დაშლიან რიგის მიხედვით; ბ) დაშლის წაგებული; გ) დაშლის პარტიების მიხედვით წაგებული.

30. მოწინააღმდეგის მიერ თამაშის დაწყება. თუ მოთამაშემ ვერ შეძლო სწორად ჩაგდება ბურთის ლუზში, ან დაარღვია წესები, მაშინ თამაშს დაიწყებს მოწინააღმდეგე. თუ წესები არ არის დარღვეული, მაშინ მოწინააღმდეგე მიიღებს მაგიდაზე შექმნილ პოზიციას.

31. ბურთი ბორტზე. ბორტთან მჭიდროდ განლაგებულ სამიზნე ბურთზე

დარტყმა უნდა დასრულდეს: ა) ერთი რომელიმე სამიზნე ბურთის ლუზში ჩაუარნდით; ან ბ) სარტყამი ბურთის ბორტამდე მიყვანით; ან გ) მოცემული სამიზნე ბურთის სხვა ბორტთან მიყვანით (რომელთანაც ის თავდაპირველად არ იმყოფებოდა კონტაქტში); ან დ) სხვა სამიზნე ბურთის ბორტამდე მიყვანით.

ამ ოთხიდან ერთი რომელიმე მოთხოვნის შეუსრულებლობას მოჰყვება „ფოლი". სამიზნე ბურთის ბორტთან შეხების ფაქტი უნდა იყოს დამოწმებული მსაჯისგან, ან ერთი რომელიმე მოთამაშისგან, რაზედაც უნდა იყოს გამოცხადებული დარტყმამდე.

32. სარტყამის დადგმა. ხელით თამაშის დროს სარტყამის დადგმა შეიძლება გაკეთდეს ხელით, ან ჯოხის ნებისმიერი ნაწილით. სარტყამის დადგმის შემდეგ ჯოხის რაიმე მოძრაობა წინ, რასაც მოჰყვება სარტყამის შეხება, განიხილება როგორც დარტყმის დაწყება.

33. მოწინააღმდეგის თამაშში ჩარევა. თუ მოთამაშე თავის მოწინააღმდეგეს ყურადღებას უფანტავს ან ჩაერევა მის თამაშში (ხელს შეუშლის), მაშინ ეს განიხილება როგორც დარღვევა. ჩარევად ითვლება რიგის გარეშე დარტყმის მიყენება, ასევე ნებისმიერი ბურთის გაწევა (გადაადგილება) მოწინააღმდეგის თამაშის დროს.

რვიანი

რვიანის თამაშის დროს უნდა ისარგებლოთ „პულის საერთო წესებით", აგრეთვე ქვემოთმოყვანილი წესებით:

1. თამაშის მიზანი. ეს თამაში არის დასაკვეთი, მასში გამოყენებულია სარტყამი და თხუთმეტი სამიზნე ბური 1-დან 15-დე დანომრილი, ერთმა რომელიმე მოთამაშემ თავდაპირველად უნდა ჩააგდოს 1-დან 7-მდე ნომრებიანი ბურთები (მთლიანები), ხოლო მეორემ 9-დან 15-მდე ნომრებიანი ბურთულები (ზოლებიანი). გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელმაც ჩააგდო თავისი ჯგუფის ბურთულები, სწორი დარტყმით ჩააგდო რვიანიც.

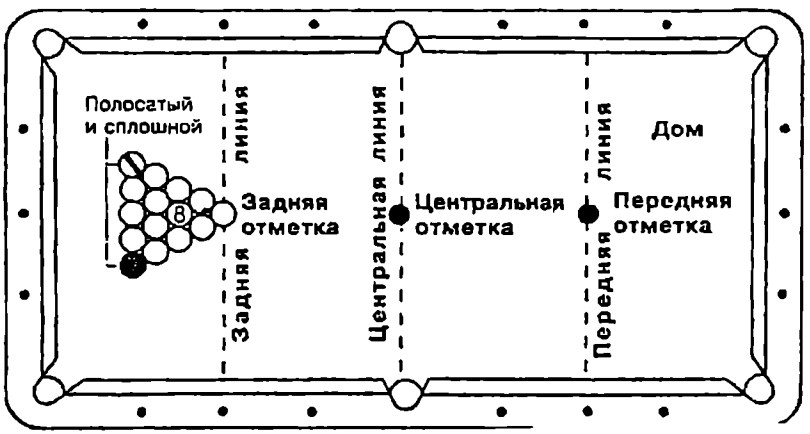
2. დაკვეთა (კენტლმენური დაკვეთა). კენტლმენურ დაკვეთაზე ნაღდ სამიზნე ბურთებს და ლუზებს არ გამოაცხადებენ. თუ პარტნიორი არ არის დარწმუნებული, რომელ ბურთზე ან ლუზზე სრულდება დარტყმა, მაშინ მას აქვს უფლება შეეკითხოს ამის შესახებ მოთამაშეს. ბორტებიდან დარტყმები, ასევე კომბინაციური დარტყმები (ესე იგი დარტყმები ბურთებით ან ბურთებიდან) არ ითვლება ნაღდად, ამიტომ ასეთ შემთხვევაში უნდა იქნეს დაკვეთილი როგორც სამიზნე ბურთი, ასევე ლუზაც.

ყველა არასწორად ჩაგდებული ბურთები რჩება ლუზებში იმის მიუხედავად, მოთამაშის თუ მოწინააღმდეგის ჯგუფს ეკუთვნის ისინი.

საწყისი დარტყმა არ ითვლება დაკვეთილად. თუ სწორად შესრულებულ საწყისი დარტყმით ლუზში ჩავარდება რომელიმე ბურთი, მაშინ მოთამაშეს ეძლევა შემდეგი დარტყმის უფლება.

3. ბურთების განლაგება. ბურთებს დააწყობენ სამკუთხედი პირამიდის ფორმით რვიანით ცენტრში, ამ დროს პირამიდის წინა ბურთი იმყოფება უკანა ნიშანზე, ხოლო კუთხეებში ზოლიანი და მთლიანი.

იხ. სურ.



4. ცვალებადი დაშლა. გათამაშებაში გამარჯვებულს აქვს უფლება თვითონ შეასრულოს საწყისი დარტყმა (დაშლა), ან გადასცემს თავის მოწინააღმდეგეს. ინდივიდუალური შეჯიბრების ჩატარების დროს, მოთამაშეები პირამიდას შლიან რიგ-რიგობით.

5. საწყისი დარტყმა (დაშლა). ითვლება სწორად, თუ მოთამაშე (ხელით სახლიდან): ა) ჩააგდებს რომელიმე სამიზნე ბურთს; ბ) მიიყვანს ბორტამდე სულ მცირე ოთხ სამიზნე ბურთს. ამ მოთხოვნების შეუსრულებლობა არის დარღვევა და თამაშის დამწყები მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა) მიიღოს შექმნილი პოზიცია და შეასრულოს მორიგი დარტყმა; ბ) ბურთების გამეორებით განლაგების შემდეგ შეასრულოს დაშლა თვითონ, ან დაუთმოს ის დამრღვევს.

თუ დაშლის დროს ლუზში ჩავარდება სარტყამი, მაშინ: ა) ყველა ამ დროს ლუზში ჩავარდნილი ბურთები დარჩება ლუზში (რვიანის გარდა); ბ)გამოცხადდება ფოლი; გ) მაგიდა დარჩება ღიად. თამაშში შესული მოწინააღმდეგე შეასრულებს დარტყმას ხელით სახლიდან.

შენიშვნა: ხელით სახლიდან თამაშის დროს სახლში განლაგებულ

სამიზნე ბურთებზე დარტყმის შესრულება შეიძლება მხოლოდ სარტყამის უკანა ბორტზე არეკვლის გზით. სახლის გარეთ დაწყობილი ბურთების ჩაგდება შეიძლება ნებისმიერ ლუზში.

დაშლისაგან ბორტის გარეთ გაღავარდნილი სამიზნე ბურთები განიხილება როგორც დარღვევა, ამ დროს თამაშში შემოსულ მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა) მიიღოს მაგიდაზე შექმნილი პოზიცია და შეასრულოს მორიგე დარტყმა; ბ) შეასრულოს დარტყმა ხელით სახლიდან.

როცა დაშლისაგან ლუზში ჩავარდება რვიანი, მაშინ მოთამაშეს აქვს უფლება დაშლა შეასრულოს ხელახლა, ან დააბრუნოს რვიანი და გააგრძელოს თამაში. თუ დამსხვრევის დროს რვიანის გარდა ლუზში ჩავარდება კიდევ სარტყამი, მაშინ თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება გაიმეოროს დაშლა ან რვიანი დააბრუნოს და დაიწყოს თამაში ხელით სახლიდან.

შენიშვნა: როცა პარტია თამაშდება მაგიდა-ავტომატებზე (ამასთან ერთად არა ოფიციალურ საერთაშორისო შეკიბრზე), მაშინ ლუზში რვიანის ჩავარდნას სწორად დაშლისაგან მოაქვს მოგება, ხოლო რვიანის ჩავარდნას სარტყამთან ერთად, მოაქვს პარტიის წაგება.

<u>6. ღია მაგიდა.</u> მაგიდა ითვლება ღიად მანამდე, სანამ არც ერთ მოწინააღმდეგეს არ აქვს ამორჩეული თავის ბუთრების ჯგუფი (ზოლიანები და მთლიანები).

შენიშვნა: დაშლის შემდეგ უშუალოდ მაგიდა ყოველთვის არის გაღებული. როცა მაგიდა გაღებულია, შეიძლება შეასრულო დარტყმა მთლიან ბურთზე, ზოლიანი რომ ჩააგდო, ან პირიქით, ღია. მაგიდაზე ყველა ბურთები ლეგალურია. მაგრამ თუ ღია მაგიდაზე სარტყამი ჯერ დაეჯახება რვიანს, მაშინ არც ერთი ზოლიანი ან მთლიანი არ ითვლება მოთამაშის სასარგებლოდ. მისი სერია მთავრდება, ყველა ჩაგდებული ბურთები დარჩება ლუზებში, ხოლო თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგისთვის მაგიდა დარჩება ღიად. ღია მაგიდის დროს ყველა არასწორად ჩავარდნილი ბურთები რჩება ლუზებში.

<u>7. ბურთების ჯგუფის ამორჩევა.</u> დაშლა არ იძლევა უფლებას ამოარჩიო ზოლიანი თუ მთლიანი ბურთები, თუნდაც ბურთები დაშლის შემდეგ აღმოჩნდეს ლუზებში. დაშლის შემდეგ მაგიდა ყოველთვის რჩება ღიად. ბურთების ჯგუფის ამორჩევა ხდება მხოლოდ მას შემდეგ, როცა მოთამაშე სწორი თამაშის შესრულების დროს (დაშლის შემდეგ) ჩააგდებს დაკვეთილ ბურთს ლუზში.

<u>8. სწორი დარტყმა.</u> ნებისმიერი დარტყმის შესრულების დროს სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს თავისი ჯგუფის ბურთს (ლეგალურ ბურთს), ხოლო

შემდეგ: ა) ლუზში უნდა ჩავარდეს რომელიმე სამიზნე ბურთი; ბ) სარტყამი ან ერთი სამიზნე ბურთი უნდა „მივიდეს“ ბორტამდე.

შენიშვნა: ლეგალურ ბურთზე შეჯახებამდე სარტყამს შეუძლია წინასწარ მოხვდეს ბორტს, მაგრამ ამის შემდეგ ან უნდა ჩავარდეს ლუზში სამიზნე ბურთი ან სარტყამი ან რომელიმე სამიზნე ბურთი უნდა მივიდეს ბორტამდე. ამ მოთხოვნების შეუსრულებლობას მოჰყვება „ფოლი“.

9. გაქვითვა (პოზიციური დარტყმა მოწინააღმდეგის შანსები შემდეგ რეზულტატურ დარტყმაზე მიჰყავს მინიმუმამდე). ტაქტიკური თვალსაზრისით მოთამაშეს შეუძლია მიიღოს გადაწყვეტილება ჩააგდოს ნაღდი სამიზნე ბურთი და ამასთან ერთად შეწყვიტოს მაგიდასთან თავისი სვერია, დარტყმამდე გაქვითვის გამოცხადებით. გაქვითვა ითვლება სწორ დარტყმად. თუ მოთამაშეს სურს გაქვითვა, ნაღდი სამიზნე ბურთის ჩაგდებით, მაშინ დარტყმამდე მან უნდა განაცხადოს გაქვითვა თავის მოწინააღმდეგეს. თუ ეს არ იყო გაკეთებული, მაშინ მოთამაშემ უნდა შეასრულოს შემდგომი დარტყმა. გაქვითვის დროს ჩაგდებული ყველა ბურთები, დარჩება ლუზებში.

10. თამაშის მსვლელობა. მოთამაშე აგრძელებს თამაშს მანამდე, სანამ ის სწორად და დაკვეთის თანახმად ჩააგდებს თავისი ჯგუფის ბურთებს. ბოლო ბურთის ჩაგდების შემდეგ (თავისი ჯგუფის), მას შეუძლია ჩააგდოს რვიანი.

11. თამაში ხელით. თუ მოთამაშემ დაარღვია წესები, მაშინ თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე თამაშობს ხელით. ეს ნიშნავს, რომ მას შეუძლია სარტყამი ბურთი დადოს მაგიდის ნებისმიერ ადგილზე. ეს წესი აკავებს მოთამაშეებს განზრახ დარღვევის ჩადენისაგან, რომლებსაც შეუძლიათ მოწინააღმდეგე ჩააყენონ არასასარგებლო მდგომარეობაში. ხელით თამაშის დროს სარტყამის დადება შეიძლება ხელით, ან ჯოხის ნებისმიერი ნაწილით. სარტყამის დადების შემდეგ ჯოხის ნებისმიერი მოძრაობა წინ, სარტყამზე შეხების თანხლებით განიხილება როგორც დარტყმის დაწყება.

12. არასწორად ნათამაშები ბურთები. სამიზნე ბურთი ითვლება არასწორ ნათამაშებად, თუ: ა) დარტყმის შესრულების დროს დარღვეულია წესები; ბ) ნათამაშებია დაუკვეთავი ბურთი; გ) დარტყმამდე გამოცხადებულია გაქვითვა. არასწორად ჩაგდებული ბურთები დარჩება ლუზებში.

13. ბორტს გაარეთ ბურთების გადავარდნა. რომელიმე სამიზნე ბურთის ბორტის გარეთ გადავარდნა არის დარღვევა და დარტყმის უფლება გადადის მოწინააღმდეგეზე. თუ ბორტს გარეთ გადავარდება რვიანი, მაშინ პარტია ითვლება წაგებულად. ყველა გადავარდნილი სამიზნე ბურთები დაბრუნდება „პულის საერთო წესების“ თანახმად.

14. თამაში რვიანზე. თუ რვიანზე თამაშის დროს მოხდა სარტყამის ლუზში ჩავარდნა ან ჩადენილია დარღვევა ლუზში ჩაგდების არათანხლებით, ან რვიანის ბორტის გარეთ გადავარდნით, მაშინ წაგება არ ჩაითვლება. თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე თამაშობს ხელით.

15. წაგების ჩათვლა. მოთამაშეს ჩაეთვლება წაგება, თუ ის მოახდენს ერთ რომელიმე დარღვევას:

ა) რვიანი ჩაგდებულია წესების დარღვევით.

ბ) რვიანი და თავისი ჯგუფის ბოლო ბურთულა ჩაგდებულია ერთი დარტყმის შესრულებით.

გ) თამაშის დროს რვიანი გადავარდა ბორტს გარეთ.

დ) რვიანი ჩავარდა დაუკვეთავ ლუზში.

ე) რვიანი ჩავარდნა მანამდე, როცა ჩაგდებულია (ნათამაშებია) თავისი ჯგუფის ყველა ბურთულა.

16. საპატო პოზიცია. თუ თითოეული მოთამაშეთაგანი სამჯერ ზედიზედ (სულ 6-ჯერ) რიგ-რიგობით არღვევს წესებს, არ ცდილობს (მსაჯის აზრით) პარტიაში გამარჯვებაზე, ვინაიდან ამას შეიძლება მოჰყვეს გარდუვალი წაგება, მაშინ თამაში ითვლება „საპატოდ“. ამის შემდეგ ბურთულებს დააწყობენ მაგიდაზე ხელახლა და პარტია გადათამაშდება.

შენიშვნა: რვიანის თამაშის დროს ზედიზედ სამი დარღვევისათვის, რომელიც ჩადენილია ერთი მოთამაშის მიერ, წაგება არ ჩაითვლება.

ცხრიანი

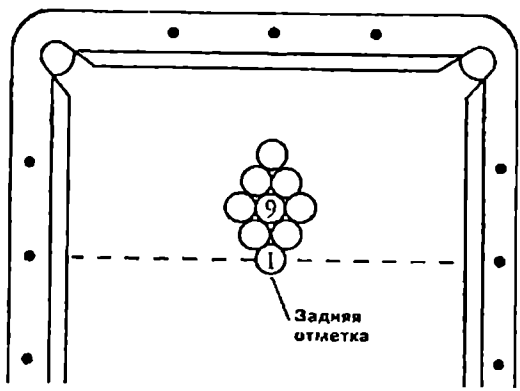
„ცხრიანის“ თამაშში სარგებლობენ „პულის საერთო წესებით“, აგრეთვე ქვემოთ მოყვანილი წესებით:

1. თამაშის მიზანი. „ცხრიანი“ უნდა ითამაშონ სარტყამით და ცხრა სამიზნე ბურთით, რომლებიც არის ერთიდან ცხრამდე დანომრილი. ნებისმიერი დარტყმისას სარტყამი უნდა შეეხოს ჯერ პატარა ნომრის მქონე ბურთს, მაგრამ ბურთების ჩაგდება ნომრების თანმიმდევრობის მიხედვით არ არის აუცილებელი. თუ სწორი დარტყმისას ლუზში ჩავარდება რომელიმე ბურთი, მაშინ მოთამაშე დარჩება მაგიდასთან და გააგრძელებს თამაშს მანამდე, სანამ არ მოახდენს აცილებას, დაარღვევს წესს ან გაიმარჯვებს ლუზში ცხრიანის ჩაგდებით. აცილების შემდეგ თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე მიიღებს მაგიდაზე შექმნილ პოზიციას, მაგრამ მისი მოწინააღმდეგის მიერ ჩადენილი წესების რაიმე დარღვევის შემდეგ, მას აქვს უფლება ითამაშოს ხელით, მაგიდის ნებისმიერ ადგილზე

სარტყამის დადგმით. დაკვეთის გამოცხადება არ არის საჭირო. შეხვედრა დამთავრდება მას შემდეგ, როცა ერთ-ერთი მოთამაშე მოიგებს სავალდებულო პარტიების ოდენობას.

2. ბურთების დაწყობა. სამიზნე ბურთები უნდა დალაგდეს რომბის ფორმით, ერთიანი განლაგდება რომბის წვერზე უკანა ნიშანზე, ცხრიანი დაიდება ცენტრში, ხოლო დანარჩენი ბურთები ნებისმიერ წესრიგით ერთმანეთთან მჭიდროდ.

იხ. სურ.



3. სწორი საწყისი დარტყმა. საწყისი დარტყმა ემორჩილება იმავე წესებს, რასაც ნებისმიერი სხვა დარტყმა. მაგრამ განსხვავება მდგომარეობს შემდეგში:

ა) მოთამაშემ უნდა მოარტყას ერთიანს და ამ დროს ან უნდა ჩააგდოს ლუზში რომელიმე სამიზნე ბურთი, ან დაიყვანოს ბორტამდე სულ მცირე ოთხი სამიზნე ბურთი.

ბ) თუ ბურთი ჩავარდა ლუზში, ან ამოვარდა ბორტს გარეთ, ასევე თუ არ შესრულდა საწყისი დარტყმის მოთხოვნები, მაშინ ეს ითვლება წესების დარღვევად, ამ დროს თამაშში შემოსულ მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება ითამაშოს ხელით მაგიდის ნებისმიერი ადგილიდან.

გ) თუ საწყისი დარტყმის შესრულებისას ბორტს გარეთ გადავარდება სამიზნე ბურთი, მაშინ ესეც ასევე ითვლება დარღვევად და თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე თამაშობს ხელით მაგიდის ნებისმიერ ადგილიდან. სამიზნე ბურთები ამ დროს არ დაბრუნდება (ცხრიანის გარდა).

4. თამაშის გაგრძელება. უშუალოდ საწყისის შემდეგ შესრულებული დარტყმისას, მოთამაშეს აქვს უფლება ითამაშოს „პუშ-აუტი" (სარტყამის გადაადგილება). თუ მოთამაშე საწყისი დარტყმის სწორად შესრულებისას ჩააგდებს ლუზში თუნდაც ერთ სამიზნე ბურთს, მაშინ ის გააგრძელებს თამაშს აცდენამდე, დარღვევამდე, ან პარტიის მოგებამდე. თუ მოთამაშე ააცილებს, ან ჩაიდენს დარღვევას, მაშინ თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე იწყებს თავის სერიას და თავის მხრით გააგრძელებს თამაშს აცდენამდე,

დარღვევამდე ან გამარჯვებამდე. თამაში დამთავრდება, თუ სწორი დარტყმისას ჩავარდება ცხრიანი, ან თუ ერთ რომელიმე მოთამაშეს ჩაეთვლება წაგება, წესების სერიოზული დარღვევისათვის.

5. პუშ-აუტი. უშუალოდ საწყისი დარტყმის შემდეგი დარტყმის შემსრულებელ მოთამაშეს აქვს უფლება ითამაშოს „პუშ-აუტი", რაც ნიშნავს, სარტყამის უფრო სასარგებლო მდგომარეობაში გადაადგილებას პარტიის შემდგომი განხორციელების თვალსაზრისით. „პუშ-აუტის" შესრულებისას სარტყამის შეხება რომელიმე ბურთთან, ან ბორტამდე დაყვანა, არ არის აუცილებელი, მაგრამ სხვა დანარჩენი საერთო წესები მოქმედებს.

მოთამაშემ უნდა გამოაცხადოს „პუშ-აუტის" თამაშის სურვილი დარტყმამდე, წინააღმდეგ შემთხვევაში დარტყმა განიხილება როგორც ჩვეულებრივი. ნებისმიერი ბურთი რომელიც ჩავარდნილია „პუშ-აუტზე", არ ჩაითვლება და დარჩება ლუზში, გარდა ცხრიანისა. სწორად შესრულებული „პუშ-აუტის" შემდეგ თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება ან მიიღოს არსებული პოზიცია და შეასრულოს დარტყმა სარტყამზე, ან დაუთმოს დარტყმა მოთამაშეს რომელმაც ითამაშა „პუშ-აუტი". როცა საწყისი დარტყმისას სარტყამი ჩავარდება ლუზში, მაშინ თამაშში შემოსულ მოწინააღმდეგეს არ აქვს „პუშ-აუტის" თამაშის უფლება.

6. თამაში დარღვევის შემდეგ. როცა მოთამაშე ჩაიდენს დარღვევას, მაშინ მაგიდასთან მისი სერია მთავრდება, ხოლო ყველა არასწორად ჩაგდებული ბურთები დარჩება ლუზებში (ცხრიანის გარდა, რომელი დაბრუნდება). თამაშში შემოსულ მოწინააღმდეგეს მიეცემა ხელით დარტყმის უფლება, ამ დროს მას შეუძლია სარტყამი დადოს მაგიდის ნებისმიერ ადგილზე. ერთი დარტყმის დროს ჩადენილი მრავალი დარღვევა განიხილება როგორც ერთი დარღვევა.

7. რიგით ბურთზე აცილება. დარტყმა ითვლება არასწორად, თუ სარტყამის პირველი შეხება მოხდა იმ ბურთთან, რომელის ნომერი არ არის ყველაზე პატარა მაგიდაზე.

8. ბორტამდე არ დაყვანა. დარტყმა ითვლება არასწორად, თუ არც ერთი სამიზნე ბურთი არ ჩავარდება ლუზში, ხოლო სამიზნე ბურთთან შეხების შემდეგ, არც სარტყამი და არც ერთი სამიზნე ბურთი არ იქნა დაყვანილი ბორტამდე.

9. დარტყმა ხელით. ხელით დარტყმის შესრულებისას მოთამაშეს

შეუძლია სარტყამი დადოს მაგიდის ნებისმიერ ადგილზე, მაგრამ სამიზნე ბურთთან არა მჭიდროდ. მას შეუძლია სარტყამს შეუცვალოს მდგომარეობა დარტყმის შესრულებამდე.

10. გადავარდნილი სამიზნე ბურთები. ბურთი ითვლება გადავარდნილად, თუ ის გაჩერდა სადმე, მხოლოდ არა მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე. სამიზნე ბურთულის ბორტის გარეთ გადაეარდნა ითვლება დარღვევად. გადავარდნილი სამიზნე ბურთები არ დაბრუნდება (ცხრიანის გარდა) და თამაში გაგრძელდება.

11. ზედიზედ სამი დარღვევა. თუ მოთამაშე დაარღვევს წესებს სამჯერ ზედიზედ სამი თანმიმდევრული დარტყმის შესრულებისას (შუალედი სწორი დარტყმების გარეშე), მაშინ მას ჩაეთვლება პარტიაში წაგება. სამი დარღვევა უნდა იყოს მომხდარი ერთ პარტიაში. მეორე და მესამე დარღვევას შორის უნდა გამოცხადდეს გაფრთხილება.

12. სერია. სერია იწყება მოშენტიდან როცა მოთამაშე მიიღებს დარტყმის შესრულების უფლებას და მთავრდება დარტყმასთან ერთად, რომლის შესრულების დროს ის ან ააცილებს ლუზას, ან დაარღვევს წესებს, ან მოიგებს, ასევე თუ მოთამაშე დაარღვევს წესებს დარტყმებს შორის შესვენებისას.

13. პარტია. პარტია იწყება მას შემდეგ, როცა სარტყამი საწყისი დარტყმისას გადაკვეთავს წინა ხაზს. ამ დროს აუცილებელია ერთიანზე მოხვედრა. პარტია დამთავრდება მას შემდეგ. როცა სწორი დარტყმით ჩავარდება ცხრიანი, აგრეთვე თუ ერთ რომელიმე მოთამაშეს ჩაეთვლება წაგება.

14.1. პირდაპირი პული

„14.1 პირდაპირი პულის თამაშში უნდა იხელმძღვანელონ „პულის საერთო წესებით“ და აგრეთვე ქვემოთ მოყვანილი წესებით:

1. თამაშის მიზანი. „14.1 გაგრძელებით“ არის დასაკვეთი თამაში. მოთამაშემ უნდა დაუკვეთოს ბურთი და ლუზა. ყოველ სწორად ჩაგდებულ დაკვეთილ ბურთზე მოთამაშეს ეძლევა ერთი ქულა და ის აგრძელებს თავის სერიას მაგიდასთან ლუზაში აცდენამდე ან დარღვევამდე. მოთამაშეს შეუძლია ჩააგდოს პირველი 14 ბურთი, მაგრამ ბოლო მეთხუთმეტე ბურთზე დარტყმამდე, 14 ჩაგდებულ ბურთებს დააწყობენ მაგიდაზე ისე, როგორც თამაშის დაწყების წინ, პირამიდის ფორმით (ამ დროს წინა

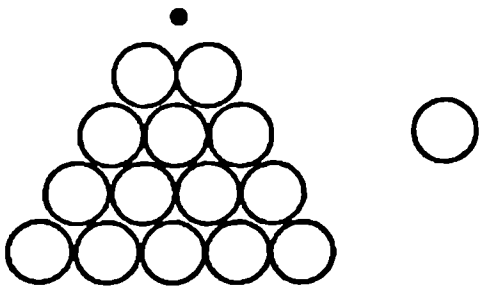
ბურთის ადგილი პირამიდის წვერზე რჩება თავისუფალი). ამის შემდეგ მოთამაშე ცდილობს ჩააგდოს მეთხუთმეტე ბურთი ისეთნაირად, რომ დაშალოს პირამიდა და გააგრძელოს თავისი სერია.

მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც პირველი მოაგროვებს წინასწარ სავალდებულო ქულების რაოდენობას (შეჯიბრებებზე როგორც წესია 150 ქულაა, ხოლო ჩვეულებრივ თამაშში - ნებისმიერი მოლაპარაკებული ქულების რიცხვი).

2. მოთამაშეთა რაოდენობა. ორი (ან ორი გუნდი).

3. გამოყენებული ბურთები. სამიზნე ბურთების სტანდარტული კრებული ნომრებით 1-დან 15-მდე და სარტყამი.

4. ბურთების განლაგება. ბურთებს დააწყობენ სტანდარტული სამკუთხედის ფორმით პირამიდის სახით წინა ბურთით უკანა ნიშანზე, ერთიანით მარჯვნივ და ხუთიანით მარცხნივ. დანარჩენი ბურთები დაწყობა ნებისმიერი წესრიგით.



იხ. ნახ.

5. ანგარიშის წაყვანა. ყოველ სწორად ჩაგდებულ ბურთზე მოთამაშეს ეძლევა ერთი ქულა.

6. დაშლა. დაშლის შესრულებისას მოთამაშემ უნდა: ა) ჩააგდოს დაკეთილი ბურთი დანიშნულ ლუზაში; ბ) პირამიდასთან შეხების შემდეგ სარტყამი უნდა დაიყვანოს ბორტამდე და სულ მცირე ორი რომელიმე სამიზნე ბურთი. მითითებული მოთხოვნებიდან ერთი რომელიმეს არ შესრულება განიხილება როგორც არასწორი დაშლა. ყოველ არასწორ დაშლაზე მოთამაშეს დააკლებენ ორ ქულას. ამის გარდა მის მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა) მიიღოს მაგიდაზე შექმნილი პოზიცია; ბ) შესთავაზოს თავის პარტნიორს ბურთების განაწილების (დაწყობის) შემდეგ, ხელმეორედ შეასრულოს დაშლა. ასე გაგრძელდება მანამდე, სანამ არ იქნება შესრულებული სწორი დაშლა, ან სანამ მოწინააღმდეგე არ მიიღებს მაგიდაზე არსებულ პოზიციას. არასწორ დაშლაზე არ ვრცელდება ზედიზედ სამჯერ დარღვევის წესი.

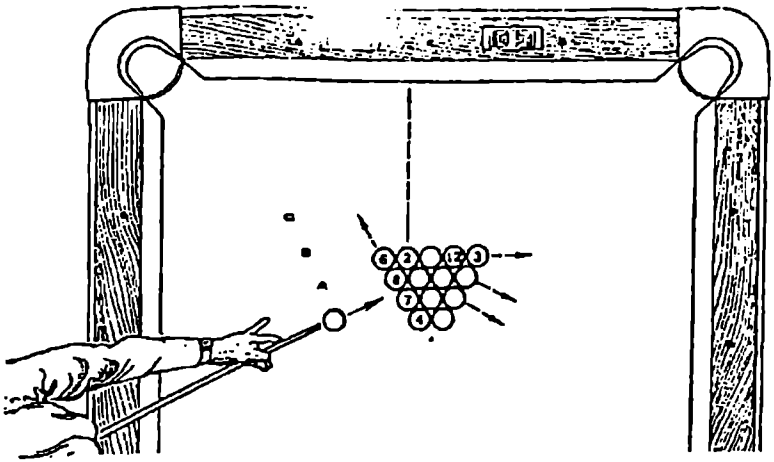
თუ ზემოთ მოყვანილი ორი მოთხოვნა შესრულებულია, ხოლო სარტყამი ჩავარდება ლუზში, ან გადავარდება ბორტის გარეთ, მაშინ მოთამაშე ჩადენილი დარღვევისათვის (ფოლი) დაჯარიმდება ერთი ქულით, ამის გარდა იწყებს მოქმედებას ზედიზედ სამი დარღვევის წესი. თამაშში შესული მოთამაშე თამაშობს ხელით სახლიდან, ამ დროს ყველა სამიზნე ბურთები დარჩება თავის ადგილებზე.

7. თამაშის წესები: 7.1. სწორად ჩაგდებული დაკვეთილი ბურთი მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერია. მას შეუძლია დაარტყას ნებისმიერ ბურთს თავისი არჩევის მიხედვით, მაგრამ დარტყმის წინ საჭიროა ბურთის და ლუზის დაკვეთა. ყოველ ბურთისათვის, რომელიც ჩავარდება დაკვეთილთან ერთად სწორი დარტყმით, მოთამაშეს დამატებით ჩაეთვლება ერთი ქულა.

7.2. ნებისმიერი დარტყმისას სარტყამის რომელიმე სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ საჭიროა, რომ ა) ლუზაში ჩავარდეს ერთ-ერთი სამიზნე ბურთი; ბ) მივიდეს ბორტამდე სარტყამი ან ნებისმიერი სამიზნე ბურთი. ამ მოთხოვნების შეუსრულებლობა განიხილება როგორც დარღვევა. თუ სარტყამი დაშორებულია ბორტიდან ბურთის დიამეტრზე ნაკლები მანძილით, მაგრამ არა მჭიდროდ, მაშინ მოთამაშეს ეძლევა უფლება შეასრულოს ორი გაქვითვა, მოცემული ბურთის ახლომდებარე ბორტამდე დაყვანით. თუ ორი ასეთი გაქვითვა უკვე შესრულებულია, მაშინ შემდეგი დარტყმებისას ბურთი ითვლება ბორტთან მჭიდროდ განლაგებულად, რაც ითვალისწინებს „ბურთი ბორტზე" ნაწილის მოთხოვნების დაცვას.

7.3. 14 ბურთის ჩაგდების შემდეგ, თამაში მაშინვე შეჩერდება, ამ დროს მეთხუთმეტე ბურთი დარჩება იმავე ადგილზე, ხოლო პირამიდა თოთხმეტი ბურთისგან დაეწყობა ხელახლა (პირამიდის წვერი დარჩება ცარიელი). ამის შემდეგ მოთამაშე შეასრულებს რიგით დარტყმას უნდა ჩააგდოს მეთხუთმეტე ბურთი ისეთ-ნაირად, რომ პირამიდაზე მოხვედრილმა (დარტყმულმა) სარტყამმა გაფანტოს ბურთები მთელ მაგიდაზე, რითაც შეამსუბუქებს თამაშის გაგრძელებას. მაგრამ მოთამაშე არ არის ვალდებული დარტყმა მიაყენოს მაინცდამაინც მეთხუთმეტე ბურთს. მას შეუძლია ამოარჩიოს ნებისმიერი ბურთი თავისი შეხედულების მიხედვით.

7.4. ტაქტიკური მოსაზრებიდან გამომდინარე მოთამაშეს შეუძლია გამოაცხადოს დაუკვეთავი დარტყმა, არამედ დაუკვეთოს გაქვითვა (პოზიციური დარტყმა, მოწინააღმდეგის შემდეგი რეზულტატიანი დარტყმის შანსის მინიმუმამდე დამყვანი) გაქვითვა შეიძლება იყოს პასიური (იძულებითი) და აქტიური. გაქვითვის შესრულების შემდეგ მოთამაშე ამთავრებს თავის სერიას, ხოლო ამ დროს ჩავარდნილი ყველა ბურთები არ ჩაითვლება და დაბრუნდება.



7.5. მოთამაშემ არ უნდა დაიჭიროს, შეეხოს ან რაიმე სახით იმოქმედოს ბურთზე, რომელიც მოძრაობს ლუზის მიმართულებით, ან პირამიდის დაყენების ადგილისაკენ. წინააღმდეგ შემთხვევაში ის დაისჯება სპეციალური „ფოლით“ განზრახ ჩადენილი დარღვევისათვის, ამ დროს მას დააკლებენ ერთ ქულას, როგორც ჩვეულებრივი „ფოლისათვის“ და დამატებით 15 ქულას, სულ 16 ქულას. თამაშში შემოსულ პარტნიორს აქვს უფლება: ა) მიიღოს მაგიდაზე არსებული პოზიცია და ხელიდან დაარტყას წინა ხაზს უკნიდან; ბ) პირამიდის დაყენების შემდეგ თხუთმეტი ბურთით, ხელახლა შეთავაზოს თავის მოწინააღმდეგეს გააკეთოს დამსხვრევა ხელით სახლიდან.

7.6. თუ მოთამაშე ასრულებს დარტყმას ხელით წინა ხაზს უკნიდან, ხოლო ყველა სამიზნე ბურთები განლაგებულია სახლში, მაშინ მისი მოთხოვნით წინა ხაზთან ახლო მყოფი სამიზნე ბურთი შეიძლება იქნეს დაბრუნებული უკანა ნიშანზე. თუ ორი ან მეტი ბურთი იმყოფება წინა ხაზიდან ერთნაირ მანძილზე, მაშინ დაბრუნდება ნებისმიერი მათგანი მოთამაშის შეხედულების მიხედვით.

8. არასწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთები. ყველა დაბრუნდება ჯარიმა არ დაედება.

9. გადავარდნილი სამიზნე ბურთები. დაბრუნდება ყველა დანარჩენი ბურთების სრული გაჩერების შემდეგ. დაედება ჯარიმა.

10. სარტყამის ლუზში ჩავარდნა, ან ბორტს გარეთ გადავარდნა. თამაშში შემოსული პარტნიორი თამაშობს ხელით წინა ხაზს იქედან. გამორიცხულია შემთხვევები, როდესაც დარღვეულია თამაშის წესები

7.2 ან 8.5 ან შევიდა ძალაში ზედიზედ სამჯერ დარღვევის წესი, რომლებიც ითვალისწინებენ სხვა დაბოლოებებს.

11. ჯარიმა დარღვევისათვის. ყოველი „ფოლისათვის“ გამოაკლდება ერთი ქულა.

12. ზედიზედ სამი დარღვევა. თუ მოთამაშემ ჩაიდინა დარღვევა, მაშინ ერთი საჯარიმო ქულის გამოკლებასთან ერთად, მსაჯი გახსნის „ფოლების“ ანგარიშს. თუ თავის შემდეგ მაგიდასთან გამოსვლაზე მოთამაშე წარმატებით ჩააგდებს ლუზში დაკვეთილ ბურთს, ან შეასრულებს სწორად გაქვითვას, მაშინ „ფოლი“ გაუქმდება. წინააღმდეგ შემთხვევაში ის დაჯარიმდება კიდევ ერთი საჯარიმო ქულით და ოქმში კეთდება სათანადო ჩანაწერი (აღნიშვნა) მასზე, რომ მოთამაშეს ერიცხება უკვე ზედიზედ ორი „ფოლი“. თუ ამის შემდეგ თავის შემდგომ გამოსვლაზე მაგიდასთან მოთამაშე ვერ შეძლებს ლუზაში დაკვეთილ ბურთის ჩაგდებას ან შეასრულებს გაქვითვას სწორად, მაშინ მას დაედება ჯარიმა 15 ქულის ოდენობით. ზედიზედ მესამე დარღვევის ჩადენაზე, ყველა მოთამაშეზე დარიცხული „ფოლები“ ავტომატურად გაუქმდება. ამის შემდეგ ყველა ბურთს განალაგებენ ხელახლა და დაჯარიმებული მოთამაშე გააკეთებს დაწლას თანახმად ზემოთ მოყვანილი წესების მიხედვით საწყისი დარტყმისათვის.

13. ანგარიშის ჩაწერა. საჯარიმო ქულების გამოკლებამ შეიძლება მიგვიყვანოს უარყოფით ანგარიშამდე.

თუ მოთამაშე მოახდენს დარღვევას, ამ დროს ვერ ჩააგდებს ბურთს ლუზში, მაშინ საჯარიმო ქულა გამოაკლდება მის მიერ საერთოდ მოგროვილ ქულებს. თუ მოთამაშე ჩაიდენს დარღვევას და ამ დროს დაკვეთილი ბურთი ჩავარდება ლუზში, მაშინ ბურთი დაბრუნდება (არ ჩაითვლება), ხოლო საჯარიმო ქულა, როგორც წინა შემთხვევაში, გამოაკლდება ადრე მოგროვილ ქულების საერთო რაოდენობას.

გასართობი პული

ამერიკაში ძალზე პოპულარულია და გავრცელებულია პულის სავარჯიშო და გასართობი თამაშები: ექვსიანი, შვიდიანი, ათიანი, როტაცია, ბორტული პული, ერთ ლუზში, უბრალო პული, ბოულიარდ, კოვბოი, კრიბიჯი, სორვიგოლოვა, თხუთმეტი, ორმოცდაერთი, უწყვეტი პული, მისტერი და მისისი, კენტი, ერთიანი პლიუს ცხრიანი, ერთიანი, გოროშინა და სხვა. ეს თამაშები ერთმანეთის იდენტურია თამაშის წესებით, ტექნიკით და ტაქტიკით, ამიტომ წიგნში ვოვიყვან მხოლოდ ზოგიერთ მათგანის თამაშის წესებს.

ექვსიანი

„ექვსიანის“ თამაშში სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს პატარა ნომერის მქონე ბურთს, რომლის შემდეგ ლუზში ჩავარდნილი ნებისმიერი ბურთი ჩაითვლება. თამაში ძალზე სწრაფად მიმდინარეობს და ხშირად მთავრდება ჯოხიდან.

მოთამაშეთა რაოდენობა. თამაშობენ ორი ან მეტი მონაწილე, თუმცა როგორც წესი არჩევენ ორით თამაშს.

გამოყენებული ბურთები. 1-დან 6-მდე დანომრილი სამიზნე ბურთი და სარტყამი.

ბურთების განლაგება. ბურთების სამრიგად დაეწყობა სამკუთხედი პირამიდის ფორმით (1-2-3), ერთიანი უნდა დაიდოს უკანა ნიშანზე, ხოლო ექვსიანი ბოლო რიგის ცენტრში. ყველა დანარჩენი ბურთები დაეწყობა ნებისმიერად.

თამაშის მიზანია. სწორი დარტყმით ექვსიანის ჩაგდება.

ანგარიშის წაყვანა. ჩაგდებულ ბურთებზე ქულები არ ერიცხება. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც სწორად ჩააგდებს ექვსიანს.

დაშლა. თამაშის დამწყები ვალდებულია: ა) შეასრულოს ღია დაშლა; ბ) სწორად ჩააგდოს რომელიმე სამიზნე ბურთი. წინააღმდეგ შემთხვევაში თამაშში შემოსულ მოთამაშეს აქვს უფლება: ა) მიიღოს შექმნილი პოზიცია და შეასრულოს დარტყმა ხელით სახლიდან; ბ) ბურთების დაწყობის შემდეგ თვითონ გააკეთოს დაშლა ხელახლა.

თამაშის წესები: 1. სწორი დარტყმის შესრულებისას საჭიროა, რომ სარტყამი შეეხოს ჯერ პატარა ნომრიან ბურთს. ამის შემდეგ ვალდებულია: ა) ბურთი ჩაუარდეს ლუზში; ბ) ბორტამდე „მივიდეს“ სარტყამი ან რომელიმე სამიზნე ბურთი. ამ მოთხოვნების დარღვევას მოჰყვება „ფოლი“.

2. სწორად ჩაგდებული ბურთი მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერია.

3. თუ მოთამაშე სწორად ჩააგდებს ბურთს, მაშინ ის ვალდებულია გააკეთოს შემდეგი დარტყმა. მას არ აქვს უფლება გამოაცხადოს „გაქვითვა“ და სწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთი დააბრუნოს.

4. მოთამაშეს, რომელიც ზედიზედ სამჯერ დაარღვევს წესებს, ჩაეთვლება წაგება პარტიაში.

არასწორად ჩაგდებული ბურთები – ყველა დაბრუნდება. ჯარიმა არ დაედება.

გადავარდნილი სამიზნე ბურთები ყველა დაბრუნდება ამ დროს ჯარიმა არ დაედება.

სარტყამის ბორტს გარეთ გადავარდნა ან ლუზში ჩავარდნა – ასეთ შემთხვევაში თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე თამაშობს ხელით.

დარღვევისათვის დასჯა – თამაშში შემოსული პარტნიორი თამაშობს ხელით, მაგრამ ზედიზედ სამი დარღვევის შემთხვევაში №4 თამაშის წესით, დარღვევის ჩამდენ მოთამაშეს ჩაეთვლება წაგება პარტიაში.

ორმოცდაერთი

„ორმოცდაერთი“ არაჩვეულებრივი და მიმზიდველი თამაშია, რომელიც წარმატებით გამოიყენება გართობისათვის და ასევე იმ შემთხვევებში, როცა თავს მოიყრის სხვადასხვა დონის მოთამაშეები.

მოთამაშეთა რაოდენობაა – ორიდან თხუთმეტამდე.

გამოყენებული ბურთულები: სამიზნე ბურთების სტანდარტული კრებული 1-დან 15-მდე და სარტყამი. ამის გარდა გამოყენებულია 15 დანომრილი ბურთულა (горошина რუს.). აგრეთვე გაუმჭვირვალე პლასტიკური ჭურჭელი მათ ასარევად.

ბურთულების განლაგება: სტანდარტული სამკუთხედის ფორმის პირამიდა ბურთების ნებისმიერი განლაგებით.

პირადი ნომრების მინიჭება. ბურთების დაწყობის შემდეგ, მაგრამ თამაშის დაწყებამდე, ყოველი მოთამაშე ჭურჭლიდან ამოიღებს ერთ რომელიმე დანომრილ (გოროშინას – რუს.) (1-დან 15-მდე დანომრილს). „გოროშინის“ ნომერი წარმოადგენს მოთამაშის პირად ნომერს, რომელსაც ინახავს საიდუმლოდ.

თამაშის მიზანია: იმდენი ქულების მოგროვება, რომელიც პირად ნომერთან ერთად ჯამში შეადგენს ზუსტად 41 ქულას.

ანგარიშის წაყვანა. ყოველ სწორად ჩაგდებულ ბურთზე ეძლევა ქულები, რომელთა რიცხვი ემთხვევა მის რიგით ნომერს.

დაშლა. თამაშის დამწყებმა უნდა შეასრულოს ღიად დაშლა. ამ დროს რომელიმე სამიზნე ბურთს ლუზში ჩაგდება არ არის აუცილებელი, მაგრამ ღიად დაშლის წესების მოთხოვნების დარღვევას მოჰყვება „ფოლი“.

თამაშის წესები:

1. სწორი დარტყმისას ნებისმიერი ჩავარდნილი ბურთი ჩაითვლება. მოთამაშეს შეუძლია მიაყენოს დარტყმა ნებისმიერ ბურთზე, ამ დროს არ არის საჭირო სამიზნე ბურთის, ლუზის, ან დარტყმის სახეობის დაკვეთა.

2. მაგიდასთან ყოველ მისვლაზე მოთამაშეს აქვს უფლება გააკეთოს მხოლოდ ერთი დარტყმა (მისი რეზულტატის მიუხედავად).

3. არასწორად ჩაგდებული ბურთი ისჯება „ფოლით“ და არ ჩაითვლება.

4. ნებისმიერი დარტყმის დროს საჭიროა, რომ სარტყამის სამიზნე ბურთთან შეხების შემდეგ: ა) ლუზში ჩავარდეს რომელიმე სამიზნე ბურთი; ბ) ბორტამდე „მეიდეს“ სარტყამი ან ერთი რომელიმე სამიზნე ბურთი. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება „ფოლი“.

5. თუ დარტყმის შესრულებისას ხელით სახლიდან (მაგალითად, სარტყამის ლუზში ჩავარდნისას) ყველა ბურთები აღმოჩნდება სახლში, მაშინ წინა ხაზთან ახლომყოფი სამიზნე ბურთი შეიძლება იქნეს დაბრუნებული უკანა ნიშანზე. თუ ორი ან მეტი ბურთი წინა ხაზიდან დაშორებულია თანაბარ მანძილზე, მაშინ შუა ნიშანზე შეიძლება იქნეს დაბრუნებული ნებისმიერი მათგანი.

6. თუ ერთმა მონაწილემ ზუსტად მოაგროვა 41 ქულა, მაშინ ის ვალდებულია სანამ მოწინააღმდეგე შეასრულებს რიგით დარტყმას დაუყოვნებლივ გამოაცხადოს თავის გამარჯვების შესახებ და მტკიცებად წარმოადგინოს თავისი პატარა ბურთულა (გოროშინა – რუს.). წინააღმდეგ შემთხვევაში ეს მან უნდა გააკეთოს მას შემდეგ, როცა მანამდე ხელახლა მივა დარტყმის შესრულების რიგი. თუ ამ ხნის მანძილზე რომელიმე სხვა მოთამაშე მოაგროვებს ზუსტად 41 ქულას და სწორად გამოაცხადებს ამის შესახებ, მაშინ პირადად მას მიენიჭება მოგება პარტიაში.

7. როცა მოთამაშე მოაგროვებს 41 ქულაზე მეტს, მაშინ მან მაშინვე (მოწინააღმდეგის მიერ რიგითი დარტყმის გაკეთებამდე) უნდა განაცხადოს გადაჭარბების შესახებ. ყველა მის მიერ ადრე ჩაგდებული ბურთები დაბრუნდება, რის შემდეგ სურვილის მიხედვით მას შეუძლია მიიღოს ახალი („გოროშინა“) (პატარა ბურთულები) და გააგრძელოს თამაში. თუ მოთამაშე თავისდროზე არ გამოაცხადებს გადაჭარბების შესახებ, მაშინ მას ეძლევა დისკვალიფიკაცია პარტიის ბოლომდე. ორის თამაშის დროს ამ შემთხვევაში გამარჯვება ავტომატურად მიენიჭება მოწინააღმდეგეს.

8. თუ მაგიდაზე არ დარჩება არც ერთი ბურთი და ამ დროს არც ერთ მოთამაშეს არ აქვს მოგროვილი ზუსტად 41 ქულა, მაშინ გამარჯვება მიენიჭება მოთამაშეს, რომელმაც უფრო მეტი ქულები მოაგროვა. თუ ორი ან მეტი მოთამაშე მოაგროვებს ერთნაირი რაოდენობის ქულებს, მაშინ პარტია ყაიმად გამოცხადდება.

. არასწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთები ყველა დაბრუნდება, ჯარიმა არ დაეკისრება.

გადმოვარდნილი სამიზნე ბურთები ყველა დაბრუნდება ჯარიმა არ დაეკისრება.

სარტყამის ბორტს გარეთ გადავარდნას, ან ლუზში ჩავარდნას, მოჰ

ყვება მოწინააღმდეგის თამაშში შემოსვლა, რომელიც თამაშობს ხელით სახლიდან წინა ხაზის უკანიდან.

ყოველი დარღვევისათვის მოთამაშე დააბრუნებს მის მიერ ადრე ჩაგდებულ ერთ რომელიმე ბურთს. თუ დარღვევის ჩადენამდე მოთამაშეს არ აქვს ჩაგდებული არც ერთი ბურთი, მაშინ ასეთ დარღვევაზე ჯარიმა არ დაეკისრება.

ერთიანი

„ერთიანი" წარმოადგენს ერთადერთ ლუზებიან ბილიარდის თამაშს, რომელშიც რეზულტატიანი არის მხოლოდ ერთი ბურთი მთელი პირამიდიდან.

თამაშობს ორი მოთამაშე.

გამოყენებულია სამიზნე ბურთების სტანდარტული კრებული 1-დან 15-მდე და სარტყამი ბურთი.

ბურთები განლაგდება სტანდარტული სამკუთხედი პირამიდის ფორმით წვერით უკანა ნიშანზე და ერთიანით ცენტრში. დანარჩენი ბურთები განლაგდება ნებისმიერად.

თამაშის მიზანია სწორი დარტყმით ერთიანის ჩაგდება. ჩაგდებული სამიზნე ბურთებზე ქულები არ ერიცხება. გამარჯვება მიენიჭება იმ მოთამაშეს, რომელიც სწორი დარტყმით ჩააგდებს ერთიან ბურთს.

დაშლა. თამაშში პირველად შემოსული მოთამაშე ვალდებულია: ა) წინასწარ დაკვეთილ ლუზში ჩააგდოს რომელიმე სამიზნე ბურთი (მისი ნომერის დაკვეთა არ არის საჭირო); ბ) პირამიდასთან სარტყამის შეხების შემდეგ, ბორტამდე მიიყვანოს სარტყამი და სულ მცირე ორი სამიზნე ბურთი. ამ მოთხოვნების დარღვევა განიხილება როგორც არასწორი დაშლა. -ის შედეგად მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა) მიიღოს მაგიდაზე არსებული პოზიცია და შეასრულოს დარტყმა; ბ) მოითხოვოს ბურთების ხელახლა განლაგების შემდეგ დამრღვევმა ხელმეორედ შეასრულოს დაშლა, ასე გაგრძელდება მანამ, სანამ დაშლა არ შესრულდება სწორად, ან მოწინააღმდეგე მიიღებს არსებულ პოზიციას. თუ თამაშში პირველად შემოსული მოთამაშე, მოახდენს ზედიზედ სამჯერ არასწორ დაშლას, მაშინ მას ჩაეთვლება პარტიის წაგება.

თამაშის წესები: 1. ყოველი სწორად ჩაგდებული ბურთი მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერია.

2. სწორად ჩაგდებულად ითვლება ნებისმიერი ბურთი, ერთიანის გარდა, რომელიც დარტყმის შემდეგ ჩავარდება დაკვეთილ ლუზში. დაკვეთის

გამოცხადებისას არ არის საჭირო მიუთითო ბურთის ნომერი, ან ისეთი წვრილმანი მოთხოვნები როგორიცაა: კომბინაცია, შეხება, კარამბოლი.

3. დამსხვრევის შესრულებამდე, თამაშში პირველად შემოსულმა მოთამაშემ უნდა განაცხადოს, რომელი ლუზა ამოარჩია მან სამიზნედ ერთიანისათვის ორი შუა ლუზიდან. შესაბამისად მოწინააღმდეგის სამიზნე ლუზა ერთიანისათვის იქნება მოპირდაპირე მხარის შუა ლუზა.

4. ერთიანი ითვლება სწორად ჩაგდებულად, თუ მოთამაშემ, პირველ რიგში ერთიანი დაუკვეთა თავის სამიზნე ბურთად და მეორე რიგში ჩააგდო ის თავის სამიზნე ლუზში.

5. ნებისმიერი დარტყმის შესასრულებლად აუცილებელია, რომ სამიზნე სარტყამის შეხების შემდეგ: ა) ლუზში უნდა ჩავარდეს რომელიმე სამიზნე ბურთი; ბ) ბორტამდე უნდა მივიდეს სარტყამი ან ერთი რომელიმე სამიზნე ბურთი. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება „ფოლი".

6. თუ ხელით სახლიდან დარტყმის შესრულების დროს (მაგალითად, სარტყამის ლუზში ჩავარდნის შემდეგ) ყველა სამიზნე ბურთები აღმოჩნდება სახლში, მაშინ წინა ხაზთან ახლო მდებარე სამიზნე ბურთი, მოთამაშის შეხედულების მიხედვით შეიძლება დაბრუნებულ იქნეს უკანა ნიშანზე. თუ ორი ან მეტი ბურთი დაშორებულია წინა ხაზიდან ერთნაირი მანძილით, მაშინ უკანა ნიშანზე შეიძლება დაბრუნებულ იქნეს ნებისმიერი მათგანი.

არასწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთები ყველა უნდა დაბრუნდეს, ჯარიმა არ დაეკისრება.

გადავარდნილი სამიზნე ბურთები ყველა დაბრუნდება, ჯარიმა რა დაეკისრება.

სარტყამის ბორტს გარეთ გადავარდნას, ან ლუზში ჩავარდნას მოჰყვება მოწინააღმდეგის თამაშში შემოსვლა, რომელიც ითამაშებს ხელით წინა ხაზის უკნიდან.

დარღვევისათვის დაკისრებული ჯარიმები: ა) ქულები არ გამოაკლდება; ბ) დარღვევის შემდეგ, რასაც არ მოჰყოლია სარტყამის ბორტის გარეთ გადვარდნა, ან ლუზში ჩავარდნა – მოწინააღმდეგემ უნდა მიიღოს მაგიდაზე შექმნილი პოზიცია; გ) სამჯერ ზედიზედ დარღვევისათვის მოთამაშეს ჩაეთვლება წაგება.

კოვბოი

„კოვბოის" თამაშში შერწყმულია კარამბოლის და ლუზებიანი ბილიარდის ელემენტები. თამაშის წესები ძალზე უჩვეულოა: ბოლო დარტყმით სარტყამი უნდა ჩავარდეს ლუზში კარამბოლით ერთიანი ბურთისგან.

კოვბოის თამაშობს ნებისმიერი ოდენობის მოთამაშე. თამაშში გამოყენებულია ბურთები: ერთიანი, სამიანი, ხუთიანი და სარტყამი.

ბურთების განლაგება. ერთიანი დევს წინ, სამიანი უკანა ნიშანზე, ხოლო ხუთიანი ცენტრალურ ნიშანზე.

თამაშის მიზანია - პირველმა უნდა მოაგროვო 101 ქულა.

ანგარიშის წაყვანა. პირველი 90 ქულა (მაგრამ მეტი არა) შეიძლება მოაგროვო ნებისმიერი ქვემოთმოყვანილი ხერხით:

1) ლუზში ჩავარდნილი ნებისმიერი სამიზნე ბურთით: ქულების ოდენობა ემთხვევა ბურთის ნომერს.

2) ორ სამიზნე ბურთზე კარამბოლით თამაშზე ერიცხება ერთი ქულა.

3) სამსამიზნე ბურთზე კარამბოლით თამაშზე - 2 ქულა.

91-დან 100-მდე ქულები შეიძლება მოაგროვო, მხოლოდ ზემოთ მითითებული მე-2 და მე-3 კარამბოლის ხერხის შესრულებით. გამარჯვების 101 ქულა შეიძლება მოაგროვო, მხოლოდ ერთიანიდან სარტყამის კარამბოლით ჩაგდებით დაკვეთილ ლუზში, ამ დროს სარტყამი ლუზში ჩავარდნამდე არ უნდა შეეხოს არც ერთ სხვა სამიზნე ბურთს.

თუ მოთამაშე ერთი დარტყმის შესრულების დროს გამოიყენებს ქულების მოგროვების რამდენიმე ხერხს, მაშინ ცალკეული რეზულტატები ჯამდება. ასეთნაირად ერთი დარტყმით შეიძლება მოაგროვო მაქსიმუმი 11 ქულა.

საწყისი დარტყმა. სახლიდან ხელით თამაშის დამწყებმა დარტყმა უნდა შეასრულოს ისეთნაირად, რომ სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს სამიანს. წინააღმდეგ შემთხვევაში მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა) მოითხოვოს საწყისი დარტყმის გამეორება; ბ) დარტყმა შეასრულოს თვითონ.

თამაშის წესები: 1) ნებისმიერი სწორი რეზულტატური დარტყმა მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერიის თამაში.

2) ნებისმიერი დარტყმის დროს საჭიროა, რომ სამიზნე ბურთზე სარტყამის შეხების შემდეგ, ან სარტყამი, ან ერთი რომელიმე სამიზნე ბურთი მიეიდეს ბორტამდე. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება „ფოლი“.

3) ნებისმიერი დარტყმის დამთავრების შემდეგ, ყველა ჩავარდნილი სამიზნე ბურთი დაბრუნდება იმავე საწყის პოზიციაზე, რაც იყო თამაშის დასაწყისში. თუ შესაბამისი ნიშანი დაკავებულია, მაშინ ბურთი დარჩება თამაშგარე მდგომარეობაში მანამ, სანამ ის არ განთავისუფლდება. მაგრამ თამაშში თუ შემოდის მოთამაშე, რომელმაც მოაგროვა 100 ქულა, ხოლო ერთიანის ადგილი დაკავებულია, მაშინ ყველა ბურთს დააწყობენ ხელახლა, ისე როგორც იყო თამაშის დასაწყისში, რის შემდეგ ის თამაშობს ხელით წინა ხაზის უკნიდან.

4) 90 ქულის ზღვარის მიახლოებისას მოთამაშემ უნდა შეასრულოს ისეთი დარტყმა, რომ მიაღწიოს ზუსტად ამ ჯამს. თუ ის გადააცილებს 90 ქულას, მაშინ მიიღებს „ფოლს“.

5) 91-დან 100-მდე ქულის მოგროვების დროს (მხოლოდ კარამბოლის დარტყმებით) ლუზში რომელიმე სამიზნე ბურთის ჩავარდნა ითვლება როგორც დარღვევა და ისჯება „ფოლით“.

6) როცა დარტყმას ასრულებს მოთამაშე, რომელსაც მოგროვილი აქვს 100 ქულა, მაშინ დაუკვეთავ ლუზში სარტყამი ბურთის ჩავარდნა ერთიანზე ვერ მოხვედრება და სარტყამის შეხება ნებისმიერ სამიზნე ბურთზე – ისჯება „ფოლით“.

7) ლუზში სარტყამის ჩავარდნა არ ითვლება დარღვევად, მხოლოდ ბოლო დარტყმის სწორად შესრულებაზე, რომელსაც მოაქვს მომგებიანი 101 ქულა.

8) მოთამაშე, რომელიც ზედიზედ სამჯერ ჩაიდენს დარღვევას, პარიტა ჩაეთვლება წაგებულად.

არასწორად ჩაგდებული ბურთები ყველა დაბრუნდება, ამ დროს ჯარიმა არ დაეკისრება, გარდა ზემოთ მოყვანილი №4 და №5 წესებისა.

გადმოვარდნილი სამიზნე ბურთები ყველა დაბრუნდება, ამ დროს ჯარიმა არ დაეკისრება.

სარტყამის ბორტს გარეთ გადავარდნაზე ან ლუზში ჩავარდნაზე, თამაშში შემოსული პარტნიორი თამაშობს ხელით წინა ხაზის უკნიდან.

ჯარიმები დარღვევისათვის: ქულები არ გამოაკლდება, მაგრამ მოთამაშის სერია დამთავრდება და ასეთ სერიაში მოგროვილი ყველა ქულები არ ჩაითვლება. თუ დარღვევას არ მოჰყოლია სარტყამის ბორტს გარეთ გადავარდნა ან ლუზში ჩავარდნა, მაშინ თამაშში შემოსული პარტნიორი მიიღებს მაგიდაზე შექმნილ პოზიციას.

კრიბიჯი

ამ თამაშის სახელწოდება აიხსნება იმით, რომ მოთამაშეს შეუძლია მოაგროვოს ქულები, მხოლოდ ორი ბურთულის ზედიზედ ჩაგდებით, რომელთა ნომრების ჯამი უდრის თხუთმეტს. ამის მსგავს ნიუანსებს აქვს ადგილი აგრეთვე პოპულარულ ბანქოს თამაშში, რასაც ასევე „კრიბიჯი“ ჰქვია.

„კრიბიჯს“ თამაშობს ორი. თამაშში გამოყენებულია სამიზნე ბურთულების სტანდარტული კრებული 1-დან 15-მდე და სარტყამი. ბურთებს

დააწყობენ სტანდარტულ სამკუთხედი პირამიდის ფორმით, რომლის ცენტრშია №15 ბურთი. ამ თამაშის განსხვავება მდგომარეობს იმაში, რომ კუთხეებში არ შეიძლება ბურთების განლაგება, რომელთა ნომრების ჯამი შეადგენს თხუთმეტს. დანარჩენი ბურთები განლაგდება ნებისმიერად.

თამაშის მიზანია ხუთი ქულის (კრიბიჯების) პირველად მოგროვება რვა შესაძლებლიდან.

„კრიბიჯის" განმარტება. „კრიბიჯი" წარმოადგენს სწორად ჩაგდებულ წყვილ სამიზნე ბურთს, რომელთა ნომრების ჯამი არის 15-ის ტოლი. არსებობს შვიდი ჩვეულებრივი „კრიბიჯი": 1-14; 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9 და 7-8. არავითარი ბურთების სხვა კომბინაცია არ შეადგენს „კრიბიჯს", მაგრამ როდესაც ყველა შვიდივე ჩვეულებრივი „კრიბიჯი" სწორად არის ნათამაშევი, მე-15 ბურთულა თვითონ გახდება სწორ „კრიბიჯად".

ანგარიშის წაყვანა. ყოველი სწორად ნათამაშევი „კრიბიჯისათვის", მოთამაშეს ეძლევა ერთი ქულა.

დაშლა. დაშლის შესრულების დროს საჭიროა, რომ პირამიდასთან შეხების შემდეგ ბორტამდე მივიდეს სარტყამი და სულ მცირე ორი სამიზნე ბურთიც. წინააღმდეგ შემთხვევაში, დაშლა ჩაითვლება არასწორად და მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა) მოითხოვოს, რომ დამრღვევმა განმეორებით გააკეთოს დაშლა; ბ) დაშლა შეასრულოს თვითონ.

დაშლისას დაკვეთის გამოცხადება არ არის საჭირო, ამ დროს ყველა ჩაგდებული ბურთი რჩება მოთამაშეს და მას შეუძლია გააგრძელოს თავისი სერია. თამაშის დამწყები ასრულებს ღია დაშლას.

თამაშის წესები: 1. „კრიბიჯი" ითვლება სწორ ნათამაშებად, თუ ორივე ბურთი ჩაგდებულია ერთსა და იმავე სერიაში. თუ მოთამაშე სწორად ჩააგდებს რომელიმე ერთ სამიზნე ბურთს, მაშინ თავის შემდეგ დარტყმაზე მან უნდა ჩააგდოს ლუზში შესატყვისი დამატებითი (მეწყვილე) სამიზნე ბურთი. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება „ფოლი".

2. სწორად ნათამაშები „კრიბიჯის" შემდეგ, მოთამაშე გააგრძელებს თავის სერიას, შეეცდება კვლავ ითამაშოს ერთი ან რამდენიმე „კრიბიჯი".

3. თუ მოთამაშე თავისი სერიის დასაწყისში ერთი დარტყმით ჩააგდებს ორ ან მეტ ბურთს (არა „კრიბიჯს"), მაშინ თავის შემდეგ დარტყმაზე მას შეუძლია ჩააგდოს ნებისმიერი შესატყვისი დამატებითი ბურთი თავისი ამორჩევის მიხედვით. მაგრამ ამის შემდეგ მან თანმიმდევრობით უნდა ჩააგდოს ყველა დარჩენილი დამატებითი ბურთები, წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება „ფოლი". თუ სწორად ჩაგდებულ დამატებით ბურთთან ერთად იმავე დარტყმით ლუზში ჩავარდება რომელიმე სხვა სამიზნე ბურთი, მაშინ ყველა ისინი დარჩება მოთამაშეს, რის შემდეგ ის ვალდებულია

ერთი მეორეზე მიყოლებით ნებისმიერი რიგით ითამაშოს ყველა გამოწყებული „კრიბიჯი", შესატყვისი დამატებითი ბურთების ჩაგდებით. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება „ფოლი", ამ დროს ყველა ჩავარდნილი ბურთი, რომლებიც არ შეადგენს „კრიბიჯს", დაბრუნდება.

4. თუ მოთამაშემ სწორად ჩააგდო ერთი ბურთი, მაგრამ შემდეგში თავისი სერიის შესრულებისას მაგიდასთან, ვერ შეძლო „კრიბიჯის" სწორად დამთავრება შესატყვისი დამატებითი ბურთის ჩაგდებით, მაშინ ასეთი ერთეული ბურთი დაბრუნდება.

5. ნებისმიერი დარტყმის შესრულებისას საჭიროა, რომ სარტყამის სამიზნე ბურთზე შეხების შემდეგ: ა) ლუზში უნდა ჩავარდეს რომელიმე სამიზნე ბურთი; ბ) ბორტამდე უნდა მიეიდეს სარტყამი ან ერთი რომელიმე სამიზნე ბურთი. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადებული იქნება „ფოლი".

6. მოთამაშეს, რომელმაც ზედიზედ სამჯერ დაარღვია წესები, ჩაეთვლება პარტიაში დამარცხება.

7. თუ მეთხუთმეტე ბურთი ჩავარდება ლუზში მანამდე, სანამ სწორად არის ჩაგდებული ყველა ჩვეულებრივი „კრიბიჯები", მაშინ ის ითვლება არასწორ ნათამაშევად და დაბრუნდება მაშინვე შესაბამისი დარტყმის დამთავრების შემდეგ, (მაგრამ არა სერიის), ამ დროს ჯარიმა არ დაეკისრება.

8. ხელით წინა ხაზის უკნიდან შესრულებული დარტყმა (მაგალითად, ლუზში სარტყამის ჩავარდნის შემდეგ) ყველა სამიზნე ბურთები აღმოჩნდება სახლში, მაშინ მოთამაშის შეხედულებით წინა ხაზთან ახლო მდებარე სამიზნე ბურთი შეიძლება დაბრუნებულ იქნეს უკანა ნიშანზე. თუ ორი ან რამდენიმე ბურთი წინა ხაზიდან დაშორებულია ერთნაირი მანძილით, მაშინ უკანა ნიშანზე შეიძლება დაბრუნებულ იქნეს ნებისმიერი მათგანი.

არასწორად ჩავარდნილი სამიზნე ბურთები, ყველა დაბრუნდება ჯარიმა არ დაეკისრება.

გადავარდნილი სამიზნე ბურთები, ყველა იქნება დაბრუნებული, ამ დროს ჯარიმა არ დაეკისრება.

სარტყამის ბორტს იქეთ გადავარდნაზე ან ლუზში ჩავარდნაზე, მოწინააღმდეგემ უნდა ითამაშოს ხელით წინა ხაზს უკნიდან. დარღვევის ჩადენისათვის. მოთამაშის სერია მთავრდება. ქულები („კრიბიჯები") არ დაექვითება. გამორიცხულია მხოლოდ ზემოთ მოყვანილი მე-6 შემთხვევა. თამაშში შემოსულ პარტნიორს აქვს უფლება: ა) მიიღოს მაგიდაზე არსებული პოზიცია და შეასრულოს დარტყმა; ბ) გააკეთოს დარტყმა ხელით წინა ხაზს უკნიდან.

სნუკერი

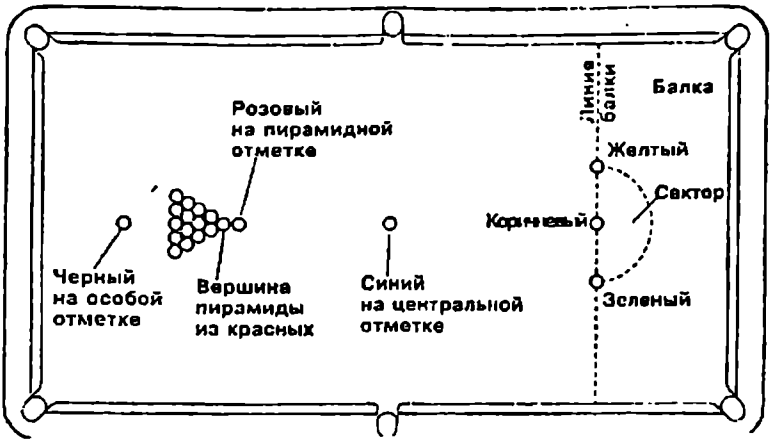
სნუკერი არის ინგლისური წარმოშობის ძალზე რთული და სანახაობრივი ლუზებიანი ბილიარდის თამაში, რომელიც შეიცავს შეტევის და დაცვის ასპექტებს. სნუკერს თამაშობენ დიდი ზომების მრგვალ ლუზებთან ინგლისურ ბილიარდის მაგიდაზე. სიტყვა სნუკერი წარმოიშვა ფრანგული ტერმინისაგან, რომელიც ნიშნავს სამხედრო სასწავლებლის პირველი კურსის ახალბედას, რუსეთის არმიაში მიღებული ტერმინის „სალაგას“ მსგავსად. სნუკერის თამაში გამოიგონა ინგლისელმა ოფიცერმა ნევილო ჩემბერლენმა 1875 წელს, ინგლისის პრემიერ მინისტრის ნათესავმა. 1930 წლიდან მოყოლებული ტარდება ოფიციალური შეჯიბრებები. სნუკერი პოპულარული გახდა მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში, განსაკუთრებით ამერიკაში, სადაც მან ჯერ კიდევ XX საუკუნის დასაწყისში შეავიწროვა ბილიარდის თამაშის სხვა დანარჩენი სახეობანი და დაიმკვიდრა პირველი ადგილი. ამჟამად მსოფლიოს უძლიერესის ნუკერის მოთამაშეების პაექრობა რეგულარულად გადაიცემა თანამგზავრული ტელეხედვით. არ არის გამორიცხული, რომ სნუკერის თამაში მომავალში ფართოდ გავრცელდება ჩვენშიც.

საერთაშორისო სნუკერი

საერთაშორისო (ანუ ინგლისური) სნუკერი არის მსოფლიოში ყველაზე მეტად გავრცელებული სნუკერის ნაირსახეობა. მას თამაშობენ ინგლისურ მაგიდაზე, რომლის ზომებია 6X12 ფუტი, მისი ბორტები ამერიკულ პულის მაგიდასთან შედარებით უფრო ვიწროა, ხოლო ლუზები მომრგვალებულია. სნუკერის თამაში შეიძლება 5X10 ფუტის ზომების მაგიდაზედაც, ინგლისური მაგიდების სათამაშო ზედაპირის ზომებია 3500X1750 მმ. მაგიდის სიმაღლე იატაკიდან ბორტის ზედა მხარემდე (სახელურამდე) უნდა იყოს 850-875 მმ.

საერთაშორისო სნუკერს თამაშობენ ორნი. თამაშში გამოყენებულია ბურთები, 15 წითელი, 6 ფერადი და სარტყამი (თეთრი ბურთულა). სამიზნე ბურთების ღირებულებაა: წითელი - 1 ქულა, ყვითელი - ორი, მწვანე სამი, ყავისფერი ოთხი: ლურჯი ხუთი, ვარდისფერი - ექვსი, შავი - შვიდი. ბურთულების დიამეტრია 52,5 მმ.

იხ. სურ.



ბურთების განლაგება. ბურთების საწყისი განლაგება მაგიდაზე ნაჩვენებია სურათზე... ვარდისფერი უნდა დაიდოს პირამიდის ნიშანზე. წითელ ბურთებიანი პირამიდის წვერი უნდა მდებარეობდეს ვარდისფერ ბურთთან ახლოს, მაგრამ არა მჭიდროდ.

კოჭის ხაზი და კოჭი. წინა ბორტის პარალელურ ხაზს რაც მისგან დაშორებულია 700-მმ-ით, ეწოდება კოჭის ხაზი, ხოლო წინა ბორტსა და მას შორის სივრცეს ეწოდება – კოჭი.

სექტორი. სექტორი წარმოადგენს ნახევარწრეს, შემოხაზულს კოჭის მხარეს, ცენტრით კოჭის ხაზის შუაში და 292 მმ რადიუსით. სექტორიდან ხელით დარტყმის დროს, მოთამაშეს შეუძლია ბურთი დადოს ხაზის ნებისმიერ ადგილზე, ან ნახევარწრის შიგნით, გამოიყენოს ხელი ან ჯოხის ნებისმიერი ადგილი, თუ ის ამ დროს არ ცდილობს დარტყმის გაკეთებას.

თამაშის მიზანია მოწინააღმდეგეზე უფრო მეტი ოღენობის ქულების მოგროვება.

ანგარიშის წაყვანა. ქულები შეიძლება მოგროვდეს ორი ხერხით: 1). მოთამაშეს მიეცემა მოწინააღმდეგის საჯარიმო ქულები; 2). წითელი და ფერადი ბურთების სწორად ჩაგდებაზე. ყოველ უზში სწორად ჩაგდებულ წითელ ბურთს მოაქვს ერთი ქულა, ხოლო ფერად ბურთს მისი ღირებულების ტოლი ქულა. პარტია დამთავრდება თამაშის წესების მიხედვით, მას შემდეგ როცა ჩაგდებული იქნება ყველა ბურთი, მაგრამ თუ მაგიდაზე დარჩა მხოლოდ ერთი შაიი (7), მაშინ პარტია თამაშდება პირველ რეზულტატურ დარტყმამდე, ან დარღვევამდე. თუ ამის შემდეგ ანგარიში

გახდება ტოლი, მაშინ შავ ბურთს გამოდგამენ საწყის პოზიციაში. კენჭის ყრის შემდეგ (გათამაშების შემდეგ) ერთი რომელიმე მოთამაშე შეასრულებს დარტყმას შავ ბურთზე ხელით სექტორიდან და პარტია გაგრძელდება პირველ რეზულტატურ დარტყმამდე ან დარღვევამდე.

საწყისი დარტყმა. კენჭის ყრის ან გათამაშების შედეგად, მოთამაშეები მიიღებენ პირველ პარტიაში დარტყმების რიგითობის ამორჩევის უფლებას. მატჩის შემდეგ პარტიებში რიგითობა იცვლება. საწყისი დარტყმა კეთდება ხელით სექტორიდან.

ბურთების ლუზში ჩაგდება ან ბორტამდე მიყვანა არ არის აუცილებელი, მაგრამ სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს წითელ ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში მიეცემა ჯარიმა. საჯარიმო ქულები მიეცემა თამაშში შემოსულ მოწინააღმდეგეს, რომელიც მიიღებს უფლებას: ა) მიიღოს შექმნილი პოზიცია და გააკეთოს დარტყმა, 2) შესთავაზოს დამრღვევს საწყისი დარტყმის ხელახლა გაკეთება.

თამაშის წესები: 1) სწორად ჩაგდებული ბურთი მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერია მაგიდასთან, აცდენამდე ან დარღვევამდე.

2) ნებისმიერი დარტყმამ უნდა დააკმაყოფილოს თამაშის წესების 5 და 6 პუნქტები, ამ დროს არ არის აუცილებელი ბურთების ლუზში ჩაგდება ან ბორტამდე მიყვანა, მაგრამ სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს რიგით (ლეგალურ) ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში დაეკისრება ჯარიმა.

3) სანამ მაგიდაზე დარჩება წითელი ბურთები., ისინი ითვლება რიგითებად ყოველ ახალ სერიაში პირველი დარტყმის დროს.

4) თუ სარტყამი ჯერ შეეხო რიგით წითელ ბურთს, მაშინ ამის შემდეგ ნებისმიერ ლუზში ჩავარდნილი წითელი ჩაითვლება, ამ დროს არ არის საჭირო მიუთითო რომელიმე კონკრეტული წითელი ბურთი, ლუზა ან სხვა წვრილმანი.

5) როცა რიგითი (ლეგალური) ბურთი არის წითელი, მაშინ, სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს წითელ ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში დაეკისრება ჯარიმა.

6) თუ წითელი ნათამაშებია, მაშინ რიგით ბურთად გახდება ფერადი და სანამ მაგიდაზე დარჩება წითელი ბურთები, სერია გაგრძელდება წითელის და ფერადის რიგ-რიგობით ჩაგდების გზით (ამ დროს წითლებიდან და ფერადებიდან შეიძლება ამოარჩიო ნებისმიერი). სანამ მაგიდაზე დარჩება ერთი წითელი ბურთი მაინც და რიგითად ითვლება ფერადი, მოთამაშემ დარტყმამდე უნდა გამოაცხადოს კონკრეტული ბურთის ფერი, რომელიც მან ამოარჩია რიგითის სახით და დარტყმისას სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს პირადად ამ ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში არის ჯარიმა.

7) თუ რიგითი არის წითელი, ხოლო ჩაგდებულია ფერადი, მაშინ დაეკისრება ჯარიმა.

8) თუ რიგითად ითვლება კონკრეტული ფერადი ბურთი, ხოლო ჩაგდებულია სხვა ნებისმიერი სამიზნე ბურთი, მაშინ დაეკისრება ჯარიმა.

9) საერთაშორისო სნუკერში გადახტომები არ არის დაშვებული, თუ მოთამაშე სარტყამით განზრახ მიაყენებს დარტყმას ისეთნაირად, რომის გადაახტება ხელისშემშლელ სამიზნე ბურთს, მაშინ დაეკისრება ჯარიმა.

10) სანამ მაგიდაზე დარჩება წითელი ბურთები, ყოველი ჩაგდებული ფერადი დაბრუნდება შემდეგი დარტყმის მიყენებამდე. თუ დარტყმა გაკეთებულია არასწორად დაბრუნებული ფერადით და მსაჯმა ან მოწინააღმდეგემ შენიშნა ეს შემდეგი დარტყმის გაკეთებამდე, მაშინ, დაეკისრება ჯარიმა. თუ არასწორად დაბრუნებული ბურთი შენიშნეს მას შემდეგ, როცა გაკეთებულია ორი დარტყმა, მაშინ ჯარიმა არ მიეცემა და მოთამაშე მაგიდასთან გააგრძელებს თავის სერიას. მოთამაშე ვალდებულია თვალი ადევნოს, რომ დარტყმამდე ყველა ბურთი სწორად იყოს დაბრუნებული. თუ ფერადი საერთოდ არ არის დაბრუნებული მაგიდაზე წითელი ბურთების არსებობის დროს, მაშინ სერია შეწყდება და ჯარიმა მიეცემა შეცდომის აღმოჩენისთანავე, მოთამაშის მიერ გაკეთებული დარტყმების ოდენობის მიუხედავად. ამ დროს შეცდომის აღმოჩენამდე მოგროვილი ყველა ქულები ჩაითვლება.

11) მას შემდეგ რაც ჩაგდებულია ყველა წითელი ბურთი, რიგითი გახდება ფერადი მათი ღირებულების ზრდის მიხედვით, რომლებიც ჩავარდნის შემდეგ უკვე აღარ იქნება დაბრუნებული (რვიანის გარდა საყაიმო შემთხვევაში).

<u>არასწორად ჩაგდებული ბურთები.</u> არასწორად ჩაგდებული წითელი ბურთები არ დაბრუნდება. არასწორად ჩაგდებული ფერადები დაბრუნდება.

<u>ბურთების დაბრუნება.</u> წითელი ბურთები არასდროს არ დაბრუნდება. ფერადები დაბრუნდება შესაბამის ნიშნებზე ბურთების საწყისი განლაგების მიხედვით. თუ შესაბამისი ნიშანი დაკავებულია (თუ ბურთის დაყენება შეუძლებელია სხვა ბურთებთან შეხების გარეშე), მაშინ ფერადი დაბრუნდება თავისუფალ ნიშანზე, რომელიც შეესაბამება ყველაზე მეტი ღირებულების ბურთს. თუ ყველა ნიშნები დაკავებულია, მაშინ ფერადს დააბრუნებენ რაც შეიძლება ახლოს საწყის ნიშანთან უკანა ბორტის მხრიდან.

<u>გადავარდნილი სარტყამი.</u> სარტყამის გადმოვარდნის დროს თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე თამაშობს ხელით სექტორიდან. ამ დროს მას შეუძლია ჩააგდოს ნებისმიერი რიგითი ბურთი, მისი პოზიციის მიუხედავად მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე.

ბურთის შეხება. თუ მოთამაშე შეეხება რომელიმე სამიზნე ბურთს ან სარტყამს, მაშინ მიეცემა ჯარიმა.

სნუკერი (მასკა). სარტყამი იმყოფება სნუკერის მდგომარეობაში (შენიღბულია) თუ რიგითი ან სხვა ბურთები არ იძლევიან სარტყამით პირდაპირი დარტყმის საშუალებას არცერთ რიგით სამიზნე ბურთზე. თუ პირდაპირი დარტყმა შესაძლებელია ერთ რომელიმე რიგით ბურთზე მაინც, მაშინ სნუკერი არ არის. ხელით თამაშით სექტორიდან სარტყამი იმყოფება სნუკერის მდგომარეობაში, თუ შეუძლებელია პირდაპირი დარტყმა ნახევარწრის შიგნითა პოზიციის ნებისმიერი პოზიციიდან. თუ სარტყამი შენიღბულია რამდენიმე ბურთით, მაშინ სარტყამთან ახლოს ეწოდება ეფექტური შემნიღბავი ბურთი.

ლუზის ტუჩის იქით დარტყმა. სარტყამი ითვლება ლუზის ტუჩს იქით დადგმული, თუ ლუზთან დამრგვალებული ბორტის ნაპირი (ტუჩი) არ იძლევა სარტყამით პირდაპირი დარტყმის გაკეთებას არც ერთ რიგით ბურთზე. თუ შესაძლებელია პირდაპირი დარტყმა, თუნდაც ერთ რომელიმე რიგით ბურთზე, მაშინ ტუჩს იქით დადგმას ადგილი არ აქვს. თუ სარტყამი დადგმულია ტუჩს იქით მას შემდეგ რაც მოხდა დარღვევა, მაშინ მსაჯი აფიქსირებს ტუჩს იქით დადგმას და თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა). მიიღოს სარტყამის პოზიცია და გააკეთოს დარტყმა; ბ). შეასრულოს დარტყმა ხელით სექტორიდან.

დაკავებული ნიშანი. ნიშანი ითვლება დაკავებულად, თუ ბურთი არ შეიძლება დადო მასზე სხვა ბურთებთან შეუხებლად.

შეხებული ბურთები. თუ სარტყამი ეხება სხვა ბურთს, რომელიც არის ან შეიძლება იყოს რიგითი, მაშინ მსაჯი აფიქსირებს ბურთების შეხებას. ამ შემთხვევაში მოთამაშე ვალდებულია შეასრულოს დარტყმა ბურთიდან გვერდზე, სხვანაირად მოხდება შეტენვა (პროპიხ - რუს.). ბურთიდან გვერდზე დარტყმისათვის ჯარიმა არ დაედება, თუ: ა) ბურთი არა რიგითია; ბ) ბურთი რიგითია და მოთამაშე გამოაცხადებს მას; გ) ბურთი რიგითია, ხოლო მოთამაშე გამოაცხადებს სხვა რიგით ბურთს და მასზე გააკეთებს დარტყმას.

შეტენვა (სნუკერში). სნუკერის თამაშში შეტენვა ითვლება არასაწორ დარტყმად, რომლის დროს ჯოხის ბოლოზე დაწებებული ტყავი აგრძელებს ყოფნას სარტყამთან შეხებაში: ა). მას შემდეგ, როცა სარტყამი შეეხო სარტყამ ბურთს; ბ) მას შემდეგ, როცა სარტყამმა უკვე დაიწყო დამოუკიდებელი მოძრაობა წინ. იმ შემთხვევაში თუ სარტყამი და სამიზნე ბურთი თითქმის ეხება ერთმანეთს, მაშინ სწორ დარტყმად ითვლება, შესრულებული ზღერულ დაჭრაზე - (на предельной резке - რუს).

ბურთზე აცილება. მოთამაშე უნდა ეცადოს მოახვედროს რიგით ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში მსაჯი დააფიქსირებს აცილებას და გამოაცხადებს ჯარიმას. თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგეს შეუძლია: ა), მიიღოს შექმნილი პოზიცია, ბ) დააბრუნოს სარტყამი საწყის პოზიციაში და შეთავაზოს დამრღვევს გაიმეოროს დარტყმა ხელახლა.

შენიშვნა: თუ რიგით ბურთზე მოხვედრება შეუძლებელია, მაშინ მიღებულია ჩაითვალოს, რომ მოთამაშე აკეთებს მასზე მოხვედრის მცდელობას.

თავისუფალი ბურთი. თუ სარტყამი აღმოჩნდა სნუკერის მდგომარეობაში დარღვევის შემდეგ, მაშინ მსაჯი გამოაცხადებს „თავისუფალ ბურთს". თუ თამაშში შემოსული მოწინაღმდეგე მიიღებს შექმნილ პოზიციას და შეასრულებს შემდეგ დარტყმას, მაშინ მას შეუძლია გამოაცხადოს რიგითად ნებისმიერი სამიზნე ბურთი. გამოცხადებული ბურთის ღირებულება ამ დროს უტოლდება რიგითი ბურთის ღირებულებას. ჯარიმა დაეკისრება იმ შემთხვევაში თუ ა). სარტყამი ჯერ არ შეეხო თავისუფალ ბურთს. ბ). სარტყამი დარტყმის შემდეგ აღმოჩნდა შენიღბული თავისუფალი ბურთისაგან (იმ შემთხვევის გამოკლებით, როცა მაგიდაზე დარჩა მხოლოდ ვარდისფერი და შავი). თუ თავისუფალი ბურთი ჩაგდებულია ლუზში, მაშინ, ის დაბრუნდება, ხოლო მოთამაშეს ჩაეთვლება რიგითი ბურთის ღირებულება. თუ ნათამაშებია რიგითი ბურთი, მაშინ მოთამაშეს ჩაეთვლება მისი ღირებულება. თუ ნათამაშებია თავისუფალიც და რიგითიც, მაშინ ჩაეთვლება მხოლოდ რიგითი ბურთის ღირებულება.

დარღვევები. თუ ჩადენილია დარღვევა:

ა) მოთამაშე დაჯარიმდება, ამ დროს საჯარიმო ქულები მიემატება მოწინააღმდეგის ანგარიშს. ამის გარდა, მოწინააღმდეგის მოთხოვნით დამრღვევი ვალდებულია შეასრულოს შემდეგი დარტყმა; ბ). თუ ერთი დარტყმის შესრულებისას მოხდა რამდენიმე დარღვევა, მაშინ მიეცემა მხოლოდ ერთი, მაგრამ მაქსიმალური ჯარიმა; გ) ყველა არასწორად დაბრუნებული ბურთები დარჩება თავიანთ ადგილზე, ხოლო დაუბრუნებელი ბურთები დაბრუნდება.

ჯარიმა დარღვევაზე. ქვემოთ მოყვანილ დარღვევებზე დაეკისრება ჯარიმა დადგენილ ოდენობით, მაგრამ არა მცირე ოთხი ქულისა:

1) რიგითი ბურთის ღირებულების ოდენობით:

დარტყმის მიყენებისათვის:

ა) ბურთების მთლიანად გაჩერებამდე,

ბ) სარტყამზე ერთზე მეტჯერ,

გ) იატაკიდან ორივე ფეხის მოცილებით;

დ) რიგის გარეშე.

ე) არასწორად ხელით სექტორიდან.

შემთხვევაში:

ვ) ყველა სამიზნე ბურთებზე აცილების,

ზ) ლუზში სარტყამის ჩავარდნის:

თ) თავისუფალი ბურთულით სარტყამის შენიღბვის,

ი) გადახტომის,

2). რიგითი ან შესაბამისი არარიგითი ბურთის ღირებულების ოდენობით:

შემთხვევაში:

ა) არარიგითი ბურთის ლუზში ჩავარდნის,

ბ) სარტყამით პირველი შეხება არარიგით ბურთზე,

გ) შეტენვის,

დ) დარტყმის შესრულება არასწორად დაბრუნებულ ბურთზე,

ე) ბურთების შეხების,

ვ) ბორტს გარეთ ბურთების გადავარდნის.

3. რიგითი ან შესაბამისი ორი ბურთის ღირებულების ოდენობით: როცა სარტყამი ერთდროულად მოხვდება ამ ორ ბურთს, ორი წითელის, ან თავისუფალის და რიგითის შემთხვევის გამოკლებით.

4. შვიდი ქულის ოდენობით:

შემთხვევაში:

ა) წესების დარღვევა წითელის ჩავარდნის შემდეგ, მაგრამ ფერადის გამოცხადებამდე,

ბ) თამაშიდან გამოსული ბურთების გამოყენება, ამა თუ იმ მიზნით,

გ) წითელი ბურთით თამაშს, როცა ფერადის რიგია.

დ) სარტყამად არა თეთრი ბურთის გამოყენების.

ამერიკული სნუკერი

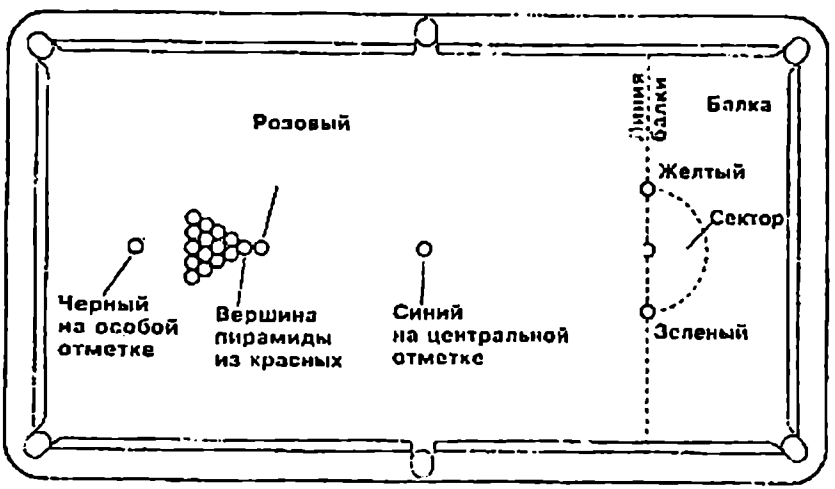
ამერიკული სნუკერი ენათესავება მსოფლიოში ფართოდ გავრცელებულ სნუკერს. მაგრამ მისი თამაშის წესები აგებულია ამერიკული ლუზებიანი ბილიარდის თამაშის პრინციპებზე. ამას თამაშობენ სპეციალურ სნუკერის სათამაშო მაგიდაზე, რომლის ზომებია 5X10 და 6X12 ფუტი (1536X3072 მმ და 1843X3686 მმ) უფრო ვიწრო ბორტებით და ლოუზების მომრგვალებული ტუჩებით. თამაშში გამოყენებულია 52,8 მმ ან 54,4 მმ დიამეტრის ბურთები.

ამერიკულ სნუკერს თამაშობს ორი.

გამოყენებული ბურთები. სნუკერის ბურთების ნაკრები: დაუნომრავი 15 სამიზნე წითელი ბურთი (წითლად წოდებული), სხვადასხვა ფერის ნომრიანი ან უნომრო ექვსი სამიზნე ბურთი (ფერადად წოდებული) და სარტყამი ბურთი. ფერად ბურთებს გააჩნიათ შედეგი ღირებულება ქულებში: ყვითელი 2, მწვანე 3, ყავისფერი 4, ლურჯი 5, ვარდისფერი - 6, შავი - 7.

ბურთების განლაგება. თამაშის დაწყების წინ მაგიდაზე ბუროების განლაგება ნაჩვენებია ქვემოთ:

იხ. სურ.



თამაშის მიზანი. მოწინააღმდეგეზე უფრო მეტი ქულების მოგროვება.

ანგარიშის წაყვანა. ქულები მიეცემა ორ შემთხვევაში: ა) მოწინააღმდეგის მიერ წესების დარღვევის დროს: ბ). ყოველი სწორად ჩაგდებული წითელი ან ფერადი ბურთისათვის. წითელი ბურთის ჩაგდებისათვის მიეცემა ერთი ქულა, ხოლო ფერადზე მისი ღირებულების მიხედვით. პარტია დამთავრდება მას შემდეგ, როცა ჩავარდნილია ყველა ბურთები. მაგრამ თუ მაგიდაზე დარჩა მხოლოდ ერთი შავი ბურთი (7 ქულა), მაშინ თამაში გაგრძელდება პირველ რეზულტატურ დარტყმამდე ან დარღვევამდე. თუ რეზულტატურ დარტყმის შედეგად ანგარიში გათანაბრდება, მაშინ შავი ბურთი დაბრუნდება თავის საწყის პოზიციაში, რის შემდეგ ერთი რომელიმე მოთამაშე, რომელმაც მიიღო დარტყმის უფლება გათამაშების ან მოლაპარაკების შედეგად, გააკეთებს დარტყმას ხელით ნახე-

ვარწრიდან. ამის შემდეგ პარტია გაგრძელდება პირველ რეზულტატურ დარტყმამდე ან დარღვევამდე.

საწყისი დარტყმა (დაშლა). დაშლა უნდა შესრულდეს ხელით სექტორიდან. ამ დროს საჭიროა, რომ სარტყამი ჯერ შეეხოს წითელ ბურთს, რის შემდეგ წითელი ბურთი უნდა მივიდეს ბორტამდე, ან უნდა ჩავარდეს ლუზში, ხოლო სარტყამი სულ მცირე უნდა მივიდეს ბოლტამდე, მითითებული მოთხოვნების არ შესრულება ითვლება როგორც არასწორი დაშლა და ისჯება ფოლით. მოწინააღმდეგეს მიეცემა შესაბამისი ქულების ოდენობა, რის შემდეგ მას აქვს უფლება: ა). მიიღოს მაგიდაზე შექმნილი პოზიცია და შეასრულოს დარტყმა; ბ) მოითხოვოს, რომ დარღვევმა ხელმეორედ გააკეთოს დაშლა.

თამაშის წესები: 1) სწორად ჩაგდებული ბურთი მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერია.

2) ნებისმიერი დარტყმის შესრულებისას (თამაშის წესების №5 და №6 პუნქტების უსიტყვოდ შესრულების გარდა) აუცილებელია, რომ რიგით ბურთთან სარტყამის შეხების შემდეგ რომელიმე სამიზნე ბურთი უნდა ჩავარდეს ლუზში ან სარტყამი უნდა მივიდეს ბორტამდე, ან ერთი რომელიმე სამიზნე ბურთი. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი. 3. მანამდე სანამ მაგიდაზე რჩება წითელი ბურთები, ყოველთვის თავისი სერიის პირველი დარტყმის შესრულებისას, მოთამაშისათვის რიგით ბურთად ითვლება წითელი ფერის. 4. როცა რიგითი ბურთი არის წითელი, მაშინ ნებისმიერი სწორად ჩავარდნილი წითელი ბურთი ჩაითვლება. მოთამაშე არ არის ვალდებული დაკვეთაში მიუთითოს რომელიმე კონკრეტული წითელი ბურთი ან ლუზა.

5. თუ რიგითი არის წითელი ბურთი, მაშინ დარტყმის შესრულების დროს სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს წითელ ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი.

6. მას შემდეგ რაც მოთამაშემ სწორად ჩააგდო წითელი ბურთი, მისთვის რიგით ბურთად გახდება ფერადი. და მანამდე მაგიდაზე დარჩება წითელი ბურთები, ის ვალდებულია რიგ-რიგობით ჩააგდოს წითელი და ფერადი ბურთი. სანამ მაგიდაზე დარჩენილია წითელი ბურთები, ხოლო რიგითია ფერადი, მოთამაშე ვალდებულია: ა). დაკვეთაში თქვას, პირადად რომელ სამიზნე ბურთს ირჩევს სამიზნედ, ბ). დარტყმა უნდა შეასრულოს ისეთნაირად, რომ სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს მოცემულ ფერად ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი.

7. თუ რიგითია წითელი ბურთი, ხოლო ლუზში ჩავარდება ფერადი, მაშინ გამოცხადდება ფოლი.

8. თუ რიგითია ფერადი ბურთი, ხოლო ლუზში ჩავარდება რომელიმე სხვა ბურთი, ასევე გამოცხადდება ფოლი.

9. აკრძალულია განზრახ მიყენებული დარტყმა, რომლის შედეგად მაგიდის ზედაპირიდან მოცილებული სარტყამი გადაახტება რომელიმე ხელისშემშლელ სამიზნე ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი.

10. მანამდე, სანამ მაგიდაზე დარჩენილია წითელი ბურთები, ყოველი ჩაგდებული ფერადი ბურთი დაბრუნდება შემდეგი დარტყმის გაკეთებამდე. როცა მოთამაშე ასრულებს დარტყმას სიტუაციაში, როცა ფერადი ბურთი დაბრუნებულია წესების დარღვევით, ხოლო მოწინააღმდეგე ან მსაჯი ამის შესახებ განაცხადებენ მისგან შემდეგი დარტყმის გაკეთებამდე. მაშინ დამრღვევს გამოეცხადება ფოლი. მაგრამ თუ მოწინააღმდეგე ან მსაჯი თავის დროზე არ განაცხადებს დარღვევის შესახებ, მაშინ მეორე დარტყმის შემდეგ ანალოგიურ სიტუაციაში მოთამაშე არ დაჯარიმდება და გააგრძელებს თამაშს ისეთნაირად, როცა ყველა ბურთები იყო დაბრუნებული სწორად.

11. მას შემდეგ, როცა მაგიდაზე აღარ დარჩება წითელი ბურთები, რიგით ბურთებად გახდება ფერადები ფასების ზრდის მიხედვით. ამ დროს სწორად ჩაგდებული ფერადი ბურთები არ დაბრუნდება.

<u>არასწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთები.</u> არასწორად ჩაგდებული წითელი ბურთები არ დაბრუნდება. ხოლო არასწორად ჩაგდებული ფერადები დაბრუნდება.

<u>გადავარდნილი სამიზნე ბურთები.</u> გადავარდნილი წითელი ბურთები არ დაბრუნდება, ხოლო ფერადები დაბრუნდება. ამ თუ იმ შემთხვევაში ჯარიმა არ მიეცემა.

<u>ბურთების დაბრუნება.</u> წითელი ბურთები არავითარ მდგომარეობაში არ დუბრუნდება. ფერადი ბურთები დაბრუნდება იგივე პოზიციაში, რაც იყო თამაშის დაწყებისას. თუ ფერადი ბურთის ადგილი დაკავებულია, მაშინ ის უნდა დაბრუნდეს დიდი ღირებულების მქონე ფერადი ბურთის დაუკავებელ ადგილზე. თუ ყველა შესაბამისი პოზიციები დაკავებულია, მაშინ ფერადი ბურთი უნდა დაბრუნდეს რაც შეიძლება ახლოს თავის საწყის მდგომარეობასთან უკანა ბორტის მხრიდან.

<u>სარტყამის ბორტს გარეთ გადავარდნა ან ლუზში ჩავარდნა.</u> ასეთ შემთხვევაში თამაშში შემოსული მოწინააღმდეგე თამაშობს ხელით სექტორიდან. ამ დროს მოთამაშეს შეუძლია დაარტყას ნებისმიერ რიგით ბურთზე, მიუხედავად მისი ადგილსამყოფელისა.

<u>ჯარიმები დარღვევისათვის.</u> ყოველ დარღვევისათვის მოწინაღმდეგის

ანგარიშზე დაემატება 7 ქულა (ქულები დამრღვევ არ დაექვითება). ამის შემდეგ თამაშში შემოსულ მოწინააღმდეგეს აქვს უფლება: ა) მიიღოს მაგიდაზე შექმნილი სიტუაცია და შეასრულოს დარტყმა: ბ) მოითხოვოს, რომ დარტყმა ხელახლა გააკეთოს დამრღვევმა.

გოლფი

გოლფს თამაშობენ სნუკერის მაგიდაზე და სნუკერის ბურთებით. ამერიკაში მისი პოპულარობა იმით აიხსნება რომ მისი ძირითადი წესები და პრინციპები გადმოღებულია ფართოდ ცნობილ სპორტული გოლფიდან.

გოლფს თამაშობს ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშე, თამაშში გამოყენებულია თითო დანომრილი სამიზნე ბურთი. თითოეულ მონაწილისათვის და სარტყამი.

<u>ბურთების განლაგება.</u> მოთამაშის სამიზნე ბურთი დაიდება უკანა ნიშანზე.

<u>თამაშის მიზანი.</u> – სწორად ჩავარდეს თავის სამიზნე ბურთი ყოველ ექვსივე ლუზში ნომრების ზრდის მიხედვით, რაზედაც ნაკლები რაოდენობის დარტყმები (ქულები) უნდა დაიხარჯოს მოწინააღმდეგესთან (მოწინააღმდეგეებთან) შედარებით.

<u>ანგარიშის წაყვანა.</u> ყოველი შესრულებულ დარტყმას მოთამაშისათვის მოაქვს ანგარიშის ერთი ქულით გაზრდა. ამის გარდა ყოველი დარღვევისათვის (ფოლი) დაემატება დამატებით სამი ქულა.

<u>თამაშის საწყისი სტადია.</u> თამაშის დასაწყისში სამიზნე ბურთი დაიდება უკანა ნიშანზე, ხოლო სარტყამი ცენტრალურ ნიშანზე. საწყისი დარტყმის შესრულების დროს მოთამაშე ვალდებულია სამიზნე ბურთი მიიყვანოს უკანა ბორტამდე. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი და ბურთებს დააბრუნებენ საწყის პოზიციაში. ასე გაგრძელდება მანამდე, სანამ მითითებული მოთხოვნა არ იქნება შესრულებული.

საწყისი დარტყმის სწორად შესრულების შემდეგ პირველი მონაწილე გააგრძელებს თავის სერიას (მოწინააღმდეგეები თამაშში არ შემოდიან). მისი ამოცანაა სწორად ჩააგდოს სამიზნე ბურთი №1 ლუზში, რაზედაც რაც შეიძლება ნაკლები დარტყმები უნდა დახარჯოს. მიმდინარე ანგარიში პირველი მონაწილის №1 ლუზაში დარტყმების პირველი სერიის შემდეგ ამ დროს ჩადენილი დარღვევების გათვალისწინებით დაფიქსირდება ოქმში.

შემდეგ თამაშში შემოდის მეორე მონაწილე. ის თავის სერიას იწყებს №1 ლუზაში იმავე საწყისი პოზიციიდან რაც გააკეთა პირველმა მონაწილემ. ასე გაგრძელდება მანამდე, სანამ ბოლო მონაწილე თავის სამიზნე ბურთს არ ჩააგდებს №1 ლუზაში, მისი ბოლო დარტყმის შემდეგ სარტყამი რჩება ადგილზე.

თამაშის გაგრძელება. მას შემდეგ როცა ყოველი მონაწილე ჩააგდებს თავის სამიზნე ბურთს №1 ლუზაში, თამაშში ხელახლა შემოდის პირველი მონაწილე. მის სამიზნე ბურთს დააბრუნებენ უკანა ნიშანზე, ხოლო სარტყამს დატოვებენ იმავე ადგილზე, სადაც ის გაჩერდა ბოლო მონაწილის ბოლო დარტყმის შემდეგ № 1 ლუზაზე. საჭიროა აღინიშნოს, რომ თავისი დარტყმების სერიის შესრულებისას №1 ლუზაზე (ასევე სხვა დანარჩენ ლუზაზე), მოთამაშე არ არის ვალდებული სამიზნე ბურთი მიიყვანოს უკანა ბორტამდე, რაც შეხება სარტყამს, თამაშის დამთავრებამდე მას ტოვებენ იგივე ადგილზე, სადაც ის გაჩერდა დარტყმის დამთავრების შემდეგ. იმის შემდეგ, როცა პირველი მონაწილე სწორად ჩააგდებს თავის სამიზნე ბურთს №2 ლუზაში, თამაშში შემოდის მეორე მონაწილე. ასე გაგრძელდება მანამდე, სანამ ყოველი მონაწილე რიგის მიხედვით არ ჩააგდებს თავის სამიზნე ბურთს ყველა ექვსივე ლუზაში თანმიმდევრობის მიხედვით.

თამაშის წესები: 1). სამიზნე ბურთის არა რიგით ლუზაში ჩავარდნას მოჰყვება ფოლი.

2) ნებისმიერი დარტყმისას საჭიროა, რომ სარტყამის სამიზნე ბურთთან შეხების შემდეგ: ა) ერთი რომელიმე მათგანი მაინც უნდა მივიდეს ბორტამდე, ბ) სამიზნე ბურთი უნდა ჩავარდეს რიგით ლუზაში. წინააღმდეგ შემთხვევაში იქნება ფოლი.

3) თუ ერთი დარტყმის შესრულებისას ჩადენილია რამდენიმე დარღვევა, დამრღვევის მიმდინარე ანგარიშს მიემატება სამი ქულა.

4) თუ დარტყმის შესრულებისას ხელით წინა ხაზის უკნიდან (მაგალითად, სარტყამის ლუზაში ჩავარდნის შემდეგ) სამიზნე ბურთი აღმოჩნდება სახლში, მაშინ მოთამაშეს აქვს უფლება: ა) დააბრუნოს სამიზნე ბურთი უკანა ნიშანზე და ითამაშოს მასზე სახლიდან, ბ) მოათავსოს სარტყამი წინა ნიშანზე და იქედან გააკეთოს დარტყმა სახლში მდებარე სამიზნე ბურთზე.

5. სამიზნე ბურთის ბორტის გარეთ გადავარდნას მოჰყვება ფოლი.

არასწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთი. არასწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთი დაბრუნდება უკანა ნიშანზე, დამრღვევის მიმდინარე ანგარიშს მიემატება სამი ქულა.

გადავარდნილი სამიზნე ბურთი – დაბრუნდება უკანა ნიშანზე, დამრღვევის მიმდინარე ანგარის მიემატება სამი ქულა. სარტყამის ბორტს გარეთ გადავარდნის ან ლუზში ჩავარდნის შემთხვევაში, მოთამაშე გააგრძელებს თამაშს ხელით წინა ხაზის უკნიდან.

შენიშვნა. №4 თამაშის წესი ითვალისწინებს განსაკუთრებულ ალტერნატიულ ვარიანტს.

ჯარიმები დარღვევისათვის. დამრღვევის მიმდინარე ანგარიშს მიემატება სამი ქულა ყოველ ფოლზე.

კარამბოლის თამაშები

კარამბოლი ზედმიწევნით პოპულარულია მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში და განსაკუთრებით დასავლეთ ევროპაში. კარამბოლის თამაშის ტექნიკის ელემენტები გეხვედება ბილიარდის თამაშის მრავალ სახეობაში. (მაგალითად დარტყმა – „მასსე").

კარამბოლის თამაშების საერთო წესები

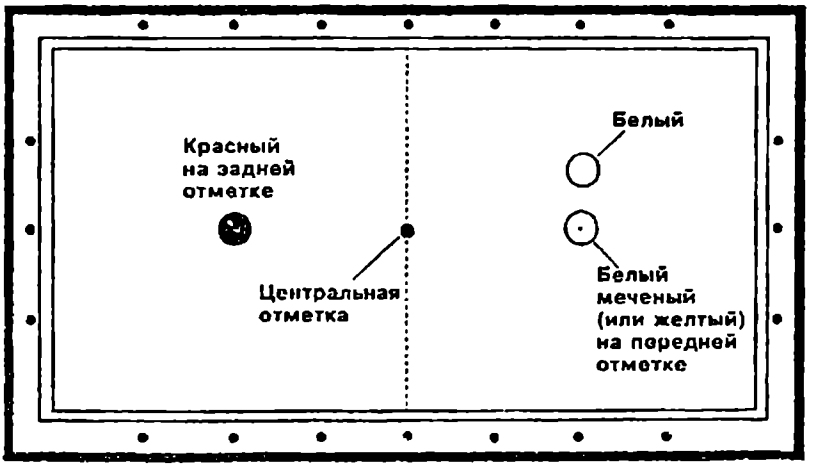
გამოყენებული ბურთები. ორი თეთრი ბურთი (ან თეთრი და ყვითელი) და ერთი წითელი. ყოველ მოთამაშეს აქვს თავისი თეთრი ბურთი, რომელსაც ისინი იყენებენ სარტყამად. იმისათვის, რომ ერთი სარტყამი გაარჩიო მეორესაგან, ერთ რომელიმე თეთრ ბურთზე დაიტანენ ორ ან სამ პატარა ზომის ფერად წერტილს.

პირველი დარტყმის რიგითობა. პირველი დარტყმის რიგითობა განისაზღვრება გათამაშებით ან კენჭის ყრით. მოთამაშეს, რომელმაც მოიგო გათამაშება ან კენჭის ყრა, შეუძლია პირველი დარტყმის შესრულების უფლება მისცეს თავის მოწინააღმდეგეს.

სარტყამის ამორჩევა. საწყისი დარტყმის გათამაშებაში გამარჯვებულს აქვს უფლება ამოარჩიოს ერთი რომელიმე სარტყამი – სუფთა თეთრი ან დანიშნული, რომელსაც ის გამოიყენებს შემდეგ მთელი თამაშის მანძილზე. როცა მოთამაშეები კენტი ოდენობისაა სარტყამი თამაშის პროცესში ერთი მოთამაშიდან გადადის მეორე მოთამაშეზე. ამ დროს ყოველთვის გამოიყენება ის სარტყამი, რომელიც არ იყო გამოყენებული წინა მონაწილის მიერ.

ბურთების განლაგება და საწყისი დარტყმა. წითელი ბურთები დაიდება უკანა ნიშანზე. მოწინააღმდეგის სარტყამი დაიდება წინა ნიშანზე, ხოლო მოთამაშის სარტყამი, რომელიც ასრულებს საწყის დარტყმას,

დაიდება წინა ხაზზე წინა ნიშანიდან 15 სმ დაშორებით (გამოთვლა ხდება ბურთის ცენტრიდან), როგორც ნაჩვენებია სურათზე.



წითელი ბურთის პირველი შეხება. საწყისი დარტყმის შესრულების დროს საჭიროა, რომ სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს წითელ ბურთს და არა მოწინააღმდეგის სარტყამს.

ყველა დანარჩენი დარტყმების შესრულების დროს, სარტყამი შეიძლება შეეხოს ნებისმიერ ბურთს წითელს ან, თეთრს ნებისმიერი რიგით.

გადმოვარდნილი ბურთულები დაბრუნდება ყველა ბურთის სრული გაჩერების შემდეგ.

სწორი გაქვითვა. სწორი გაქვითვის შესრულების დროს საჭიროა, რომ სარტყამის სამიზნე ბურთთან შეხების შემდეგ, ან სარტყამი ან სამიზნე ბურთი უნდა მივიდეს ბორტამდე. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი.

შეზღუდვა. აკრძალულია ორჯერ ზედიზედ გაქვითვა. თუ მოთამაშემ გაქვითა წინა დარტყმის შესრულებაზე, მაშინ მას არ აქვს უფლება გაქვითვა გააკეთოს შემდეგი დარტყმის შესრულებისას. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი.

თამაში გაქვითვის შემდეგ. თუ მოთამაშემ თავის წინა დარტყმაზე წინასწარ განზრახვით შეასრულა გაქვითვა (სწორი ან უსწორო), მაშინ შემდეგ გამოსვლაზე მაგიდასთან ის თამაშობს „გაქვითვის შემდეგ".

ამ დროს მან უნდა მიიღოს აშკარა მცდელობა სწორი რეზულტატური დარტყმის შესრულებისათვის. თუ ის კვლავ მიმართავს გაქვითვას, მაშინ გამოცხადდება ფოლი.

გადავარდნილი ბურთების დაბრუნება. გადავარდნილ სარტყამს დააბრუნებენ წინა ნიშანზე (თუ ის დაკავებულია, მაშინ უკანა ნიშანზე, თუ ისიც დაკავებულია, მაშინ ცენტრალურ ნიშანზე).

თუ ბორტს გარეთ გადავარდება თეთრი სამიზნე ბურთი, მაშინ მას დააბრუნებენ წინა ნიშანზე (თუ ის დაკავებულია, მაშინ უკანა ნიშანზე, თუ ისიც დაკავებულია, მაშინ ცენტრალურ ნიშანზე).

გადავარდნილ წითელი სამიზნე ბურთს დააბრუნებენ უკანა ნიშანზე (თუ ის დაკავებულია, მაშინ წინა ნიშანზე, თუ ისიც დაკავებულია, მაშინ ცენტრალურ ნიშანზე). თუ ერთდროულად გადავარდება სარტყამი და სამიზნე ბურთი, მაშინ ჯერ დააბრუნებენ სარტყამს, ხოლო შემდეგ სამიზნეს.

თუ ერთდროულად გადავარდება ორივე სამიზნე ბურთი, მაშინ მათ დააბრუნებენ ისე, როგორაც აღწერილია ზემოთ. თუ სარტყამი ხელს უშლის ერთი რომელიმე ბურთის დაბრუნებას, მაშინ ჯერ დააბრუნებენ სამიზნე ბურთს, რომლის ადგილი არ არის დაკავებული, ხოლო შემდეგ ზემოთ მოყვანილი წესით დარჩენილ სამიზნე ბურთს (საწყისი მდგომარეობა ითვლება დაკავებულად, თუ ბურთის დაბრუნება შეუძლებელია მეორე ბურთზე შეუხებლად).

თუ ბორტს გარეთ გადავარდება ყველა სამივე ბურთი, მაშინ მათ დააწყობენ ისევე, როგორც იყო საწყისი დარტყმის დროს.

თუ სარტყამი არ გადავარდა ბორტს გარეთ, მაშინ ნებისმიერი სწორი რეზულტატური დარტყმა ჩაითვლება და სამიზნე ბურთების დაბრუნების შემდეგ მოთამაშე გააგრძელებს თავის სერიას.

ყველა შემთხვევაში დარღვევის ფიქსაციის შემდეგ მოწინააღმდეგე მიიღებს მაგიდაზე შექმნილ პოზიციას.

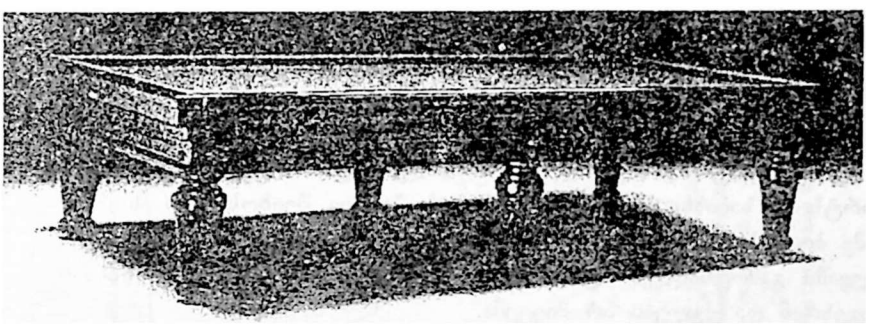
სარტყამი მჭიდროდ სამიზნე ბურთთან. თუ სარტყამ სამიზნე ბურთთან დევს მჭიდროდ, მაშინ მოთამაშეს აქვს უფლება: ა) დააბრუნოს მხოლოდ შეხებული ბურთები, წითელი - უკანა ნიშანზე, სარტყამი მოთამაშის - წინა ნიშანზე, მოწინააღმდეგის სარტყამი - ცენტრალურ ნიშანზე), ბ) შეასრულოს დარტყმა „ბურთიდან გვერდზე", რომელთანაც სარტყამი იმყოფება შეხებაში (ესე იგი სარტყამი ჯერ უნდა შეეხოს ბორტს ან „თავისუფალ" სამიზნე ბურთს, ხოლო შემდეგ კვლავ შეეხება სამიზნე ბურთს, რომელთანაც ის იმყოფებოდა შეხებაში დარტყმამდე). არასწორად შესრულებული დარტყმა ბურთიდან გვერდზე ისჯება ფოლით.

თუ არჩევანი გაკეთებულია პირველი ვარიანტის სასარგებლოთ, ხოლო

შესაბამისი ნიშანი დაკავებულია, მაშინ ბურთი დაბრუნდება ნიშანზე, რომელიც გათვალისწინებულია „ხელისშემშლელი" სამიზნე ბურთისათვის.

სარტყამი მჭიდროდ ბორტთან. თუ სარტყამი მდებარეობს ბორტთან მჭიდროდ, მაშინ მოცემული ბორტიდან თამაში შეიძლება. მაგრამ თუ მოცემული კონკრეტული თამაშის წესები ითვალისწინებს ბორტებთან შეხების (შეჯახების) განსაზღვრულ რიცხვს, მაშინ პირველი შეხება (შეჯახება) ახლომდებარე ბორტთან არ ჩაითვლება. (თუ შეჯახება მოცემულ ბორტთან მოხდება ხელმეორედ, მაშინ ის ჩაითვლება. ჩაითვლება ასევე ყველა შემდეგი შეჯახებები იმავე ბორტთან).

თამაში ბორტიდან. თუ რომელიმე კონკრეტული თამაშის წესები ითვალისწინებს თამაშს ერთი ან რამდენიმე ბორტიდან, მაშინ მხედველობაში არის შეჯახება (ან შეხება) სარტყამის მკვრივ ბორტთან. სხვადასხვა შეჯახებები აუცილებლად არ უნდა განხორციელდეს სხვადასხვა ბორტებზე.



კარამბოლი

კარამბოლს თამაშობს ორი ან სამი მონაწილე.

გამოყენებული ბურთები. ერთი თეთრი, ერთი დანიშნული თეთრი და ერთი წითელი ბურთი.

თამაშის მიზანი. პირველმა მოაგროვო 60 ქულა.

ანგარიშის წაყვანა. ყოველ რეზულტატურ დარტყმაზე მიეცემა 1 ქულა. დარტყმა ითვლება რეზულტატურად, თუ სარტყამი ეხება ორ სამიზნე ბურთს და ამ დროს არ არის დარღვეული წესები. ყოველი სწორი რეზულტატური დარტყმა მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერია.

ერთბორტიანი კარამბოლი

ერთბორტიან კარამბოლს თამაშობს ორი ან სამი.

გამოყენებული ბურთულები. ერთი თეთრი, ერთი დანიშნული თეთრი და ერთი წითელი ბურთი.

თამაშის მიზანი. პირველმა მოაგროვო წინასწარ დათქმული ქულების რიცხვი (როგორც წესი - 30:60).

ანგარიშის წაყვანა. ყოველ რეზულტატურ დარტყმაზე მოთამაშეს ეძლევა 1 ქულა.

რეზულტატიანი დარტყმის განსაზღვრა. დარტყმა ითვლება რეზულტატურად, თუ სარტყამი შეეხო ორ სამიზნე ბურთს და ამ დროს წესები არ არის დარღვეული.

საწყისი დარტყმა. საწყისი დარტყმა უნდა შესრულდეს „კარამბოლის თამაშების საერთო წესების" შესაბამისად, ასევე ქვემოთ მოყვანილი №2 თამაშის წესით. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი, დარტყმა გადაეცემა მოწინააღმდეგეს და ქულები არ მიეცემა.

თამაშის წესები.

1) სწორი რეზულტატური დარტყმა მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს მაგიდასთან თავისი სერია.

2) ნებისმიერი დარტყმის დროს საჭიროა, რომ სარტყამი:

ა) სამიზნე ბურთებთან შეჯახებამდე შეეხოს ერთ ან რამდენიმე ბორტს; ბ) სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ შეეხოს ერთ ან რამდენიმე ბორტს, ხოლო შემდეგ მეორე სამიზნე ბურთს. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი, დარტყმის უფლება გადადის მოწინააღმდეგესთან და ქულები არ მიეცემა.

ჯარიმა დარღვევაზე. ყოველი ფოლისათვის დამრღვევს მიმდინარე ანგარიშიდან ჩამოეწერება ერთი ქულა.

სამბორტიანი კარამბოლი

სამბორტიან კვარამბოლს თამაშობს ორი ან სამი.

გამოყენებული ბურთები. ერთი თეთრი, ერთი დანიშნული თეთრი და ერთი წითელი ბურთი.

თამაშის მიზანი. პირველმა მოაგროვო წინასწარ დათქმული ქულების რაოდენობა (30-60).

ანგარიშის წაყვანა. ყოველ სწორ რეზულტატურ დარტყმაზე მოთამაშეს ეძლევა 1 ქულა.

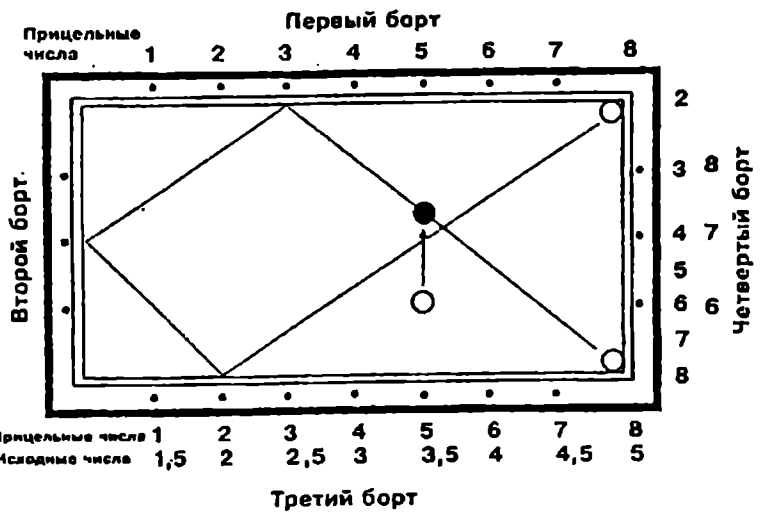
რეზულტატური დარტყმის განსაზღვრა. დარტყმა ითვლება რეზულ-

გატურად, თუ სარტყამი: ა) შეეხება სამიზნე ბურთს. შემდეგ სამ ან მეტ ბორტს, ხოლო ამის შემდეგ მეორე სამიზნე ბურთს; ბ). შეეხება სამ ან მეტ ბორტს, ხოლო შემდეგ ორ სამიზნე ბურთს; გ). შეეხება ბორტს, შემდეგ სამიზნე ბურთს, შემდეგ ორ ან მეტ ბორტს, ხოლო ამის შემდეგ მეორე სამიზნე ბურთს; დ). შეეხება ორ ან მეტ ბორტს, შემდეგ სამიზნე ბურთს, შემდეგ ერთ არ მეტ ბორტს, ხოლო ამის შემდეგ მეორე სამიზნე ბურთს.

ამ დროს არ უნდა იქნეს დარღვეული თამაშის წესები და „კარამბოლის თამაშების საერთო წესები".

საწყისი დარტყმა. საწყისი დარტყმა სრულდება „კარამბოლის თამაშების საერთო წესების" შესაბამისად. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადდება ფოლი, დარტყმის უფლება გადის მოწინააღმდეგესთან და ქულები არ ჩაეთვლება.

იხ. სურ.



თამაშის წესები.

1). ყოველი სწორი რეზულტატური დარტყმა მოთამაშეს აძლევს უფლებას გააგრძელოს თავისი სერია მაგიდასთან. 2). თუ ბორტს გარეთ გადავარდება რომელიმე ბურთი (სამიზნე ან სარტყამი), მაშინ გამოცხადდება ფოლი. 3). თუ სამიზნე ბურთი მდებარეობს ბორტთან მჭიდროდ, მაშინ გაქვითვის განზრახ შესრულების დროს, „კარამბოლის თამაშების საერთო წესების" შესაბამისად საჭიროა, რომ სამიზნე ბურთთან სარტყა-

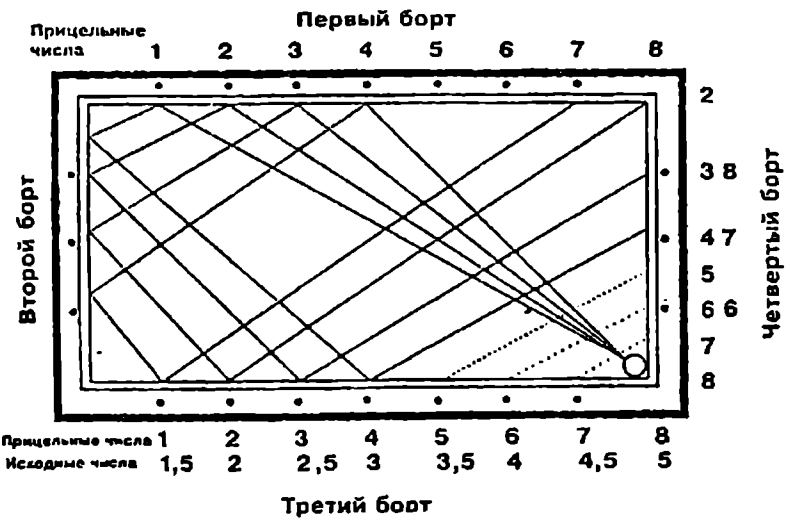
მის შეჯახების შემდეგ, სარტყამი უნდა შეესხოს ნებისმიერ ბორტს ან სამიზნე ბურთი უნდა მივიდეს სხვა ბორტთან. წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოცხადებულ იქნება ფოლი.

<u>ჯარიმა დარღვევაზე.</u> დარღვევისათვის მოთამაშის სერია დამთავრდება, ხოლო ქულები არ ჩაეთვლება (მაგრამ არც დააკლდება).

ბრილიანტური სისტემა

არსებობს მრავალნაირი სისტემები, რომლებშიც გამოყენებულია ეგრეთ წოდებული ბრილიანტები - ბილიარდის მაგიდის ბორტებზე (სახელურებზე) განსაკუთრებული ნიშნები, (სადაფის წერტილები). ბრილიანტებზე მიწერილი რიცხობრივი მნიშვნელობები მოთამაშეებს აძლევს საშუალებას დაგეგმოს დარტყმები ბორტებიდან მარტივი არითმეტიკული გამოთვლების დახმარებით. ქვემოთ აღწერილია უფრო ფართოდ გამოყენებული სისტემა „ხუთი კუთხეში“ ან უბრალოდ „ბრილიანტური სისტემა“.

იხ. სურ.



„ბეგუშჩი ვინტით“ - რუს. გაშვებული სარტყამი, მესამე ბორტიდან №1 ბრილიანტთან არეკვლილი, მიაღწევს შემდეგ კვლავ პირველ ბორტს №7 ბრილიანტთან. თუ კი სარტყამი აირეკლება მესამე ბორტიდან №2 ბრილიანტთან, მაშინ ის მიაღწევს პირველ ბორტამდე №8 ბრილიანტთან

(კუთხეში), №3 ბრილიანტი მესამე ბორტზე უკავშირდება №3 ბრილიანტს (სამიანი სამიზნე რიცხვით) მოკლე ბორტთან. სხვადასხვა ბრილიანტები დაკავშირებულია, როგორც ნაჩვენებია დიაგრამაზე. ბრილიანტური სისტემის გამოსაყენებლად, მოთამაშეს უნდა დაიმახსოვროს ეს კავშირები, რადგან მას სჭირდება იცოდეს სარტყამის ტრაექტორია მესამე ბორტიდან არეკვლის შემდეგ. მოთამაშე თავის დარტყმას რეტროსპექტურად უკეთებს ანალიზს, ესე იგი ის გაარჩევს რომელ ადგილზე უნდა აირეკლოს სარტყამი მესამე ბორტიდან, რომ დარტყმა გამოვიდეს რეზულტატური.

დაუშვათ, მაგალითად, რომ ორივე სამიზნე ბურთულა იმყოფება დიაგრამის ზედა მარჯვენა კუთხეში, ხოლო სარტყამი (როგორც სურათზეა) მარჯვენა ქვედა კუთხეში. მოთამაშემ, რომელმაც დაიმახსოვრა ბრილიანტებს შორის კავშირები, იცის, იმისათვის, რომ მოახვედროს ზედა მარჯვენა კუთხეში, სარტყამი უნდა აირეკლოს მესამე ბორტიდან №2 ბრილიანტთან. გაამახვილეთ ყურადღება მესამე ბორტზე სამიზნე რიცხვებზე, ისინი იწყება ერთიანით პირველ ბრილიანტთან და მთავრდება რეიანით მარჯვენა კუთხეში. მოცემულ შემთხვევაში მოთამაშეს სჭირდება მეორე ბრილიანტი სამიზნე რიცხვი 2-ით. ახლა უნდა გაამახვილოთ ყურადღება საწყის რიცხვებზე (რომლებიც შეესაბამებიან სარტყამის საწყის მდგომარეობებს) მესამე ბორტზე. ისინი იწყება 1.5 რიცხვით პირველ ბრილიანტთან 5-მდე კუთხეში (აქედან მოდის სისტემის დასახელებაც), საწყისი რიცხვები გრძელდება მე-4 მოკლე ბორტზე 6-დან 8-მდე.

დავუბრუნდეთ ახლა განსახილველ მაგალითს. მოთამაშემ უნდა განსაზღვროს, პირველი ბორტიდან რომელ ადგილზე უნდა აირეკლოს სარტყამი, რომ შემდეგ აირეკლოს მესამე ბორტიდან ბრილიანტთან №2 სამიზნე რიცხვით. სარტყამი იმყოფება კუთხეში საწყისი რიცხვით 5. ბრილიანტური სისტემის თანახმად მოთამაშე ვალდებულია საწყის რიცხვ (5)-ს გამოაკლოს სამიზნე რიცხვი (2) რაც შედეგში იძლევა 3-ს. ეს არის სწორედ საძებნი სამიზნე რიცხვი (ნომერი) ბრილიანტისა პირველ ბორტზე, რომელზეც სარტყამით უნდა გაკეთდეს დარტყმა. თუ მოთამაშეს სურს მოახვედროს №1 ბრილიანტს მესამე ბორტზე სარტყამის იგივე საწყის მდგომარეობიდან (საწყისი რიცხვია -5), ის გამოაკლებს 5 რიცხვს 1 რიცხვს და მიიღებს 4-ს - ბრილიანტი ნომერს პირველ ბორტზე. თუ საჭიროა მოახვედრო მე-2 ბრილიანტს მესამე ბორტზე, მაშინ საჭიროა 5-ს გამოაკლოთ 3-ი, რაც იქნება - 2-ი.

თუ მოთამაშეს უნდა მოახვედროს №2 ბრილიანტს მესამე ბორტზე, ხოლო სარტყამი დევს მოკლე ბორტთან საწყის რიცხვთან 6-ი, მაშინ ის 6-ს გამოაკლებს 2-ს და მიიღებს 4-ს, ესე იგი პირველ ბორტზე ბრილი-

ანტის ნომერს, თუ სარტყამი დევს საწყისი რიცხვის 3,5 მდგომარეობაში და მოთამაშეს უნდა მოახვედროს №2 ბრილიანტს მესამე ბორტზე, მაშინ ის 3,5-ს გამოაკლებს 2-ს და მიიღებს სამიზნე რიცხვს 1,5 და შესაბამის სამიზნე წერტილს პირველ ბორტზე.

კიდევ ერთხელ დავუბრუნდეთ შემთხვევას, როცა სარტყამი იმყოფება დიაგრამაზე მე-5 საწყის მდგომარეობაში და ის რომ აირეკლოს მესამე ბორტიდან წერტილში სამიზნე რიცხვით 2, საჭიროა მოახვედრო წერტილში სამიზნე რიცხვი 3-ით პირველ ბორტზე. გაამახვილეთ ყურადღება სწორ ხაზზე, რომელიც აერთებს საწყის წერტილ 5-ს სამიზნე წერტილ 3-თან პირველ ბორტზე.

თუ სარტყამი მდებარეობს ამ ხაზზე, მაშინ ნებისმიერ მის წერტილს, სარტყამის კონკრეტულ მდებარეობაზე დამოუკიდებლად, მიეწერება საწყისი რიცხვი 5.

ზემოთ იყო განხილული შემთხვევები, როცა სარტყამი აირეკლება დასაწყისში სამი ბორტიდან, ხოლო შემდეგ მოხვდება სამიზნე ბურთებზე. ბრილიანტური სისტემა შეიძლება გამოყენებულ იქნეს შემთხვევაში, როცა სარტყამი დასაწყისში მოხვდება ერთ რომელიმე სამიზნე ბურთს. განვიხილოთ პოზიცია დიაგრამაზე:

ასეთი სახის დარტყმების შესრულების დროს პირველი სამიზნე ბურთულა იძლევა საწყის რიცხვს. დაუშვათ, რომ ის იმყოფება ზუსტად ზემოთ განხილულ ხაზზე საწყისი რიცხვი 5-ით. თუ სამიზნე ბურთს გაუშვებს ამ ხაზის გასწვრივ, მაშინ ის დაეჯახება პირველ ბორტს №3 ბრილიანტთან და აირეკლება მესამე ბორტიდან №2 სამიზნე რიცხვის წერტილში, ხოლო შემდეგ შეეხება მეორე სამიზნე ბურთს, რომელიც მდებარეობს ზედა მარჯვენა კუთხეში.

მაგრამ, მოთამაშეს არ აქვს უფლება ჯოხით გააკეთოს დარტყმა სამიზნე ბურთზე. ამიტომ, როცა შენიშნავს რომ პირველი სამიზნე ბურთი მდებარეობს ხაზზე საწყისი რიცხვი 5-ით, მან დარტყმა უნდა გააკეთოს ისეთნაირად, რომ სარტყამი პირველ სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ თვითონ დაეჯახოს პირველ ბორტს მე-3 ბრილიანტთან, ხოლო შემდეგ, მესამე ბორტიდან არეკლილი მე-2 ბრილიანტთან მიაღწიოს ზედა მარჯვენა კუთხეში მყოფ მეორე სამიზნე ბურთს. ამ მაგალითზე ჩანს ბრილიანტური სისტემის როლი სამი ბორტიდან კარამბოლის შესრულების დროს.

სამბორტიან კარამბოლაში განსაკუთრებული მნიშვნელობა აქვს მოთამაშის უნარს პირველ სამიზნე ბურთზე გააკეთოს დარტყმა ისეთნაირად, რომ მასზე შეჯახების შემდეგ სარტყამი მოხვდეს პირველი ბორტს საჭირო წერტილში.

თუ პირველი სამიზნე ბურთი მდებარეობს ხაზზე საწყისი რიცხვით 4,5 და მოთამაშეს სურს მოხვდეს წერტილში რომლის სამიზნე რიცხვია 2-ი მესამე ბორტზე, მაშინ ის 4,5-ს გამოაკლებს 2-ს და მიიღებს 2,5, ხოლო დარტყმას შეასრულებს ისეთნაირად, რომ სარტყამი პირველ სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ აირეკლის პირველი ბორტიდან წერტილში სამიზნე რიცხვი 2,5-ით.

ბრილიანტური სისტემა ზუსტად მიუთითებს მოთამაშეს წერტილს, რომელშიც უნდა მოახვედროს სარტყამი. ბრილიანტური სისტემის გამოყენებისას საჭიროა დარტყმა მიაყენო სარტყამის ცენტრს ზემოთ არადიდი „Бегушим винтом" - რუს.

თუ სამიზნე ბურთი და სარტყამი არ მდებარეობენ ზუსტად დიაგრამაზე ნაჩვენებ ტრაექტორიაზე, მაშინ შეიძლება გამოვიყენოთ დანაყოფი მნიშვნელობები საწყისი და სამიზნე რიცხვების. მაგალითად, თუ საწყისი რიცხვია 3,5, ხოლო სამიზნე - 1,25. მაშინ გამოკლების შემდეგ მივიღებთ სამიზნე წერტილს 2,25 პირველ ბორტზე.

საჭიროა აღნიშნულ იქნეს, რომ ბრილიანტური სისტემის გამოყენების დროს, მოთამაშემ უნდა დაუმიზნოს ბორტზე პირდაპირ ბრილიანტს და არა ბრილიანტის მოპირდაპირე წერტილს ბილიარდის ბორტის ნაპირზე.

ამერიკული ბილიარდი კენონი

ეს თამაში ტარდება ამერიკულ დიდ მაგიდაზე სამი ბურთით, რომელთა დიამეტრია 52,5 მმ, ორი ბურთი არის თეთრი (თითოეულ მოთამაშეს აქვს თავისი თეთრი ბურთი) ერთი კი წითელი. თამაშის დაწყებამდე პარტნიორები შეთანხმდებიან თამაშის საბოლოო ქულების ოდენობაზე 50, 100 და ასე შემდეგ.

თამაშის პროცესში შეიძლება ლუზებში ჩააგდო „თავისი" თეთრი და სამიზნე ბურთები (პარტნიორის თეთრი და წითელი), ასევე შეიძლება „კარამბოლების" გაკეთებაც.

თამაშის დაწყების წინ წითელი ბურთი დაიდება სპეციალურ წერტილზე, რომელიც მდებარეობს მაგიდის გრძივ ღერძზე შორი მოკლე ბორტიდან 32,4 სმ მანძილზე. ამის შემდეგ ხდება საწყისი დარტყმის გათამაშება, რომლის დროს თითოეული მოთამაშე აიღებს ხელში ბურთს და ძლიერად გაუშვებს მას „სახლიდან" წინ ისეთნაირად, რომ შორი მოკლე ბორტიდან არეკვლის შემდეგ ის დაბრუნდეს უკან იმ მოკლე ბორტთან, რომლის მხრიდანაც შესრულდა დარტყმა. რომელი მოთამაშის ბურთი გაჩერდება ბორტთან ახლოს - ის პირველი დაიწყებს თამაშს. თუ

ბურთები დადგება ერთნაირად, მაშინ გათამაშება განმეორდება. მოთამაშეს, რომლის სარტყამი ამ დროს შეეხება წითელ ბურთს, ჩაეთვლება შეცდომა, ხოლო მის მეტოქეს ამ დროს დაერიცხება ორი ქულა.

პირველი სვლის მომგებს შეუძლია ამოარჩიოს სარტყამის ფერი და აგრეთვე შეუძლია პარტნიორს მისცეს პირველი სვლის გაკეთების უფლება.

ამის შემდეგ მეტოქის სარტყამი დაიდება ცენტრალურ „სახლის" ნახევარწრეში და შეუძლია ლუზში ითამაშოს წითელი, პარტნიორის სარტყამი ან „თავისი".

ქულების დარიცხვა ხდება შემდეგნაირად:

ლუზში ჩაგდებაზე:

წითელის - 3 ქულა.

- პარტნიორის სარტყამის 2 ქულა.

თავისი სარტყამის წითელისგან - 3 ქულა.

- თავისი სარტყამის პარტნიორის სარტყამისგან - 2 ქულა.

კარამბოლზე - 2 ქულა.

თითოეული მოთამაშე ასრულებს თავის დარტყმების სერიას პირველ შეცდომამდე, ესე იგი ლუზას აცდენისთვის, კარამბოლის გაკეთების წარუმატებელი მცდელობისათვის, რის შემდეგ დარტყმა (სვლა) გადადის პარტნიორზე.

ნათამაშებზე:

წითელი ბურთი ლუზში - ის დაბრუნდება წითელი ბურთის წერტილზე.

- პარტნიორის თეთრი ბურთი - დაიდება ძველ წერტილზე ლუზში „თავისი" ბურთის კარამბოლით ჩაგდების დროს ქულების ანგარიში მიმდინარეობს:

წითელზე პირველი მოხვედრა, მეორე მეტოქის სარტყამზე 3+2=5 ქულა.

მეტოქის სარტყამზე პირველი მოხვედრება, მეორე - წითელზე - 2+2=4 ქულა.

ტაქტიკური მოსაზრებებიდან გამომდინარე, შეიძლება თავისი სარტყამი განზრახ ჩააგდო პირდაპირ ლუზში, ისე რომ არ შეეხო სხვა ბურთებს. ამისათვის ჯარიმა არის 2 ქულა. მაგრამ 15 ასეთი ჩაგდების შემდეგ მოთამაშე „თავის" ბურთს დააბრუნებს სახლის ცენტრალურ წერტილზე, ან თუ ის დაკავებულია, მაშინ პირველზე.

ზემოთ ჩამოთვლილის გარდა 2 ქულიანი ჯარიმა დაენიშნება შემდეგ დარღვევებზე:

– ბურთების მოძრაობის დროს დარტყმა წინა დარტყმისაგან.
დარტყმა არა „თავისი“ ბურთით.
დარტყმა არა დაწებებულით.

– ბურთებზე ხელით შეხება ჯობის გვერდითი ნაწილით, ტანსაცმელით.

– ნებისმიერი ბურთის ბორტს გარეთ გადაგდება.

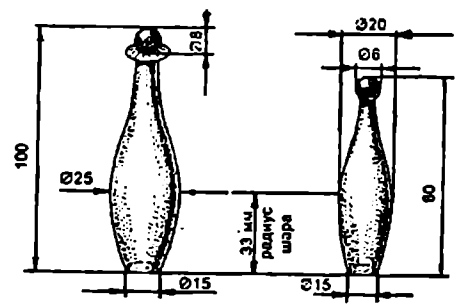
– ორივე ფეხების იატაკიდან მოშორება.

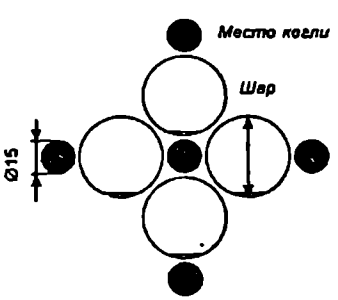
ბილიარდი კეგლებით

ბილიარდის თამაშის ამ სახეობაში ბურთების გარდა მონაწილეობს კიდევ 5 კეგლი: 70-90 მმ სიმაღლის 4 პატარა და 20 მმ უფრო მაღალი ერთი, რომელსაც ეწოდება - მეფე. კეგლების კონფიგურაცია და ზომები ნაჩვენებია სქემაზე.

კეგლების ყველაზე დიდი დიამეტრი უნდა იყოს ბურთის რადიუსის დონეზე ესე იგი 35 მმ სიმაღლეზე. კეგლების ძირი ოდნავ შეზნექილია. ბილიარდის მაუდზე უკეთესი მდგრადობისათვის. კეგლები მაგიდაზე განლაგდება შემდეგნაირად. მეფე დაიდება ბილიარდის ცენტრში მე-2 წერტილზე, პატარები კი მეფის ოთხივე მხარეს (გარშემო) ბურთის დიამეტრზე 1 მმ-ით მეტ მანძილზე, რომ ბურთმა გაიაროს კეგლებს შორის.

იხ. სურ.





კეგლების განლაგების გაადვილებისთვის ამ ადგილებზე შეიძლება წრიული ქაღალდების დაწებება, რომელთა დიამეტრი ტოლი იქნება კეგლების ძირის დიამეტრის.

თამაშში იმყოფება 2 თეთრი ბურთი და ერთი ფერადი .ან ზოლიანი, რომელიც ყოველთვის არის სარტყამი. თამაშის დასაწყისში თეთრი ბურ-

თები დაიდება მე-7 და მე3 წერტილზე, ხოლო სარტყამით თამაშობენ მაგიდის ნებისმიერი ნახევრიდან.

კეგლების წაქცევა შეიძლება: სარტყამით ნებისმიერ თეთრ ბურთზე დარტყმით, მაგრამ თეთრი ბურთი უნდა აირეკლოს ერთი ან რამდენიმე ბორტისაგან: სხვა თეთრი ბურთისაგან არეკლილი თეთრი ბურთით; თეთრი ბურთით თეთრზე მათზე სარტყამის დარტყმით; თეთრი ბურთით მასზე კარამბოლის შემდეგ, მაგალითად, თავდაპირველად სარტყამით ბორტზე ან თეთრზე, შემდეგ სარტყამით არეკლილი სხვა თეთრზე.

სარტყამით წაქცეული ყველა კეგლი არის დაჯარიმებული, მაშინაც კი თუ ის უბრალოდ გასრიალდა, შეეხო წაქცეულ კეგლს, რომელმაც თავის მხრივ წააქცია დანარჩენები.

თუ კეგლი არ წაიქცა, ხოლო გადაიხარა და მიეყრდნო ბურთზე, მაშინ, ის არ ითვლება წაქცეულად.

თუ წაქცეულია საჭვო კეგლები, ესე იგი, გაუგებელია, სწორად თუ არასწორად არის ისინი წაქცეული, მაშინ ქულები დაეწერება პარტნიორს. ეს კეგლები ითვლება ცუდებად.

სწორად წაქცეულ კეგლებზე ერიცხება ქულები:

- თითოეული პატარა - 2 ქულა:
- დიდი ან დიდი ერთი პატარით - 5 ქულა;
- დიდი ორი პატარათი - 7 ქულა;
- დიდი სამი პატარათი - 9 ქულა;

ყველა ხუთივე კეგლი - 30 ქულა:

საჯარიმო დარტყმის დროს ყველა ქულები დაეწერება პარტნიორს.

ჯარიმას იღებენ:

- ნებისმიერ თეთრ ბურთზე სარტყამის აცილებაზე - 2 ქულა;
- როცა სარტყამი გადავარდება ბორტს გარეთ - 2 ქულა;
- თეთრი ბურთით პირდაპირ წაქცეული კეგლი - იმის მიხედვით თუ რამდენი კეგლი წაიქცევა;
- ჯოხით, ტანის ნებისმიერი ნაწილი და ასე შემდეგ ტუშით ნებისმიერ ბურთზე - 2 ქულა.

ჯოხით, რაიმე საგანით, ან ტანის რომელიმე ნაწილით კეგლის წაქცევა - 2 ქულა;

- სარტყამით წაქცეული კეგლი - წაქცეულის რაოდენობის შესაბამისად.

სარტყამის ნაცვლად ნებისმიერი თეთრი ბურთის თამაში: თუ კეგლები არ არის წაქცეული, მაშინ - 2 ქულა, თუ კეგლები წაქცეულია, მაშინ - წაქცეულის რაოდენობის შესაბამისად.

დარტყმა როცა კეგლები ჯერ არ არის დაწყობილი 2 ქულა; პირველი დარტყმით წაქცეული კეგლები ანგარიშში არ შედის. შემდეგ პარტიას იწყებს წაგებული.

თუ თქვენ ითამაშეთ „ხელიდან", მაშინ სარტყამი უნდა დადოთ მაგიდის იმ ნახევარზე, სადაც არ არის თეთრი ბურთი. როცა ბურთები განლაგებულია მაგიდის ორივე მხარეს, მაშინ თამაში შეიძლება მაგიდის ნებისმიერი მხრიდან.

ლუზში ჩავარდნილი ან გადავარდნილი თეთრი ბურთისთვის ჯარიმა არ ეკუთვნის; ქულები ჩაეთვლება, ბურთი დაიდება მაგიდის იმ ნახევარზე, რომელზეც არ არის სხვა თეთრი ბურთი, ხოლო დარტყმა გადადის პარტნიორზე. თუ სარტყამი ჩავარდა ლუზში, ასევე არ მიეცემა ჯარიმა. თუ ბურთი გადავარდა ბორტს გარეთ, ხოლო შემდეგ, მოხვდება ვინმე იქ მყოფს ან რაიმე საგანს, დაბრუნდა უკან მინდორზე, ასეთ შემთხვევაში ჯარიმა არ მიეცემა. ქულები ჩაეთვლება დამრტყმელს, მაგრმ დარტყმა გადადის პარტნიორზე.

თუ დარტყმის დროს პარტნიორი შეეხება სარტყამს ჯოხით, ტანსაცმელით, ან ტანის რაიმე ნაწილით, მაშინ მოთამაშე სარტყამს დადებს მაგიდის ნებისმიერ ადგილზე. თუ ამ დროს კეგლები იყო სწორად წაქცეული, მაშინ ის გააგრძელებს დარტყმას.

თუ პარტნიორი შეეხება მოსრიალე თეთრ ბურთს, მაშინ დამრტყმელს ჩაეთვლება 30 ქულა და დარტყმა გრძელდება. ბურთები დარჩება იმავე მდგომარეობაში.

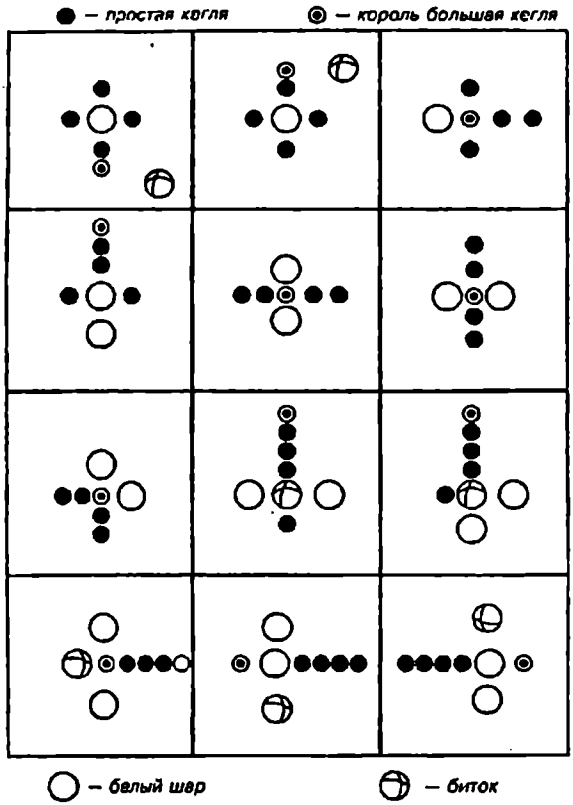
თუ დამრტყმელი შეეხება ნებისმიერ ბურთს ჯოხით, ხელით და ასე შემდეგ, მაშინ მას დაერიცხება საჯარიმო 2 ქულა, ხოლო წაქცეული კეგლები ჩაეთვლება პარტნიორს.

თუ დამრტყმელი შეაჩერებს ან გადაწევს სარტყამს, მაშინ პარტნიორს ჩაეთვლება 30 ქულა პლიუს ადრე ნათამაშები კეგლები.

თამაში შეიძლება დამთავრდეს საჯარიმო დარტყმით. თუ თამაშის დროს წაქცეული კეგლის ადგილს დაიკავებს ბურთი, მაშინ ის დაიდება სურათის შესაბამის ადგილზე. იხ. სურ. შემდეგ გვერდზე.

თუ კეგლები წაქცეულია და ერთი მათგანი გადახტა და დადგა მაგიდაზე არა წერტილზე, მაშინ ის უნდა იდგეს იქ მანამდე, სანამ არ იქნება წაქცეული ახალი დარტყმისგან. თუ კეგლი დაწვა ბორტზე, მაშინ ის ითვლება წაქცეულად. თუ კეგლი გადაიხარა და დაწვა სარტყამზე, მაშინ ის არ ითვლება წაქცეულად.

მოთამაშე ვალდებულია გააკეთოს დარტყმა, თუმცა კეგლი სარტყამზე დარტყმისაგან, რა თქმა უნდა ჩავარდება. ქულები ითვლება ჯარიმად



და მიემატება პარტნიორს.

თუ დამრტყმელი წააქცევს კეგლს ჯოხით, ხელით და ასე შემდეგ, მაშინ მისგან იღებენ ჯარიმას ქულები დაეწერება პარტნიორს. კეგლების თამაშის დროს შეიძლება მოლაპარაკება ფორაზე:

ა) ქულების რაოდენობის მიხედვით ქულების მიმღები რამდენი ნაკლები ქულით ითამაშებს მომცემზე; ბ). თამაშის სახის მიხედვით - ერთი თამაშობს ჩვეულებრივ, მეორე აკეთებს სერიას, ესე იგი ჯერ აქცევს კეგლებს ქულები მიეწერება მას. თუ გაკეთდა სერია, ხოლო შემდეგ შესრულდა საჯარიმო დარტყმა, მაშინ ყველა ქულები ჩაეთვლება პარტნიორს.

ბილიარდისტების ორგანიზაცია

ბილიარდისტების ორგანიზაცია - Valley National 8-Ball Leagie Association (VNEA) - ამჟამად აერთიანებს ამერიკის, კანადის, საფრანგეთის, გერმანიის, ინგლისის, ესპანეთის, იტალიის, პორტუგალიის, ავსტრალიის, კორეის, მალაიზიის, ირლანდიის, ახალი ზელანდიის, ნორვეგიის, სინგაპურის, ბაჰამის და ბერმუდის კუნძულების, რუსეთის და სხვა ქვეყნების 70 000 ბილიარდის მოთამაშეს.

VNEA ძირითადად ეყრდნობა კლუბების, ბარების, რესტორნების გუნდებს, რადგან VNEA-ს ჩემპიონატი არის სამოყვარულო. VNEA-ში ჩართულია ჩარტერის 340 მფლობელი.

სათამაშო სეზონის მანძილზე (სექტემბრიდან-მაისამდე) თითოეული ლიგა ატარებს შეჯიბრებას საკლუბო გუნდებს შორის.

ყოველწლიურად სეზონის ბოლოს VNEA ატარებს საერთაშორისო ჩემპიონატს „Valley 8-Ball League Association Inc, რომელზეც მიწვეულია სათამაშო სეზონში გამარჯვებული ყველა გუნდი. ჩემპიონატი ტარდება ლას-ვეგასის ყველაზე დიდ სასტუმროში „Riviera" და ითვლება მსოფლიოში ყველაზე დიდ სამოყვარულო ტურნირად ბილიარდში. ტურნირის ჩასატარებლად მოეწყობა სპეციალური დარბაზი სადაც დგამენ ბილიარდის 250 მაგიდას, ხოლო თამაშებში მონაწილეობას იღებს დაახლოებით 5000 რეგისტრაციაში გატარებული მოთამაშე და 8000 მოყვარული. საპრიზო ფონდის თანხა არის 500 000 დოლარი.

თამაშები მიმდინარეობს რამდენიმე ნომინაციაში: ახალგაზრდული, გუნდური, მასტერების და პენსიონერების თამაშები. თითოეულ ნომინაციას აქვს ჩათვლები: მარტო „რვიანი", მარტო ცხრიანი, გუნდური თამაში, (შერეული და ქალთა გუნდები), წყვილთა თამაში, სწრაფი პული. ჩემპიონატის ოფიციალური ჩათვლების პარალელურად ტარდება ტურნირი პირამიდის სწრაფად დაშლაზე, სწრაფი ბილიარდის ჩემპიონატის ფინალი (Speed Pool) და არტისტული ბილიარდის ჩემპიონატი.

1998 წლის ჩემპიონატის ერთეულთა ტურში მონაწილეობა მიიღო 3270 ბილიარდისტმა, ხოლო გუნდურ შეჯიბრებში - 820 გუნდმა.

ბილიარდის თამაშების ტერმინოლოგია

აბრიკოლი - სარტყამის დარტყმა ჯერ ბორტზე, შემდეგ სამიზნე ბურთზე.

ალაგერი - ორი ბურთიით ბილიარდის კოლექტიური თამაში.

ამერიკანკა - „ლუზებიანი ბილიარდის თამაში. 2). თამაში სურვილზე როდესაც წაგებულმა უნდა შეასრულოს მოგებულის სურვილი.

არამიტი ბილიარდის ბურთულების თანამედროვე დასამზადებელი მასალა.

არასწორი დაშლა - საწყისი დარტყმის სპეციალური მოთხოვნის დარღვევა.

აკრძალული დარტყმა - ორმაგი შეტენა და წაგორება ბორტის გასწვრივ.

არეკვლის კუთხე - ბორტთან პერპენდიკულარის და არეკლილი ბურთის მოძრაობის მიმართულებას შორის კუთხე.

ამოგება (отыгрыш რუს.) დარტყმა, რომელიც მოწინააღმდეგის შანსს მიიყვანს მინიმუმამდე.

აცილება - სიტუაცია, როცა სარტყამი არ შეეხება სხვა ბურთებს.

ბილიარდის ჯოხიდან (С Кия - რუს.), სიტუაცია, როდესაც მოთამაშე იწყებს და ამთავრებს პარტიას დარტყმების ერთი სერიის შედეგად).

ბალკა (სნუკერი) - წინა ბორტს და ბალკის ხაზს შორის სივრცე.

„ბეგუშჩი ვინტი" (რუს.) მორბენი ხრახნი (ქართ). გვერდულის ნაირსახეობაა. უწინარეს ყოვლისა გამოყენებულია სარტყამის კუთხის არეკლის გაფართოებისათვის ბორტთან, გაქვითების და ბორტიდან დარტყმების შესრულებისას.

ბორტამდე მიყვანა (პული) - ნებისმიერი დარტყმის დროს მოთხოვნა, რომელსაც არ მოჰყვება სამიზნე ბურთის ჩავარდნა ლუზში, ბორტამდე უნდა იქნეს მიყვანილი რომელიმე ბურთი სარტყამის რიგით სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ.

ბატიშონი - ორი ბურთით სპორტული ბილიარდის თამაში..

ბიკსა (buchse - გერ.) - ჩინური ბილიარდი.

ბილიარდი (Billard - ფრან.) - სპეციალურ მაგიდაზე თამაში, როცა სპეციალური ჯოხის (Кий რუს.) დარტყმებით ბურთი ვარდება ლუზებში.

ბილიარდის ჯოხი (Кий - რუს.) ბურთებზე დასარტყამი სპეციალური ჯოხი.

ბილიარდის მაგიდა - ბილიარდის სათამაშო სპეციალური მაგიდა, რომელსაც ეწოდება - ბილიარდი.

ბილიარდის ცარცი ჯოხის წვერზე წასასმელი სპეციალური ცარცი.

ბილიარდის ხელთათმანი ხელის თითებზე წამოსაცმელი საბილიარდო აქსესუარი.

ბრილიანტი (brillant - ფრან.) - ლუზებიანი ბილიარდის ბორტებზე დასმული სადაფის წერტილები (ნიშნები).

ბაგეები (губки რუს.) - ლუზის გვერდები.

ბრუნვა (завинтит - რუს.) - სარტყამ ბურთზე ძლიერი გვერდული ბრუნვის მიცემა.

ბურთიდან - სიტუაცია, როცა სამიზნე ბურთი ან სარტყამი მოხვედება ლუზში, სხვა ბურთთან შეხების შედეგად.

ბურთი (шар - რუს.) ბილიარდის სათამაშო ბურთი.

ბურთით (шаром რუს.) სპორტული ბილიარდის დარტყმის ნაირსახეობა.

ბალკის ხაზი (სნუკერი) წინა ბორტის პარალელური ხაზი, რომელიც მისგან დაშორებულია მაგიდის სიგრძის 1/3-ით.

ბურთების დაბრუნების ხაზი (პული) - მაგიდის გრძივი ხაზის ნაწილი უკანა ნიშანიდან უკანა ბორტამდე, რომელზეც დააბრუნებენ გადავარდნილ სამიზნე ბურთებს.

ბრტყელი დარტყმა - ძლიერი მოცურებული დარტყმა, რომლის შესრულებისას სარტყამი შეჯახების მომენტში ინარჩუნებს მხოლოდ მოცურებულ წინმავალ მოძრაობას.

ბურთზე ატილება უხეირო დარტყმა, როცა სარტყამი არ შეეხება არც ერთ სამიზნე ბურთს, ან რიგით ბურთს.

გადავარდნილი ბურთი - ბურთი რომელიც დარტყმის დამთავრების შემდეგ აღმოჩნდება მაგიდის სათამაშო ზედაპირის გარეთ, ლუზის გარეთ.

გამოსვლა. რეზულტატური პოზიციური დარტყმა, როცა სარტყამი გაუშვებს ლუზში ერთ ბურთს, გამოვა პოზიციაზე მეორე ბურთის ლუზში ჩასაგდებათ.

გამოტანა (выставка რუს.) სარტყამი ბურთის გამოტანა „სახლიდან" ბილიარდის ჯოხით პარტიის დასაწყისში, ან ბურთულის დადება მაგიდაზე ხელით.

გვერდული - დეცენტრული დარტყმა სარტყამის გვერდული დატრიალებით (მარცხენა და მარჯვენა გვერდული)

გეიმი (game ინგ.) ერთი თამაში, მთლიანი პარტიის ერთი ნაწილი.

გაჩერება (სარტყამის) - სარტყამზე კონტროლის ძირითადი ტექნიკური ხერხით.

გაქვითვა (отыгрыш - რუს.) - პოზიციური დარტყმა, რომელსაც მოწინააღმდეგის შემდეგი რეზულტატური დარტყმის შანსი მიჰყავს მინიმუმამდე.

გადახტომა (პული) - დარტყმა, როცა სარტყამი გაღაახტება სამიზნე ბურთს.

გათამაშება - თამაშის პირველად დამწყების განსაზღვრის პროცედურა.

დეცენტრული დარტყმა ცენტრს აცილებული გვერდული დარტყმა.

დუბლეტი (doublet - ფრან.) დარტყმა, როცა სამიზნე ბურთი დაეჯახება ბორტს და მისგან არეკლილი ჩავარდება ლუზში.

დურაკი (რუს.) - ლუზში შემთხვევით ჩავარდნილი ბურთი.

დაკვეთა - დარტყმის დაკვეთა მოთამაშის მიერ, როგორ და რომელ ლუზში იქნება ჩაგდებული ბურთი.

დაკვეთილი ბურთი - ბურთი, რომელსაც თამაშის წინ დაასახელებს მოთამაშე, ესე იგი სამიზნე ბურთი თამაშში.

დაკვეთილი ლუზა - დაკვეთისას განცხადებული ლუზა, რომელშიც უნდა ჩავარდეს ბურთი.

დაშლა - საწყისი დარტყმა ბურთებზე, პირამიდის ბურთებზე.

დგომი ბილიარდისტის - ბილიარდისტის ოპტიმალური პოზა მაგიდასთან, ესე იგი ფეხების, ხელების, ტანის და ჯოხის მდგომარეობა.

დაბრუნება (Выставление - რუს.) გადმოვარდნილი და არასწორად ჩაგდებული სამიზნე ბურთების მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე დაბრუნების პროცედურა.

დაბრუნვა - სარტყამზე მოცემულ მიმართულების ბრუნვის მიცემა.

დარტყმის დამთავრება - მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე ყველა მოძრავი და მბრუნავი ბურთების სრული გაჩერება.

დამიზნების ხაზი სარტყამის ცენტრის დასამიზნებელ წერტილთან შემაერთებელი სწორი ხაზი.

დარტყმა შუბლში - სამიზნე ბურთზე სარტყამის დარტყმა („შუბლში"), ეს დარტყმა არ უნდა აგვერიოს პირდაპირ დარტყმაში.

დარტყმის დაწყება - ჯოხის წვერზე დაწებებული ტყავის სარ-

ტყამზე შეხების მომენტი.

დარტყმის რაზმერი სარტყამის მიერ სრულ გაჩერებამდე გავლილი გზა. ძალის და დარტყმის რაზმერის რეგულირების ცოდნა (უნარი) დევს სარტყამის კონტროლის საფუძველში.

დარტყმის ძალა სარტყამისთვის ენერგიის და მოძრაობის იმპულსის მიცემა.

დამიზნების წერტილი - სარტყამის ცენტრის მდებარეობა სამიზნე ბურთზე შეჯახების მომენტში ან მაგიდის სათამაშო ზედაპირის წერტილი (ან სახელურის) რომლის მიმართულებით ორიენტირებულია ბილიარდის ჯოხი.

დარტყმის სიზუსტე - სარტყამზე მოძრაობის მიცემა მკაცრად მოცემული მიმართულებით.

აცილების კუთხე სამიზნე, ბურთის მოძრაობის მიმართულების და სარტყამის მოძრაობის მიმართულების შორის კუთხე შეჯახების შემდეგ.

დარტყმა ბორტიდან (ბორტებიდან) - დარტყმა, როდესაც სარტყამი ჯერ მოხვდება ბორტს შემდეგ სამიზნე ბურთს.

დარტყმა ჭრილში - სარტყამით ორი სამიზნე ბურთის შეხება, ერთდროულად.

დარტყმა ბურთიდან (ბურთებიდან) კომბინაციური დარტყმის ნაირსახეობა, როცა სარტყამი სამიზნე ბურთს აგზავნის ლუზში, სხვა სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ.

დარტყმა გაქვითვაზე (პული) - პოზიციური თამაშის ტაქტიკური ილეთი მაგალითად (რვიანის თამაშში), როცა მოთამაშე გამოცხადებულ გაქვითვაზე ჩააგდებს სამიზნე ბურთს და გადასცემს დარტყმას მოწინააღმდეგეს მისთვის არასახარბიელო პოზიციაში.

დრეკადი ბორტი - მაუდით დაფარული რეზინა, რომელიც დამაგრებული ბორტების შიდა მხარეებზე.

ეშვე (Эфке - რუს.) - რთული დარტყმების სახეობა, როცა ბურთის წინმავალ მოძრაობას მიეცემა განსაზღვრული გვერდული ბრუნვაც.

ბზრიალა (волчок - რუს.) - სარტყამი ძალზე ძლიერი გვერდული ბრუნვით ვერტიკალური ღერძის ირგვლით და შედარებით ნელი წინმავალი მოძრაობით ლუზის მიმართულებით.

თეთრი - ნებისმიერი ბურთი სარტყამის გარდა.

თამაში ხელით (პული) - მაგიდის სათამაშო ზედაპირის ნებისმიერი ადგილიდან სარტყამით დარტყმის გაკეთება, მოწინააღმდეგის მიერ თამაშის წესების დარღვევის შემდეგ.

თამაში ხელით სახლიდან – ნებისმიერი ადგილიდან სარტყამით დარტყმის შესრულება სახლში.

თამაში ხელით სექტორიდან (სნუკერი) – ნებისმიერი ადგილიდან სარტყამით დარტყმის მიყენება სექტორში, მისი საზღვრის ჩათვლით ნებისმიერ რიგით ბურთზე.

თავის თავზე – სარტყამი ბურთის ლუზში შემთხვევით ჩავარდნა, რის შედეგად ქულები ეძლევა მოწინააღმდეგეს.

კუთხე – კუთხის ლუზა.

კუთხეში – სათამაშო ბურთის დაკვეთა კუთხის ლუზში.

კოჭის ხაზი (ლინიია ბალკი –რუს.) – წინა ბორტის პარალელური ხაზი.

კურდღლები – ორი ერთმანეთს შეხებული ბურთულა.

კურდღელი ბილიარდის მაგიდაზე დარჩენილი ბოლო სამიზნე ბურთულა.

კარამბოლი – 1). ულუზო ბილიარდის თამაში სამი ბურთით. 2). ბურთების ურთიერთ დაჯახება, როცა ხდება სარტყამი ბურთის თანმიმდევრული დაჯახება ორ ან მეტ ბურთზე.

კატრბანი – ბურთის არეკვლა ოთხი ბორტიდან.

კვარტი (quaztus – ლათ.) – დარტყმა, როცა ბურთი ლუზში ჩავარდება ბილიარდის მაგიდის სამი ბორტიდან არეკვლის შემდეგ.

კეგლი (kegel - გერ.) თამაში რიკულებით და ბურთებით.

კიკსი (кикс – რუს.) – ბურთზე აცურებული დარტყმა.

კოლე (коле – რუს.) – ბორტთან მჭიდროდ მდებარე ბურთი.

კონტრტუშში – სარტყამ ბურთზე უკუ დარტყმა სამიზნე ბურთის ბორტიდან არეკვლის შედეგად.

კლასტერი (პული) – ორი ან მეტი თავმოყრილი ბურთი.

კლაპშტოსი (klappstoss გერ.) (хлопающий-пушечный რუს.) – ბურთის შუბლში მიყენებული დარტყმა სარტყამის გაჩერებით, ანდა უბრალოდ გაჩერება. ბილიარდის ამერიკულ ლიტერატურაში ასეთ დარტყმას ეწოდება – „Stop Shot“–ინგ. ამჟამად მოკლედ ეწოდება „ცენტრალური დარტყმა“, ან – „გაჩერება“.

კრაუზე – დუპლეტის ნაირსახეობა.

კომბინაციური დარტყმა – დარტყმა, როცა სამიზნე ბურთი ჩავარდება ლუზში სარტყამის სხვა სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ.

კლუბი (club – ინგ) – ადამიანების დროს გასატარებელი და გასართობი თაყმოყრის ადგილი.

კუში (cuche - ფრ.) - 1). კონი ფსონი. 2) ერთი დარტყმით მოგება (წაგება).

ლუზა (Blouse ფრან.) ბილიარდის მაგიდის ხერელი ბადის ჯიბით.

ლუზაზე აცილება უხეირო სამიზნე დარტყმა ლუზაში, რის შედეგად მოთამაშის სერია მთავრდება, ჯარიმა არ მიეცემა.

მწვანე მაგიდა ბილიარდის მაგიდის ხატოვანი სახელწოდება.

მასკა - პოზიცია, როცა სამიზნე ბურთები უშლიან პირდაპირ დარტყმას.

მიდის - მოთამაშის გამოთქმა, როცა არის საშუალება ლუზში ბურთის ჩაგდების, ანდა როცა დარტყმა წესებს არ ეწინააღმდეგება.

მაზიკი (мазик - რუს.) - ბილიარდის ჯოხის მსგავსი სპეციალური ჯოხი.

მარკიორი (marqucur - ფრან.) საბილიარდოს შტატიანი მსახური.

მასსე (macce - რუს.) ძალზე რთული დარტყმა ბურთის ზედა ნახევარზე.

„მაშინკა“ (რუს.) - ბილიარდის ჯოხის საყრდენი ნივთი.

მკვდარი ბურთი - ბურთი რომელიც დევს ლუზის ბაგესთან.

მიწოლა (нажим - რუს.) - აჩრძალული დარტყმა.

მშრალი პარტია წაგებული პარტია, როცა მოთამაშემ ვერ ჩააგდო ვერც ერთი ბურთი, ანდა ვერ მოაგროვა ვერც ერთი ქულა.

მეორე წერტილი - ბილიარდის მაგიდის შუანა ლუზების ცენტრების შემაერთებელი.

მესამე წერტილი - წერტილი მაგიდაზე, ორი კუთხის და ორი შუანა ლუზის ცენტრების შემაერთებელი, ბილიარდის მაგიდის მოპირდაპირე მხარეს.

მაგარი დარტყმა - ცუდი უკუცემის ამორტიზაციის მქონე დარტყმა, პრაქტიკულად სარტყმის თანხლების გარეშე.

მაგიდის სათამაშო ზედაპირი - ბილიარდის მაგიდის ბრტყელი ზედაპირი მაუდით დაფარულ დრეკად ბორტებს შორის.

მიყოლებით დარღვევა (პული) ერთი და იგივე მოთამაშის მიერ ჩადენილი თამაშის წესების დარღვევა პირველი დარტყმის შესრულებისას თანმიმდევრულ სათამაშო გამოსვლებზე.

მოცურება - სარტყამის წინმავალი მოძრაობა მაგიდის სათამაშო ზედაპირზე ქვედა წერტილი მოცურებით (ესე იგი მაუდთან სარტყამის წერტილის შეხების სიჩქარე არ უდრის ნოლს).

მოცურებული დარტყმა დარტყმა მაუდთან სარტყამის მოცურების შენარჩუნებით სამიზნე ბურთთან შეჯახებამდე.

მკვეთრად (вразрез - რუს.) - სარტყამის დარტყმა ორ ახლომდებარე ბურთზე ერთდროულად.

მოცურების კუთხე - სამიზნე ხაზსა და მოცურების ხაზს შორის მდებარე კუთხე.

ნათამაშები ბურთი - ლუზში ჩავარდნილი ბურთი.

„ნაიგრიში“ წათამაშება (რუს.) - პოზიციური დარტყმის ნაირსახეობა, რის შედეგად ერთი ან რამდენიმე სამიზნე ბურთი გადაადგილდება მოთამაშისათვის უფრო სასარგებლო პოზიციაში.

ნაწები (наклейка - რუს.) - ჯოხის წვრილ ბოლოზე დაწებებული ტყავი.

ნიღაბი პოზიცია, როცა ბურთი (ბურთები) ეფარება მიზანს.

ორმაგი დარტყმა აკრძალული დარტყმა, როცა ბილიარდის ჯოხი ბურთს შეეხება ორჯერ.

პირდაპირი დარტყმა (ლუზში) - როცა სარტყამი, სამიზნე ბურთი და ლუზის ცენტრი მდებარეობს ერთ სწორზე.

პირდაპირი დარტყმა (ბურთზე) სარტყამის პირდაპირი მოხვედრა სამიზნე ბურთზე.

„პუშ-აუტი“ (ცხრიანი) - სარტყამის გადაადგილება სამიზნე ბურთზე და გვერდზე (ბორტზე) შეუხებლად.

პირამიდა - 1). ბილიარდის ბურთების საწყისი დაწყობ ბილიარდის მაგიდაზე - ტოლგვერდა სამკუთხედის ფორმით.

პირამიდის წვერი - პირამიდის წინა ბურთი, მდებარეობს უკანა ნიშანზე.

პირდაპირი ბურთი - როცა სარტყამი, სამიზნე ბურთი და ლუზი მდებარეობენ ერთ სწორ ხაზზე.

პატის პოზიცია (რვიანი, რუსული პირამიდა) - როცა ნებისმიერ დარტყმას მოაქვს წაგება.

პული (pool - ინგ.) - ლუზებიანი ამერიკული ბილიარდის თამაშების სახელწოდება ინგლისურ ენაზე

პირველი წერტილი წერტილი ბილიარდის მაგიდაზე, ორი კუთხის და ორი შუანა ლუზის ცენტრების შემაერთებელი.

„პოდბივკა“ (რუს.) წარტყმა (ქართ.) წათამაშების (наигрыш - რუს.) ნაირსახეობა, როცა სარტყამი ლუზში სამიზნე ბურთის გაგზავნისას, წაჰკრავს ერთ ან რამდენიმე სამიზნე ბურთს, ისეთნაირად, რომ მათ დაიკავონ უფრო სასარგებლო პოზიციები სერიის გა-

საგრძელებლად.

პოზიციური თამაში - ტაქტიკური ილეთების (პოზიციური დარტყმების) ერთობლიობა, რომლებიც მოწოდებულია შეამსუბუქოს მოთამაშისთვის თამაში, ხოლო მოწინააღმდეგეს გაუძნელოს თამაში.

პოზიციური დატყმა ტაქტიკური ხერხი, რომლის მიზანია თავის სასარგებლოდ გაიუმჯობესოს პოზიცია.

პისტალეტით თამაში - დარტყმა როცა მოთამაშეს ბილიარდის ჯოხი უკავია ერთ ხელში.

ჩუკი - პროფესიონალი ბილიარდისტი.

„ჩრები" კენჭისყრა, გათამაშება.

რვიანი - 1). სპორტული პულის თამაშის ნაირსახეობა. 2) ბურთი №8.

რიგითი ბურთი (პული, სნუკერი) - სამიზნე ბურთი, რომელთანაც თამაშის წესების მიხედვით უნდა მოხდეს სარტყამის პირველი შეჯახება (შეხება). გამოყენებულია ასევე ტერმინი- ლეგალური ბურთი.

რეზულტატიანი დარტყმა - სწორად შესრულებული დარტყმა, რასაც მოჰყვება ლუზში სამიზნე ბურთის ჩავარდნა, ან ქულების მოგროვება და სეირის გაგრძელების მოცემის უფლება.

რუსული ბილიარდი ლუზებიანი ბილიარდის ნაირსახეობა:

სარტყამი (биток рус.) დაუნომრავი ბურთი, რომელზეც ჯოხით ასრულებენ დარტყმას.

საპატიო ბურთი - ბურთი რომლის ჩაგდებას მოაქვს გამარჯვება პარტიაში.

სახლი - საწყისი დარტყმის ადგილი ბილიარდის მაგიდაზე.

სერია მოთამაშის რეზულტატური დარტყმების თანმიმდევრობა.

სახელური - მაგიდის გვერდების მაუდით დაუფარავი ზედა ნაწილი.

სამიზნე ბურთი ნებისმიერი ბურთი, სარტყამის გარდა.

სამიზნე - შეჯახების, დამიზნების წერტილის და მიზნების ხაზის განსაზღვრის პროცედურა.

სათამაშო დგომი მოთამაშის ტანის მდგომარეობა დარტყმის დროს.

სერიული თამაში - ნიშნავს ისეთ სიტუაციას, როდესაც მოთამაშე აკეთებს რეზულტატიან დარტყმებს მანამდე, სანამ არ მოახდენს დარღვევას და თამაში არ გადავა მოწინააღმდეგესთან.

საწყისი დარტყმა - სარტყამის თამაშში შეყვანის პროცედურა.

სერია (serie - ფრანგ.) - მიყოლებით რეზულტატური დარტყმებით ჩავარდნილი ბურთები. ერთი რომელიმე მოთამაშისა.

სნუკერი: 1) ინგლისური ლუზებლიანი ბილიარდი. 2). მასკა სნუკერში.

სამკუთხედი - სამკუთხედის ფორმის ხის ჩარჩო, თამაშის დაწყების წინ ბილიარდის ბურთების დასაწყობად.

სათამაშოდ გამოსვლა - ერთ-ერთი მოწინააღმდეგის თამაშში შემოსვლა.

საპატო პოზიცია („რვიანი"- „რუსული პირამიდა") - პოზიცია, როცა ყოველი მოწინააღმდეგისაგან მიყენებულ ნებისმიერ დარტყმას მოჰყვება უცილო დამარცხება პარტიაში.

სრული გაჩერება - ბურთის ყოველგვარი მოძრაობის შეწყვეტა ადგილზე ბრუნვის ჩართვით.

სარტყამი - ბურთი, რომლითაც ურტყამენ სხვა ბურთებს.

სექტორი (სნუკერი) - „ბალკის" - რუს. (კოჭის -ქართ.) მხარეზე შემოხაზული ნახევარი - წრე, ცენტრით კოჭის ხაზის შუაში და სათამაშო ზედაპირის სიგანის 1/6 რადიუსით.

სარტყამის ჩავარდნა დარტყმა, რომლის დროს სარტყამი სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ ჩავარდება ლუზში. „სნუკერის", „პულის", „რუსული პირამიდის" თამაშებში ლუზში სარტყამის ჩავარდნა ითვლება დარღვევად, ხოლო „მოსკოვური პირამიდის" და „ამერიკანკის" თამაშებში წარმოადგენს რეზულტატურ დარტყმას.

სამი ბორტი ერთ-ერთი ტექნიკურად ძნელი დარტყმა, როცა სარტყამი დაეჯახება ბილიარდის მაგიდის სამ გვერდს.

ტაბლო - თამაშის ჩასაწერი სპეციალური დაფა.

ტრიპლეტი ორი ბორტიდან არეკვლის შემდეგ ბურთის ჩავარდნა.

ტუზი - „1" ციფრით აღნიშნული ბურთი.

ტრუაბან - ბურთის არეკვლა სამი ბორტიდან.

ტურნიკეტი - ბილიარდის ჯოხის მსხვილი ბოლოთი გაკეთებული დარტყმა.

ტუში (touche ფრან.) - ბურთზე ყოველნაირი შეხება, ჯოხით, ხელით, ტანსაცმელით, ჰალსტუხით და ასე შემდეგ. ჯოხით ტუში დარტყმისგან იმით განსხვავდება, რომ ბურთი ტუშის შემდეგ არ მოძრაობს.

ტურნიკი ბილიარდის ჯოხის მსხვილი ნაწილი.

ტუჩებს უკან დადგმა - პოზიცია, როცა ლუზის „ტუჩები" არ

იძლევა სარტყამით პირდაპირი დარტყმის საშუალებას: რუსულ ბილიარდში – ყოველ სამიზნე ბურთზე; პულსა და სნუკერში-რიგით (ლეგალიური) ბურთზე.

უკუ ხრახნი (обратний винт - რუს.) - გეერდულის (боевик-ის) ნაირსახეობა.

უკანა ნიშანი ცენტრალურ ნიშნიდან და უკანა ბორტიდან თანაბრად დაშორებული წერტილი.

უკუდაწევა (оттяжка - რუს.) - დარტყმის სახეობა, როცა სამიზნე ბურთთან შეხების შემდეგ სარტყამი ინარჩუნებს ქვედა ნარჩენ ბრუნვას.

უკანა ხაზი - მოკლე ბორტის პარალელურ უკანა ნიშანზე გამავალი ხაზი.

უკუცემა - ჯოხზე სარტყამის უკუ ზემოქმედება ნიუტონის მესამე კანონის სრული შესაბამისობით დარტყმის მიყენების დროს. („ჯოხის ზემოქმედების ძალა სარტყამზე ტოლია სარტყამის ჯოხზე ზემომქედების ძალისა“).

უკუგორება (откат - რუს.) - უკუდარტყმის შესრულების დროს სარტყამის ბუნებრივი უკან რხევა ნარჩენი ქვედა ბრუნვის ხარჯზე, სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ.

უკუგორების კუთხე - კუთხე დამიზნების ხაზის და უკუგორების მიმართულების შორის, რომელიც იცვლება 0^0-დან 90^0-მდე.

სარტყამ-ქნევითი მოძრაობა ხელის მოძრაობა სარტყამზე დარტყმის შესრულების დროს. ის შედგება სამი შემადგენელისაგან, ჯოხის აჩქარება, უკუცემის ამორტიზაცია დასარტყამის თანხლება.

ფორა - ერთი მოთამაშის მიერ მეორეზე წინასწარ მიცემული ბურთები, ქულები, დარტყმები.

ფინური პარტია - ბილიარდის თამაში 16 ბურთით.

ფოლი (fall - ინგ.) - თამაშის წესების ნებისმიერი დარღვევა.

ფუძსური ბურთი - წინდაუხედავად ლუზში ჩავარდნილი ბურთი.

ყარაულები - ნათამაშები, ლუზთან ახლომდებარე სამიზნე ბურთი.

ღია დაშლა (პული) - სპეციალური მოთხოვნა, რომელიც განეკუთვნება მხოლოდ საწყის დარტყმას (დამსხვრევას), რომელიც ასევე ითვალისწინებს ოთხი სამიზნე, ბურთის ბორტამდე მიყვანას ან ერთი მათგანის მაინც ლუზში ჩაგდებას.

ღია მაგიდა (რეიანი) - რეიანის თამაშში თამაშის საწყისი სტადია, როცა ბურთების ჯგუფები ჯერ არის ამორჩეული.

შეკვეთა - თამაშის დარტყმის შეკვეთა.

შუბლში (в лоб рუს.) სარტყამი ბურთის დარტყმა სამიზნე ბურთის ცენტრში.

შუაში - დაკვეთის მიცემის ნაირსახეობა.

შენ თავზე სარტყამის შემთხვევით ჩავარდნა ლუზში, ასეთ შემთხვევაში ქულები გადაეცემა მოწინააღმდეგეს.

შეტენა - აკრძალული დარტყმა, რომლის დროსაც ძალიან ჭიანურდება ჯოხის წვერის შეხების დრო სარტყამთან.

შეჯახების წერტილი - სარტყამის სამიზნე ბურთთან შეხების წერტილი შეჯახების მომენტში.

ჩაკიდებული ბურთი - ლუზთან ახლოს გაჩერებული ბურთი.

ჩავარდნილი ბურთი სწორი დარტყმის შედეგად ლუზში ჩავარდნილი ბურთი.

ჩემპიონი (champion - ინგ.) - გამარჯვებული, სპორტული წოდება.

წინა ხაზი მოკლე ბორტის პარალელური ხაზი, წინა ნიშანზე გამავალი.

წითელი ბურთი - „თავისი" ბურთი, სარტყამი ის რომელზედაც ხდება ბილიარდის ჯოხის დარტყმა.

წაგორება (накат - რუს.) - ბილიარდის ჯოხის დარტყმის სახეობა, როცა სარტყამი სამიზნე ბურთთან შეჯახების შემდეგ ინარჩუნებს ნარჩენ ზედა ბრუნვას.

წინა ნიშანი - მაგიდის გრძივ ხაზზე მდებარე წერტილი, რომელიც თანაბრად არის დაშორებული ცენტრალური ნიშნიდან და წინა ბორტიდან.

წყობა (кладка рუს.) მოთამაშის უნარი ლუზზე გააკეთოს რეზულტატიანი სამიზნე დარტყმები.

წერტილზე დადება სიტუაცია, როცა ბურთს დებენბილიარდის მაგიდის მესამე წერტილზე.

ცენტრალური ხაზი - მოკლე გვერდის პარალელური ცენტრალურ ნიშანზე გამავალი ხაზი.

ცენტრალური ნიშანი - მაგიდის შუაში მდებარე წერტილი.

ცენტრალური დარტყმა სარტყამის ცენტრზე მიყენებული დარტყმა.

ცარცი - ჯოხის წვერზე დაწებებულ ტყავზე წასასმელი ცარცი.

ჯოხი (кий - რუს.) - ბილიარდის სათამაშო ჯოხი.

ჯოხიდან (с кий рუს.) სიტუაცია, როდესაც მოთამაშე

დაიწყებს და დაამთავრებს თამაშს დარტყმების ერთი სერიის შედეგად.

ჭრილში სარტყამის ერთდროულად დარტყმა 2 ერთმანეთთან ახლოს მდებარე სათამაშო ბურთულებზე.

ჭრა - დამიზნების წერტილის გადაადგილება სამიზნე ბურთის ცენტრიდან გვერდზე. სწორად შესრულებული ჭრა არის კარგი წყობის საფუძველი.

ჭრის კუთხე - დამიზნების ხაზსა და სამიზნე ბურთზე მიცემული მოძრაობის მიმართულებას შორის კუთხე.

ცილი - ხელის მტევნის დაყენება ბილიარდის ჯოხისთვის.

ცუთი ბურთი ბილიარდის თამაშის რუსული პარტია, როცა თამაშობენ, ორი თეთრი, ორი წითელი და ერთი ყვითელი ბურთებით.

ცელით თამაში (პული) - სარტყამით დარტყმის მიყენება მაგიდის სათამაშო ზედაპირის ნებისმიერ ადგილიდან, მოწინააღმდეგის მიერ თამაშის წესების დარღვევის შემდეგ.

ცელით თამაში სახლიდან სარტყამით დარტყმის მიყენება ნებისმიერი ადგილიდან სახლში.

ცელით თამაში სექტორიდან (სნუკერი) - სარტყამით დარტყმის მიყენება ნებისმიერი ადგილიდან სექტორში, მისი საზღვრის ჩათვლით, ნებისმიერ რიგით ბურთზე.

ცოჭო (жук - რუს.) - პროფესიონალი ბილიარდისტი.

ცრაცნი (винт რუს.) დარტყმა რომელიც სარტყამ ბურთს აძლევს ბრუნვას.

ინტელექტური თამაშები

ჭადრაკი



ჭადრაკი არის ინტელექტუალური თამაში, ორ პარტნიორს შორის სპეციალურ საჭადარაკო დაფაზე ფიგურების გადაადგილებით, რაც განსაკუთრებული წესების დაცვით ხდება. პოპულარულია მსოფლიოს ყველა ქვეყანაში და მიღებულია სპორტის სახეობად.

ჭადრაკის გამოგონების შესახებ არსებობს ლეგენდა. შორეულ წარსულში ინდოეთში ცხოვრობდა დესპოტი რაჯა. ერთმა მასთან დაახლოებულმა პირმა გადაწყვიტა ეჩვენებინა ხელისუფლებისათვის, თუ რამდენად იყო დამოკიდებული იგი თავის ხელქვეითებზე და საამისოდ გამოიგონა თამაში, სადაც მეფე, მართალია, წარმოადგენს მთავარ ფიგურას, მაგრამ არაფერი შეუძლია, სხვა ფიგურების დაცვისა და მხარდაჭერის გარეშე. თამაში გამოდგა გასაოცრად საინტერესო, მაგრამ რაჯამ მასში ვერ შენიშნა ზნეობაზე მინიშნება და გამომგონებელს შესთავაზა ნებისმიერი სურვილის აღსრულება. გამომგონებელმა ჯილდოდ მოითხოვა პურის მარცვლები, მაგრამ ისეთნაირად, რომ ჭადრაკის დაფის პირველ უჯრედზე მისთვის მიეცათ 1 მარცვალი, მეორეზე - ორი, მესამეზე - ოთხი, შემდეგ - რვა, თექვსმეტი და ასე შემდეგ. ვინაიდან

დაფაზე არის 64 უჯრა, რაკამ იფიქრა ეროი-ორი ჩომარა პურის მარცვალით გაისტუმრებდა გამომგონებელს, მაგრამ სინამდვილეში აღმოჩნდა, რომ მთელ მსოფლიოში არ მოიპოვებოდა იმდენი პურის მარცვალი, ჭადრაკის დაფას რომ გასწვდომოდა ისეთი ხერხით, როგორიც შესთავაზა გამომგონებელმა.

ჭადრაკის სამშობლოდ ითვლება ინდოეთი, აქ V საუკუნეში თამაშობდნენ ჭადრაკის წინამორბედ „ჩატურანგას". ყველაზე აღრე აქედან გავრცელდა ჩინეთში და ირანში, შემდეგ არაბეთში, აქედან მოხვდა ევროპის ქვეყნებში. XIII საუკუნეში ჭადრაკის დაფამ მიიღო თანამედროვე სახე, მანამდე ის იყო ერთი ფერისა. XV საუკუნეში შემოიღეს ფიგურების თანამედროვე სახელწოდებები და როქი. XVI საუკუნეში შემოიღეს პაიკის მოხსნა მოწინააღმდეგის პაიკის მიერ შექმნილი ცეცხლის ხაზის გადაკვეთისათვის. და მოთამაშის სურვილის მიხედვით, მისი გადაქცევა ნებისმიერ ფიგურად, ბოლო ჰორიზონტალური უჯრედის მიღწევისას. 1843 წელს საფრანგეთში პირველად გამოიცა წიგნი ჭადრაკის შესახებ. 1924 წელს ჩამოყალიბდა ჭადრაკის საერთაშორისო ფედერაცია, რომელშიც გაერთიანებულია მსოფლიოს 4 მილიონზე მეტი მოჭადრაკე. სისტემატიურად ტარდება საერთაშორისო მატჩები, ტურნირები, ოლიმპიადები და მსოფლიო ჩემპიონატები.



ჭადრაკის განვითარებაში დიდი წვლილი მიუძღვით ქართველებსაც, ამის დასამტკიცებლად საკმარისია ვახსენოთ მრავალგზის მსოფლიოს ჩემპიონი ჭადრაკში ქალთა შორის დიდოსტატი ნონა გაფრინდაშვილი 1962,1965, 1969,1972, 1975 წლებში. მაია ჩიბურდანიძე მსოფლიოს ჩემპიონი 1978 და 1981 წლებში, ნანა ალექსანდრია მსოფლიოს ჩემპიონი სსრ ნაკრებში: 1969, 1974 და 1978 წლებში. ასეული წლების მანძილზე ჭადრაკის შესახებ მთელი მსოფლიოში გამოდის გაზეთები, ჟურნალები, წიგნები. ამიტომ მკითხველს მე ვერაფრით გავაკვირვებ, მხოლოდ მოვიყვან ჭადრაკის თამაშის წესებს, რომელიც დამტკიცებული იყო 1952 წელს ჭადრაკის საერთაშორისო კონგრესზე ქალაქ სტოქჰოლმში.

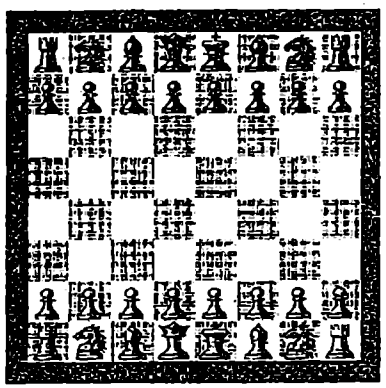


ჭადრაკის სათამაშოდ გამოიყენებენ კვადრატული ფორმის სპეციალურ დაფას, რომელიც დაყოფილია ერთნაირი ზომის ერთმანეთის შემცვ-

ლელი შავი და თეთრი ფერის 64 უჯრად. სათამაშო დაფა მოთამაშეებს შორის ისე უნდა იდოს, რომ მოთამაშისაგან მარჯვენა კუთხის უჯრა იყოს თეთრი ფერისა.

ჭადრაკის სათამაშოდ გამოიყენება 32 შავი და თეთრი ფერის სპეციალური ფიგურები, თექვსმეტ-თექვსმეტი თითოეული მოთამაშისთვის. თეთრი ფიგურებით მოთამაშიდან - დაფის მარჯვენა მხარეს ეწოდება მეფის ფრთა, მარცხენას - დედოფლისა. საჭადრაკო დაფის შუა 4 უჯრედს ეწოდება ცენტრი.

თამაშის დაწყების წინ თითოეულ მოთამაშეს აქვს რვა-რვა სპეციალური ფიგურა, რომლებსაც წარმოადგენენ: მეფე, დედოფალი, 2 კუ, 2 ეტლი, 2 მხედარი და 8 პაიკი.



ჭადრაკის ფიგურების განლაგება დაფაზე ადვილად დასამახსოვრებელია: კუთხეებში დგანან ეტლები: მათ გვერდზე - მხედრები: ხოლო მხედრების შემდეგ - კუები; შუა ველზე დგანან დედოფლები თავ თავიანთი ფერის შესაბამის უჯრაზე, ხოლო მეფეები - დედოფლების გვერდით; პაიკებს დგამენ ფიგურების წინ მეორე რიგში.

იხ. ნახ.

ჭადრაკის დაფაზე განასხვავებენ ჰორიზონტალს, ვერტიკალს და დიაგონალს. დაფის უჯრედების ვერტიკალური რიგები აღნიშნულია ლათინური ალფავიტის ასოებით: a(ა), b(ბ)), c(ც), d(დ), e(ე), f(ფ), g(ჟ), h(ჰ), ჰორიზონტალური რიგები აღინიშნება ციფრებით: 1-2-3-4-5-6-7-8. ასეთი სახით ყველა უჯრედს აქვს თავისი აღნიშვნა.

პარტიის ჩანაწერის გასაკეთებლად გამოიყენება შემდეგი აღნიშვნები, მფ - მეფე. დ - დედოფალი; კ - კუ: ე - ეტლი; მ - მხედარი: პ - პაიკი. პირველ რიგში უჩვენებენ მეფის ადგილსამყოფელს, შემდეგ დედოფლის, ეტლის, მხედრის, კუს და პაიკების. საჭადრაკო ნოტაცია გვაძლევს საშუალებას, რომ მოვახდინოთ არა მარტო ფიგურების პოზიციების ჩანაწერი, არამედ დავაფიქსიროთ ცალკეული სვლებიც, მაგალითად: კდ3 - ჰ7 - ნიშნავს, რომ კუმ გააკეთა სვლა - დ3 უჯრედიდან - ჰ7 უჯრაზე.

საჭადრაკო პარტიის ჩასაწერად და ლიტერატურის წასაკითხად საჭიროა სხვა აღნიშვნების ცოდნაც:

- სვლა ფიგურის აყვანის გარეშე.

:	სვლა ფიგურის აყვანით.
0-0	მოკლე როქი
0-0-0	გრძელი როქი
+	ქიში
++	ორმაგი ქიში
X	მატი
!	ძლიერი სვლა
!!	ბრწყინვალე სვლა
?	სუსტი სვლა
??	ძალზე ცუდი სვლა
!?	ორმხრივი მწვავე სვლა
?!	საეჭვო სვლა
~	ნებისმიერი სვლა

= მოწინააღმდეგეების შანსები ტოლია

± თეთრების მდგომარეობა უკეთესია

∓ თეთრებს აქვთ მცირე უპირატესობა

⨦ შავების მდგომარეობა უკეთესია

+ შავებს აქვთ მცირე უპირატესობა

+ - თეთრებს აქვთ მოსაგები პოზიცია

- + შავებს აქვთ მოსაგები პოზიცია.

ჭადრაკის თამაშს აქვს სტადიები: დებიუტი – პარტიის საწყისი ფაზა, რომლის მიზანია: ა) თავისი ძალების სწრაფი მობილიზაცია - (ფიგურების წინ გაყვანა). ბ) ფიგურების გადაადგილება ცენტრისაკენ (ბრძოლა ცენტრისათვის). გ) თავისი მეფის საიმედოდ დაცვა. მიტელშპილი – პარტიის შუა ფაზა, 12-15 სვლის შემდეგ. ენდშპილი – პარტიის დამამთავრებელი ფაზა.

საჭადრაკო პარტიას იწყებს თეთრებით მოთამაშე. ორივე პარტნიორი სვლებს აკეთებს რიგის მიხედვით, თითოეულ სვლაზე გადააადგილებენ ერთ პაიკს ან ფიგურას, როქის გარდა. სვლა ეწოდება პაიკის ან რომელიმე ფიგურის გადაადგილებას, ერთი ველიდან თავისუფალი ან მოწინააღმდეგის ფიგურით დაკავებულ მეორე ველზე. სხვა პაიკით ან ფიგურით

დაკავებულ ველს შეუძლია გადაახტეს მხოლოდ მხედარიც ან ეტლიც როქის შესრულების დროს.

სხვა პაიკით ან ფიგურით დაკავებულ ველზე დასმული პაიკი ან ფიგურა კლავს მას. პაიკის ან ფიგურის მომკვლელი მოთამაშე, სასწრაფოდ აიღებს მას დაფიდან.

მეფე მოძრაობს ერთი მეზობელ ველზე ჰორიზონტალურად, ვერტიკალურად და დიაგონალურად, (როქის გარდა), თუ ეს ველი არ იმყოფება მოწინააღმდეგის პაიკის ან ფიგურის დარტყმის ქვეშ.

დედოფალი - მოძრაობს. და კლავს ველის ყოველნაირ რაოდენობაზე, ჰორიზონტალურად, ვერტიკალურად და დიაგონალურად.

ეტლი მოძრაობს და კლავს ველის ყოველნაირ რაოდენობაზე, ჰორიზონტალურად და ვერტიკალურად.

კუ - მოძრაობს და კლავს ველის ყოველნაირ რაოდენობაზე დიაგონალურად. ერთი კუ მოძრაობს თეთრი ფერის უჯრებზე, მეორე შავი ფერის უჯრებზე.

მხედარი მოძრაობს და კლავს 2 ველზე ჰორიზონტალურად (ვერტიკალურად) და 1 ველზე ვერტიკალურად (ჰორიზონტალურად), რუსული მთავრული ასო „Г“-ს მსგავსად. ოღონდ ის ველიც რომელზედაც მხედარი უნდა დადგეს საჭიროა თავისუფალი იყოს. თავისი ან მოწინააღმდეგის ფიგურები შუალედ ველებზე მხედრის სვლას ხელს არ უშლიან.

პაიკი მოძრაობს მხოლოდ წინ, თანაც საწყისი მდგომარეობიდან ერთ ან ორ ველზე, შემდეგ მხოლოდ 1 ველზე. პაიკი კლავს ერთ ველზე - მაგრამ დიაგონალურად. როდესაც პაიკი გადაადგილებულია საწყისი მდგომარეობიდან 2 ველზე, მაგრამ უნდა გაიაროს მოწინააღმდეგის პაიკის ცეცხლის ხაზი. ის შეიძლება მოკლულ იქნეს მოწინააღმდეგის პაიკის მიერ. ამ სიტუაციას ეწოდება „გავლით კვლა“.

თითოეული პაიკი რომელიც მიაღწევს დაფის ბოლო ჰორიზონტალს, მოთამაშის სურვილის მიხედვით უნდა გადაიქცეს იმავე ფერის: დედოფლად, ეტლად, კუდ, ან მხედრად, მიუხედავად იმისა თუ რომელი ფიგურები იმყოფებიან ამ დროს საჭადრაკო დაფაზე, ახალი ფიგურის მოქმედება იწყება მისი გაცოცხლების მომენტიდან. (თეორიულად შეიძლება წარმოიდგინო დაფაზე: 9 დედოფალი 10 ეტლი და ა. შ.).

მეფეს გამოცხადებული აქვს ქიში, როდესაც ის ველიც რომელზედაც ის დგას, იმყოფება მოწინააღმდეგის პაიკის ან ფიგურის დარტყმის ქვეშ. ასეთ შემთხვევაში ამბობენ, რომ პაიკი ან ფიგურა მეფეს ეუბნება „ქიშს“.

ქიშისაგან საშველი არის მაშინვე გაკეთებული სვლა. თუ მეფეს სვლა არა აქვს ან სხვა. თავისი ფერის რომელიმე ფიგურის სვლით შეუძლე-

ბელია მისი დაცვა, მაშინ არის – „მატი". პაიკს ან ფიგურას, რომელიც თავის მეფეს ჩამოეფარება და დაიფარავს ქიშისაგან, შეუძლია ქიში უთხრას მოწინააღმდეგეს.

თამაშს მოიგებს ის მოთამაშე, რომელმაც მატი გაუკეთა მოწინააღმდეგის მეფეს. პარტია დამთავრდება ყაიმით, თუ ერთ-ერთი მოთამაშის მეფე არ იმყოფება ქიშის ქვეშ, მაგრამ ამ მოთამაშეს არა აქვს სვლა. ასეთ სიტუაციას ეწოდება – „პატი".

პარტია შეიძლება დამთავრდეს ყაიმით, თუ ბოლო 50 სვლაში არ იყო მოკლული არც ერთი ფიგურა ან პაიკი, ან პაიკით არ იყო გაკეთებული არც ერთი სვლა და ასევე დაფაზე ერთი და იმავე პოზიციის 3-ჯერ გამეორება მოხდა.

ჭადრაკში ყველაზე მთავარი ფიგურა არის – მეფე, მისი ბედი წყვეტს პარტიის შედეგს. ყველაზე სუსტია – პაიკი. ყველაზე ძლიერია – დედოფალი, რომელიც როცა ცენტრში იმყოფება, დარტყმის ქვეშ აყენებს 27 უჯრედს (ველს), თითქმის დაფის ნახევარს. ეს ფიგურა სიძლიერით ტოლია 2 ეტლის, ან 3 კუს, ან 3 მხედრის. მეორე ფიგურა სიძლიერით არის – ეტლი (ერთდროულად დარტყმის ქვეშ ყავს 14 უჯრედი). 1 ეტლი ტოლია 5 პაიკისა, ხოლო 2 ეტლის ტოლია 3 მსუბუქი ფიგურა. დედოფლებს და ეტლებს უწოდებენ, მძიმე ფიგურებს. მესამე ადგილს სიძლიერის მიხედვით იყოფენ კუ და მხედარი. მაგრამ წყვილი კი ძლიერია წყვილ მხედარზე. კუ ან მხედარი ტოლია 3 პაიკისა.

როქი ეწოდება მეფის გადაადგილებას ეტლთან ერთად, რაც სრულდება შემდეგნაირად: მეფე გადადის იმავე ფერის ველზე, რომელზედაც იდგა მანამდე (ორი უჯრედით), ამის შემდეგ ეტლი გადაბტება მეფეს და დაიკავებს მის მეზობელ უჯრედს.

თუ მეფეს გაკეთებული ჰქონდა სვლა, მაშინ როქის გაკეთება არც ერთ მხარეს არ შეიძლება. როქის გაკეთება არ შეიძლება იმ ეტლის მხარეს, რომელსაც სვლა ჰქონდა გაკეთებული. როქის გაკეთება შეუძლებელია, თუ ველი რომელზედაც დგას მეფე, რომელიც უნდა გაიაროს მეფემ, ან უნდა დაიკავოს მოწინააღმდეგის პაიკის ან ფიგურის დარტყმის ქვეშ იმყოფება და ასევე თუ მეფესა და ეტლს შორის დგას სხვა ფიგურა.

ჭადრაკის თამაშის ურყევი წესებია: 1). შეეხე – გააკეთე სვლა; რაც ნიშნავს, რომ ოდნავ თუ მაინც შეეხო მოთამაშე თავის ან მოწინააღმდეგის ფიგურას, იძულებულია ამ ფიგურით ითამაშოს. როცა მოთამაშეს სურს ფიგურის გასწორება, უნდა თქვას – „ვასწორებ". 2). სვლა ითვლება გაკეთებულად, როცა ხელი მოცილებულია ფიგურისაგან. 3). არ შეიძლება სელის უკან დაბრუნება. 4). თუ თამაში დაიწყო და მერე აღმოჩნდა,

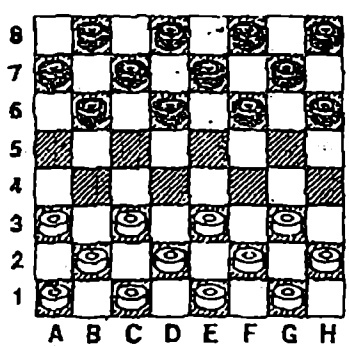
რომ ფიგურები არასწორად იყო განლაგებული, პარტია ხელახლა უნდა გათამაშდეს. 5). როცა თამაშის მსვლელობაში ან მისი დამთავრების დროს აღმოჩნდება, რომ სვლა იყო გაკეთებული არსებული წესების დარღვევით, პარტია უნდა გათამაშდეს წინამდებარე პოზიციიდან.

შაშის თამაშები

შაში არის ორი პარტნიორის სამაგიდო თამაში. ისტორიკოსების აზრით შაშის თამაშს გააჩნია 50 საუკუნის ისტორია. გათხრების დროს ეგვიპტეში იყო აღმოჩენილი მოხატულობა, რომელიც მიეკუთვნებოდა ფარაონ ტეტუს მართვის პერიოდს, რომლითაც მტკიცდება, რომ იმდროინდელი ადამიანები ნადირობის და თევზის ჭერის გარდა თამაშობდნენ შაშს. მის სიძველეს ამოწმებს მუზეუმის ექსპონატებიც: ლუვრში ინახება ორი შაშის დაფა ფარაონების დროდან, ხოლო ბრიტანეთის მუზეუმში შეიძლება ნახოთ ძველი ბერძნული გამოსახულება ლომის და ანტილოპისა, რომლებიც თამაშობენ შაშს. ყველაზე სინამდვილესთან ახლოს მყოფი ვერსია ეკუთვნის ფრანგ მკვლევარს ჟოზეფ ბოიეს, რომელიც ამტკიცებს, რომ შაში წარმოიქმნა ჭადრაკის და არაბული თამაშის „ალკერკის“ (წისქვილი - ქართ.) თამაშების კომბინაციების იდეებიდან. „ალკერკის“ თამაშში გამოყენებული იყო 25 უჯრედიანი დაფა და თითოეულ მოთამაშეს ჰქონდა 12-12 შაში, თანაც მოკვლა ხორციელდებოდა მოკლულ შაშზე გადასტომის შედეგად.

შაშს ამჟამად თამაშობენ მსოფლიოს ყველა ქვეყანაში. შაშის მსოფლიო ფედერაცია დაარსდა 1947 წელს. ევროპის ზოგიერთ სახელმწიფოში მას უწოდებენ დამკას. არსებობს შაშის მრავალი ვარიანტი. ტრადიციულად თამაშობენ მხოლოდ შავი ან თეთრი ფერის ველებზე (უჯრებზე).

64 უჯრიანი ტრადიციული შაში.



თამაშის მიზანია მოწინააღმდეგის ყველა კოჭის მოკვლა, ანდა ისეთი მდგომარეობის შექმნა, როდესაც მეტოქის კოჭები ჩაკეტილია და არა აქვს სვლა. კოჭების განლაგება დაფაზე თამაშის დაწყების წინ ნაჩვენებია სურათზე. იხ. ნახ.

შაშის სათამაშოდ საჭიროა ერთმანე-

თის შემცველი ორი ფერის 64 უჯრიანი დაფა და 12-12 შავი და თეთრი ფერის კოჭები.

თამაშს იწყებს თეთრი შაშების (კოჭების) მჭონე მოთამამე. შემდეგ პარტნიორები სვლას აკეთებენ რიგის მიხედვით. ერთ სვლაზე კოჭი გადაადგილდება ერთი უჯრედით (ველით) წინ დიაგონალურად. მოწინააღმდეგის კოჭის მოკვლა შეიძლება მასზე გადახტომით თავისუფალ ველზე წინ, ანდა უკან. ერთი სვლით შეიძლება რამდენიმე კოჭის მოკვლა, თუ არის საშუალება ყოველი მოკლული კოჭის გადახტომის შემდეგ თავისუფალ ველზე დაიდოს კოჭი. კოჭის მოკვლა სავალდებულოა.

კოჭი, რომელიც მიაღწევს სათამაშო დაფის ბოლო ჰორიზონტალურ ველს, გადაიქცევა დამკად. დამკა განსხვავდება ჩვეულებრივი კოჭისაგან შეზღუდულებით, ამიტომ კოჭი უნდა ამოტრიალდეს ან 2 კოჭი ერთმანეთზე დაიდოს.

დამკას ერთი სვლით შეუძლია გადაადგილდეს ველის (უჯრედის) ყოველნაირ რაოდენობაზე დიაგონალურად ნებისმიერ მხარეზე კოჭის მოკვლამდე. ხოლო თუ დამკა მოკლაეს მოწინააღმდეგის კოჭებს, მაშინ შეუძლია შეიცვალოს მოძრაობის მიმართულება დარტყმების მომენტებში. (შეუძლია მოკლას უკანაც).

სავალდებულოა ყველაზე მეტი რაოდენობის კოჭების მოკვლა. მაგალითად: თუ არის მოსაკლავი 3 კოჭი, ან ერთი კოჭი და ერთი დამკა, უნდა იქნეს მოკლული 3 კოჭი.

შაშის თამაში გრძელდება მანამდე, სანამ მოწინააღმდეგის ყველა დამკა და კოჭები არ მოკვდება, ანდა ტრადიციული ყაიმის სიტუაცია არ შეიქმნება, რაც ნიშნავს, რომ დაფაზე დარჩება დამკა - დამკის წინააღმდეგ, ან 2 დამკა ერთის წინააღმდეგ, ანდა სამი დამკა ერთის წინააღმდეგ, თუ ეს ერთი იმყოფება დაფის დიდ დიაგონალზე.

მოწინააღმდეგის კოჭები თუ არის ბლოკირებული (სიტუაცია, როდესაც მოწინააღმდეგეს არავითარი სვლა აღარა აქვს) - ასევე მოგებად ითვლება.

პარტიის და ცალკეული პოზიციების ჩასაწერად მიღებულია ალგებრული ნოტაცია. ჰორიზონტალური რიგების უჯრედები აღინიშნება ციფრებით 1-დან - 8-მდე, ხოლო ვერტიკალური რიგების უჯრები ლათინური ალფავიტის პირველი რვა ასოთი: a, b, c, d, e, z, g, h. მაგალითად, ზედა მარჯვენა შავი კოჭი ჩაიწერება როგორც h8, ხოლო ქვედა მარცხენა კოჭი როგორც a1.

ნოტაციაში გამოყენებულია შემდეგი პირობითი ნიშნები:

- წყნარი სვლა

: დარტყმის სვლა
! კარგი სვლა
!! განსაკუთრებით ძნელი და კარგი სვლა
? ცუდი სვლა
?? უხეში შეცდომა
?! პოზიციური როლის შემსრულებელი ცუდი სვლა
!? რისკიანი სვლა
~ ნებისმიერი სვლა
X მოგება
± თეთრების (შავების) უპირატესობა
= ყაიმი, თანაბარი თამაში

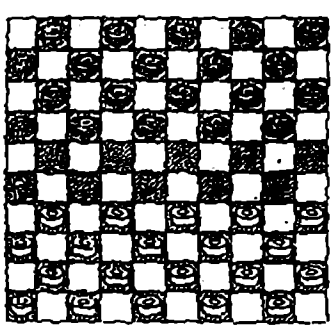
სვლის ჩაწერის წინ დაისმება რიგითი ნომერის ციფრი. ნომერის შემდეგ მრავალი წერტილი უჩვენებს მასზე, რომ თეთრების სვლის ჩაწერა გამოტოვებულია და მოყვანილია მხოლოდ შავების სვლა (ე... c3: e3).

ნოტაციები არსებობს სრული და შემოკლებული. მაგალითად, თუ პირველი ვარიანტი გამოიყურება ასე: 1. g3-f4 d6-e5 2 f4:d6 e7:c5, მაშინ, მეორე ასეთნაირად: 1. gf4 de5 2 f:d6 c:c5 (მოკვლის ნიშანის გამოტოვებაც შეიძლება).

ას უჯრედიანი შაში

ას უჯრედიანი შაშის თამაში წარმოიშვა საფრანგეთში XVIII საუკუნეში, სწაფად გავრცელდა მრავალ ქვეყანაში. ამჟამად ყოველწლიურად ტარდება საერთაშორისო ტურნირები და მსოფლიოს პირველობის ჩემპიონატი.

თამაშისთვის საჭიროა ერთმანეთის შემცვლელი ორი ფერის 100 უჯრედიანი დაფა 40 კოჭი (20 შავიდა 20 თეთრი). დაფის პირველი ჰორიზონტალური რიგის ბოლო უჯრედი სავალდებულოა იყოს შავი ფერისა.



თამაშის საწყის მდგომარეობაში მოწინააღმდეგეთა კოჭები იკავებენ დაფის ნახევრად 4-4 რიგს. თითოეულ რიგში არის ხუთ-ხუთი კოჭი.

იხ. ნახ.

თამაშს იწყებს თეთრი კოჭების მქონე მოთამაშე. თამაშის ყველა წესი კოჭების

გადაადგილებისა თუ მოკვლისა იგივეა, რაც 64 უჯრედიან შაშში. ვინაიდან დაფის ფართობი და შაშების რაოდენობა გაზრდილია, თამაშიც უფრო გართულებულია და ასევე გაზრდილი შესაძლო კომბინაციების რაოდენობა.

შეცვლილია ველების ნუმერაცია და პარტიის ჩაწერა.

უბრალო კოჭი ვერ გახდება დამკა, თუ დამკის ველის გავლის შემდეგ აგრძელებს მოკვლას, თუ უბრალო კოჭი გადის დამკაში, მას არ შეუძლია გააგრძელოს მოკვლა დამკის უფლებით, დამკის უფლებით ის იწყებს მოქმედებას შემდეგი სვლის შემდეგ.

ინგლისური შაში

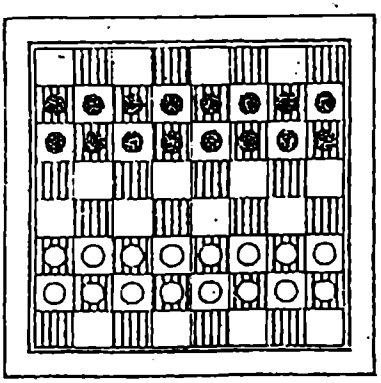
ინგლისური შაშის თამაშის წესები იგივეა, მხოლოდ შეცვლილია თამაშის მიზანი, რაც იმაში მდგომარეობს, რომ მოგებულად ითვლება ის მოთამაშე, რომელიც პირველი მოიცილებს თავის კოჭებს, ესე იგი, ყველა თავის კოჭს მოაკვლევინებს მოწინააღმდეგეს.

ამერიკული შაში

ამერიკული შაშის თამაშის წესები განსხვავდება ჩვეულებრივისაგან: 1. კოჭები კლავენ მხოლოდ წინ. 2) დამკა დადის (მოძრაობს) წინ და უკან მხოლოდ ერთ უჯრედზე და კოჭის მოკვლა შეუძლია უკანაც.

სომხური შაში

სომხური შაშის თამაშის წესები ტრადიციულისგან განსხვავებულია. თითოეულ მოთამაშეს აქვს 16-16 ორი ფერის კოჭები. კოჭების საწყისი განლაგება დაფაზე ნაჩვენებია სურათზე.



კოჭები დაფაზე სვლას აკეთებენ ერთ უჯრედზე წინ ან გვერდზე, (მაგრამ არა დიაგონალურად), ხოლო კლავენ ასევე წინ და გვერზე. კოჭის ან დამკის თავისუფალ უჯრედზე გადახტომის შემდეგ.

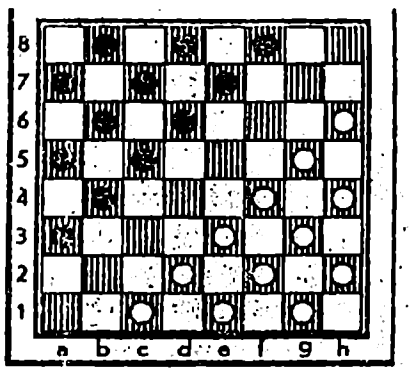
დაფის ბოლო ჰორიზონტალურ უჯრედზე მისული კოჭი გადაიქცევა დამკად, რომელიც გადაადგილდება და ჰკლავს ვერტიკალურად, ჰორიზონტალურად და დიაგონალურად, გადახტება მოწინააღმდეგის კოჭს ან დამკას.

თამაში გრძელდება მანამ, სანამ ერთ რომელიმე მოთამაშეს აღარ ექნება არც ერთი კოჭი ან დამკა, რაც წაგებას ნიშნავს. თამაში დამთავრდება ყაიმით, თუ თითოეულ მოთამაშეს დაფაზე დარჩება თითო დამკა.

დიაგონალური შაშები

ამ თამაშის წესები და მიზანი იგივეა, რაც გააჩნია ტრადიციულ შაშის თამაშს, მაგრამ კოჭები განლაგებულია დაფაზე დიაგონალურად.

იხ. ნახ.

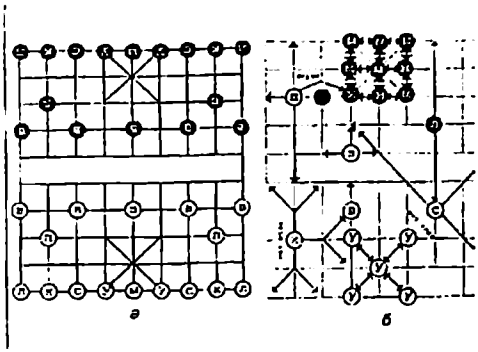


სიანცი

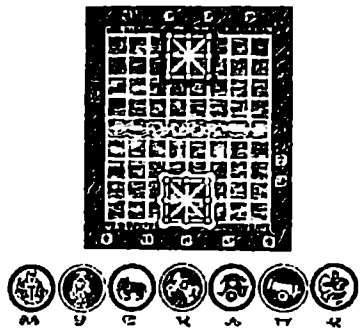
მრავალი საინტერესო სამაგიდო თამაშები შექმნა ჩინელმა ხალხმა. მთელ მსოფლიოში ცნობილ ჭადრაკსაც ჩინეთში თამაშობენ თავისებურად. ეს თამაში არ ჰგავს ევროპაში აღიარებულს. დაფაზე 9X9 კვადრატია, არ გამოიყენება გამოთლილი ფიგურები. შავი და წითელი ფერის კოჭებზე (შაშებზე) გამოყვანილია იეროგლიფები. თამაშში მონაწილეობენ: 5 პიკი, 2 ქვემეხი, 2 ოთხთვალა, 2 ცხენი, 2 კანცლერი, 2 მეცნიერი, 1 იმპერატორი. ყველა სათამაშო კოჭები დაწყობილია დაფის 3 რიგზე, ხაზების გადაკვეთებზე და არა კვადრატებში როგორც ჭადრაკშია.

მოწინააღმდეგე ბანაკებს შორის ნეიტრალური ველი (არე) უკავია მდინარეს. ჩინურიდან თარგმანის მიხედვით თამაშს ეწოდება „ბატალური სტრატეგიის თამაში". თამაშისათვის საჭიროა სპეციალური დაფა ან ქაღალდზე სქემატიური ნახაზის დახატვა.

თამაშის დაწყებამდე ფიგურების განლაგება და სვლების სქემა ნაჩვენებია სურათებზე:



ა ბ



გაამახვილეთ ყურადღება, რომ დაფის თითოეულ მხარეზე არის ცისე ცხრა რგოლით. ამ ცისის საზღვრებში გადაადგილდება „მარშალი", რომელსაც ჩვეულებრივ ჭადრაკში ეწოდება „მეფე".

თამაშის მოკლე ახსნა.

სიანცის თამაშში შემონახულია თითოეული ფიგურის ჩინური სახელი და მოკლე ახსნა თუ რომელი ფიგურა როგორ მოძრაობს.

1. „შუაი" - „მარშალი". მისი სვლები შეზღუდულია ცისის საზღვრებით ანუ შტაბ-ბინით, რომელიც სხვა სწორი ხაზებისგან განსხვავებით შეერთებულია ასევე დიაგონალური ხაზებით.

2. „ში" - „მეცნიერი". ჭადრაკის თამაშში მისი მსგავსი ფიგურა არ არის. მისი მოვალეობაა შტაბ-ბინის ფარგლებში დაიცვას „მარშალი".

3. „მიან" - „კუ". სვლების მიხედვით ეს ფიგურა ჰგავს კუს. მოძრაობს ის დიაგონალურად 2 რგოლის იქით (შემდეგ), მაგრამ არ აქვს უფლება გადაახტეს გზაზე მდგომ 2 ფიგურას და გადავიდეს მდინარის გაღმა, რომელიც სათამაშო ველს ყოფს ორ თანაბარ ნაწილად.

4. „მა" - „ცხენი". ეს იგივე ფიგურაა რაც არის ჭადრაკში. მაგრამ მისი მოძრაობა გართულებულია იმით, რომ მას არ შეუძლია გადაახტეს სხვა ფიგურებს.

5. „ცძიუი" - „ეტლი". ეს იგივეა რაც ჭადრაკში. შეუძლია იმოძრაოს ყველა მიმართულებით ჰორიზონტალურად და ვერტიკალურად.

6. „პაო" - „ქვემეხი". ჭადრაკში არ არის ანალოგიური ფიგურა. ის მოძრაობს ისე როგორც - „ცძიუი". ამ ფიგურით შეიძლება მოკლა მოწინააღმდეგის ფიგურები იმ შემთხვევაში, როცა ისინი დგანან ქვემეხსა და თავდასასხმელ ობიექტს შორის.

7. „ცხუ“ ან „ბინი“ – მეომარი. იგივეა რაც პაიკი ჭადრაკში. მოძრაობს წინ ერთი რგოლით მანამ, სანამ არ გადალახავს მდინარეს. ამის შემდეგ ეძლევა უფლება იმოძრაოს ჰორიზონტალურად და ვერტიკალურად, მაგრამ მხოლოდ ერთი რგოლით.

თითოეული მოთამაშის მიზანია ალყაში მოაქციოს მოწინააღმდეგის მარშალი და გაიმარჯვოს. თავისი შესაძლებლობებით და კომბინაციებით „სიანცის“ თამაშს აქვს იმდენი სვლები, რამდენიც გააჩნია ჭადრაკს.

გო

თამაშის წესები

გო-ს ჯერ კიდევ ოთხი-ხუთი ათასი წლის წინათ თამაშობდნენ ცენტრალურ აზიაში, ჩინეთსა და იაპონიაში. მეოცე საუკუნიდან იგი მთელს მსოფლიოში პოპულარული გახდა. შეიქმნა ევროპისა და მსოფლიოს ფედერაციები. მსოფლიო ფედერაციაში 31 ქვეყანაა გაერთიანებული. ამ სახეობაში ჩატარდა ევროპის 29 და მსოფლიოს 7 ჩემპიონატი. მსოფლიო ჩემპიონთა წოდება ექვსჯერ მოიპოვეს ჩინელმა სპორტსმენებმა. ჩინეთში ამ თამაშს სკოლებშიც კი ასწავლიან.

საბჭოთა კავშირში გო 20-იან წლებში გახდა ცნობილი. მას განსაკუთრებით დიდი ყურადღება მიექცა 70-იან წლებში; გამოუშვეს გო-ს კომპლექტები: ჩამოყალიბდა სექციები მოსკოვში, ლენინგრადში, ყაზანში, კიევსა და პეტროზავოდსკში. საკავშირო სპორტკომიტეტმა შექმნა სრულიად რუსეთის გოს სექცია, 1985 წელს კი ჩატარდა სრულიად რუსეთის თასის გათამაშება როგორც ჭაბუკთა, ისე მოზრდილთა შორის. საქართველოში გო ჯერ კიდევ უცხო თამაშია, მისი წესები სირთულით არ ჩამოუვარდება ჭადრაკისას და შაშისას. შეიძლება ითქვას, გოს ამოუწურავი შესაძლებლობები აქვს.

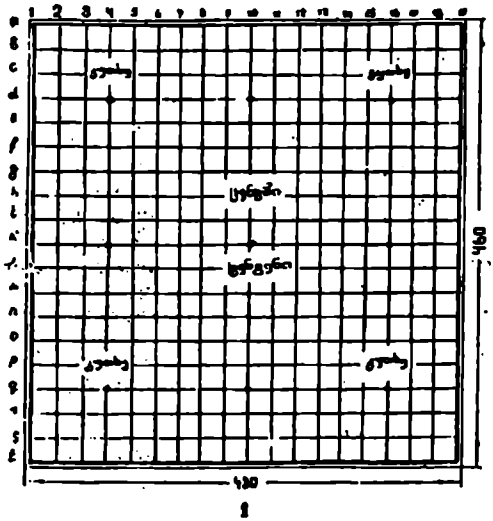
ძირითადი წესები

ინვენტარი.

გოს კომპლექტში შედის სათამაშო დაფა თეთრი და შავი ფერის კოჭები ანუ ქვები. სტანდარტული დაფის ზომებია 460X430 მმ. დაფაზე გავლებულია 19 ჰორიზონტალური (a, b, c, d, e, f, g, h, i, k, l, m, n, o, p, z, g, r, s, t) და 19 ვერტიკალური (1-დან 19-მდე) ხაზი, მანძილი მეზობელ ვერტი-

კალურ წერტილებს შორის უნდა იყოს 23,5 მმ. ხოლო ჰორიზონტალურ წერტილებს შორის 22,5 მმ. დაფაზე წერტილებით საგანგებოდ არის გამოყოფილი 9 პუნქტი: I. dy-4, II. d-10; III. dy-16; IV. k-4; V: k-10; VI. k-16; VII. qy-4; VIII. q-10; IX. qy-16; თითოეულ ამ პუნქტს „ხოსი" ეწოდება (სიტყვა-სიტყვით „ვარსკვლავი"). ამ ცხრა წერტილიდან

K-10 ეწოდება ცენტრი, ანუ ტენგენი. დაფაზე ჰორიზონტალური ხაზები a, b, c, d, და ა. შ. t-მდე იწყება ზევიდან ქვეითკენ, ხოლო ვერტიკალური 1-დან 19-მდე მარცხნიდან-მარჯვნივ (იხ. დიაგრამა „1).



კომპლექტში შედის 361 ქვა 181 შავი და 180 თეთრი. ქვა მრგვალია, ორივე მხარეს ოდნავ ამობურცული. დიამეტრი 21-22 მმ.

საერთოდ გოს 19X19 ხაზიანი დაფით თამაშობენ, მაგრამ ბოლო წლებში ფართოდ ინერგება მცირე ზომის 13X13 ხაზიანი დაფა 169 სათამაშო პუნქტით (85 შავი და 84 თეთრი ფერის ქვა) ამ დაფით უფრო ახალბედები თამაშობენ, და რა თქმა უნდა, პარტიას ნაკლებ დროსაც ანდომებენ.

გოს თამაში შეიძლება არასტანდარტული ზომის დაფაზეც, სადაც ასოები და რიცხვები მითითებული არ იქნება.

თამაშის დროს ქვები ყულაბაში ან ფინჯანში უნდა ეყაროს: სვლების გაკეთებისას მეტოქენი თითონ იღებენ და დაფაზე დებენ.

პარტიის თამაშის განმავლობაში ხშირად ყველა ქვას არც კი იყენებენ.

ჰორიზონტალური და ვერტიკალური ხაზების გადაკვეთის წერტილები სათამაშო პუნქტს ქმნიან.

თამაშობს ორი კაცი ერთი შავი, ხოლო მეორე თეთრი ფერის ქვებით.

თამაში იწყება ცარიელ დაფაზე. მეტოქეები სვლებს რიგრიგობით აკეთებენ. პირველი სვლა შავებისაა.

მოთამაშეს უფლება აქვს გამოტოვოს სვლა. ამ დროს იგი წარმოთქვამს სიტყვებს: „სვლას ვტოვებ" (პას).

სვლა ჰქვია ქვის დადებას დაფის რომელიმე ცარიელ პუნქტზე, ჰორიზონტალურ და ვერტიკალურ ხაზთა გადაკვეთაზე.

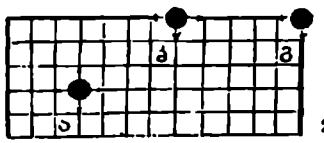
ქვის ფერები წილისყრით უნდა შეირჩეს.

სვლა დამთავრებულად ითვლება, როდესაც იგი ქვას დაფაზე დადებს და ხელს გაუშვებს. შენიშვნა: სანამ ქვას ხელს გაუშვებდეს, მოთამაშეს უფლება აქვს იგი დაფის სხვა რომელიმე თავისუფალ ადგილზეც დადოს. ევროპის ფედერაციის წესებით სვლა დამთავრებულად მაშინ ითვლება, როცა ერთ-ერთი პარტნიორი ქვით შეეხება დაფას.

პირველი სვლის უფლების სანაცვლოდ პარტიის დაწყებამდე შავებით მოთამაშე მეტოქეს აძლევს 5,5 ქულას (რასაც „კომი" ჰქვია). აქედან 5 ქულა მას „გადაეცემა" 5 ქვის სახით, რომლებიც ტყვეებად ითვლებიან: ხოლო ნახევარი ქულა – პირობითად. ეს ნახევარი ქულა ყაიმის შესაძლებლობას გამორიცხავს.

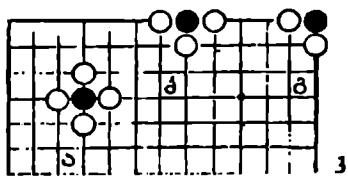
თუ მეტოქენი 13X13 ხაზიან დაფაზე თამაშობენ, „კომი" იქნება 3,5 ქულა. აქაც ასევე: 3 ქულა პარტნიორს „გადაეცემა" ქვებით, ხოლო ნახევარი პირობითად.

ვერტიკალზე ან ჰორიზონტალზე ქვით მომიჯნავე პუნქტებს, თუ ისინი დაკავებული არ არის სხვა, საკუთარი ან პარტნიორის ქვებით, ეწოდება „დამე" ანუ თავისუფალი პუნქტი (დიაგრამა №2, „ა", „ბ", და „გ" პოზიციები. პუნქტები მინიშნებულია ისრებით).



2

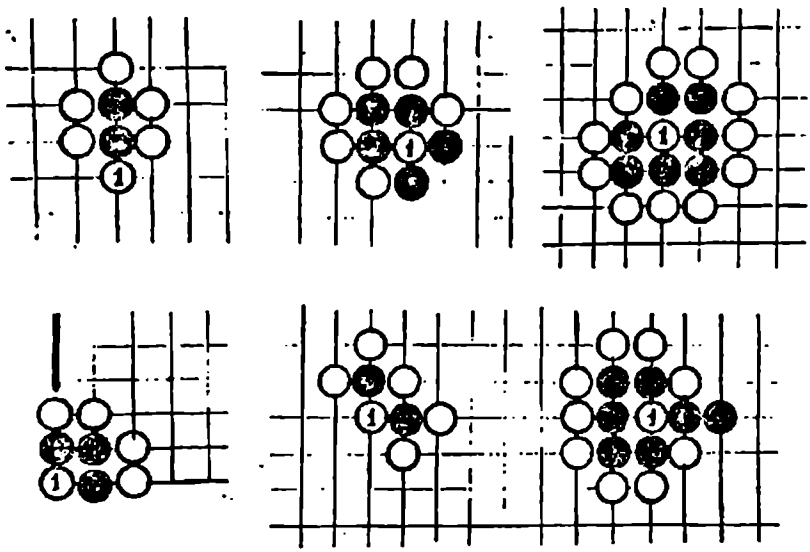
ერთი (ან რამოდენიმე) ქვა თუ ყველა მხრიდან მოწინააღმდეგის ქვებით არის გარშემორტყმული და თავისუფალი პუნქტები არა აქვს, მოკლულად (დატყვევებულად) ითვლება. მას მოწინააღმდეგე იღებს დაფიდან (იხ. დიაგრამა №3, „ა", ბ„", გ").



3

4-9 დიაგრამებზე ნაჩვენებია, რომ თეთრები 1-ლი სვლით სპობენ შავების ქვებს. ესე იგი შავი ქვები ალყაშემორტყმულია თეთრი ქვებით და თავისუფალი პუნქტები არა აქვთ. ეს ქვები მოკლულად ითვლება. თეთრებით მოთამაშემ ისინი დაფიდან უნდა აიღოს.

იხ. დიაგრამა 4-9.

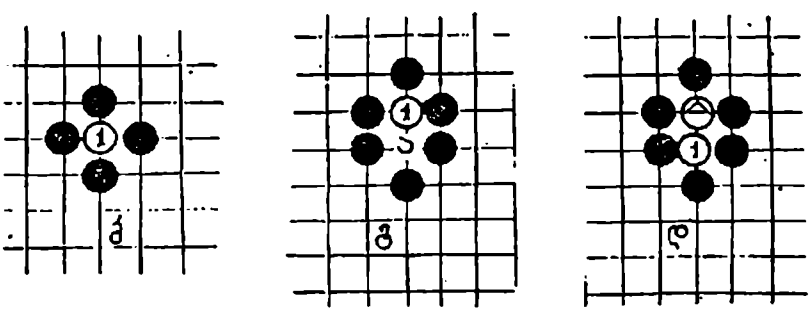


4-9

დაფიდან აღებული (დატყვევებული) ქვები მაგიდაზე ისე უნდა დავაწყოთ, რომ მოწინააღმდეგეს შეეძლოს მათი დანახვა საჭიროების შემთხვევაში კი დათვლაც.

არ შეიძლება გაკეთდეს სვლა, რომელიც საკუთარ ქვას (ერთს ან რამოდენიმეს) უკანასკნელ თავისუფალ პუნქტს მოუსპობს.

იხ. დიაგრამა №10.

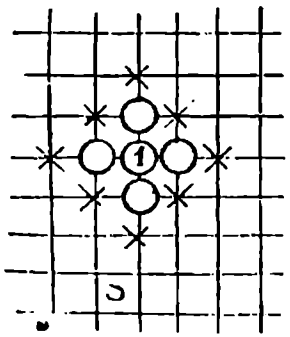


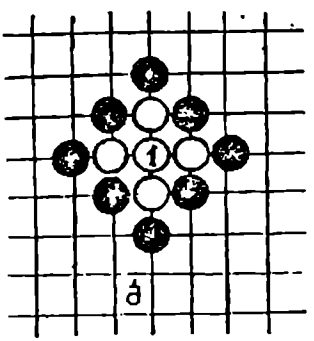
10

„ბ“ პოზიცია. პირველ სვლას თეთრები ვერ გააკეთებენ, რადგან თავისუფალი პუნქტი არა აქვთ.

„გ“ პოზიცია. თეთრებისათვის სვლის გაკეთებას აზრი არა აქვს, რადგან შავები „ა“ სვლით მათ ქვას დაუყოვნებლივ აიყვანენ.

„დ“ პოზიცია. „თეთრები ვერ ითამაშებენ პირველ სვლას, ვინაიდან ამ სვლით თავიანთ ქვასაც უსპობენ უკანასკნელ თავისუფალ პუნქტს (ისევე როგორც „ბ“ პოზიციაში). თეთრების ასეთ სვლებს „თვითმკვლელობას“ უწოდებენ.





„ა“ პოზიცია. აქ ყურადღება უნდა მიექცეს შემდეგ გარემოებას: თეთრებს უფლება აქვთ გააკეთონ პირველი სვლა, რადგან მათ ხუთ გადაბმულ ქვას გარს თავისუფალი პუნქტები ეკვრის (ნიშნით X);

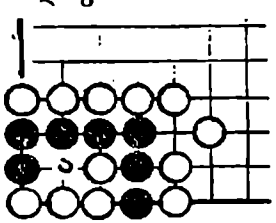
„ბ“) პოზიცია. – აქ კი თეთრი ქვები გარშემორტყმულია შავი ფერის ქვებით. რა თქმა უნდა თეთრებს პირველი სვლის გაკეთების უფლება არა აქვთ, რადგან ამით თავისუფალ პუნქტებს დაკარგავენ.

ასეთივე მდგომარეობაში აღმოჩნდებიან თეთრები დიაგრამა №12-ზე აღბეჭდილ პოზიციაში.

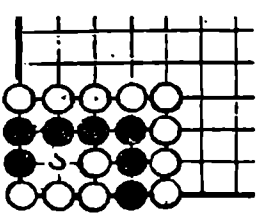
რაც შეეხება დიაგრამა №13-ს, თეთრებს შეუძლიათ სვლა გააკეთონ „ა“ წერტილში, რადგან ამ შემთხვევაში სპობენ შავი ქვების ჯგუფს.

გამონაკლისი შემთხვევაა, როცა ასეთი სვლით მოწინააღმდეგის ქვების მოკვლა შეიძლება.

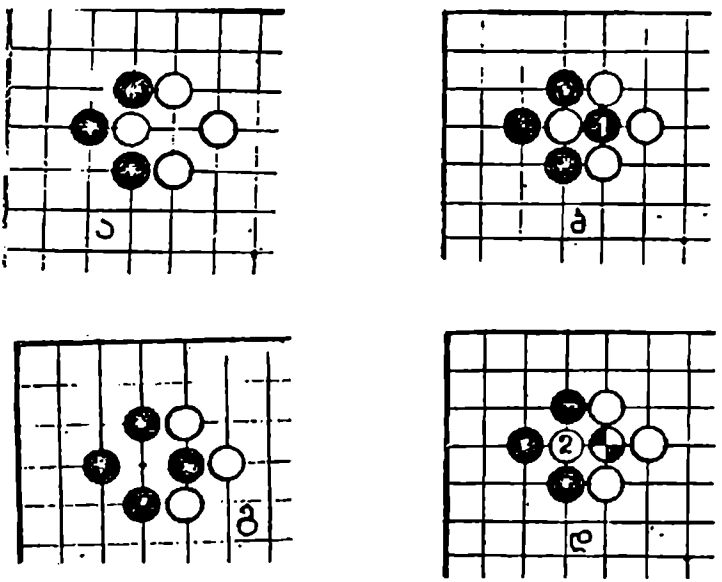
დიაგრამა 12.



დიაგრამა 13.



არ შეიძლება ისეთი სვლის გაკეთება, რომელსაც პოზიციის გამეორებისაკენ მივყევართ, ე. ი. არ შეიძლება იმ ქვის დატყვევება, რომელიც პარტნიორმა მხოლოდ წინა სვლაზე დადო დაფაზე და თან ერთი ქვა დაატყვევა. ასეთ პოზიციას „კო“ ეწოდება. ამ დროს პარტნიორებს შეუძლიათ რიგრიგობით დაატყვევონ ერთმანეთის ქვები, მაგრამ ყოველ სვლას, რომელსაც მეტოქის ქვის დატყვევება მოჰყვება, წინ უნდა უსწრებდეს დაფის რომელიმე სხვა ადგილას გაკეთებული სვლა.



14

14 დიაგრამაზე ასეთია კო-ს პოზიცია („ა“);

„გ“ პოზიცია. – შავებს პირველი სვლით შეუძლიათ აიყვანონ თეთრების ქვა, რაც მოგვცემს „გ“ პოზიციას“ „დ“ – თეთრებს ორი სვლით მაშინვე შეუძლიათ აიყვანონ შავების ქვა, მაგრამ ამას, ზემოთქმულიდან გამომდინარე პოზიციის გამეორებისაკენ მივყევართ. ამიტომ, არსებული წესის თანახმად თეთრებს არ შეუძლიათ გააკეთონ მეორე სვლა და დაატყვევონ ქვა. მათ ჯერ აუცილებლად სხვა სვლა უნდა გააკეთონ და დაფის სხვა ნებისმიერ მონაკვეთზე, თუ არის ამის შესაძლებლობა. შემდეგ კი მეორე სვლასაც გააკეთებენ.

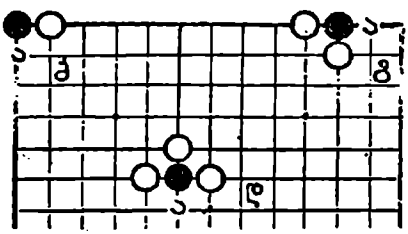
„ატარი“. გოს ერთ-ერთი ტექნიკური ხერხია მოწინააღმდეგის ქვის

ან ქვების ტყვედ ჩაგდება. ამ მუქარას იაპონურად „ატარი" ეწოდება:

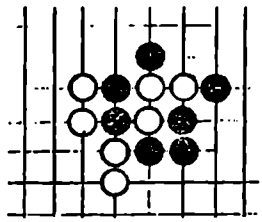
მაგალითად № 15 დიაგრამაზე

შავი ქვები აღმოჩნდა ატარის მდგომარეობაში, მათ დარჩათ მხოლოდ თითო თავისუფალი პუნქტი „ა", წერტილში, რათა შავი ქვა ტყვედ ჩაიგდონ. №16 დიაგრამაზე ატარის მდგომარეობაშია შავების ორი და თეთრების სამი ქვა. თამაშის დროს თავდაცვის ხერხია გადაბმა (თუ გამოუვალ ვითარებაში არა ვართ).

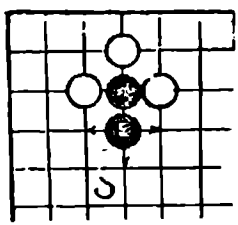
დიაგრამა 15.

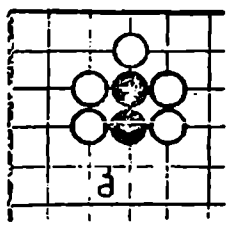


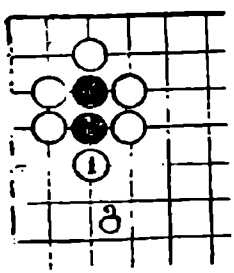
დიაგრამა 16.



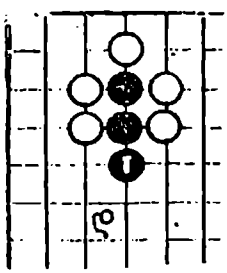
ერთი ფერის ქვებს, რომელთაც დაკავებული აქვთ მომიჯნავე ვერტიკალური ან ჰორიზონტალური პუნქტები, გადაბმული ქვები ან ქვების ჯგუფი ეწოდება.







17



№17 დიაგრამაზე შავებმა დააღწიეს თავი ატარის საფრთხეს („ა“ პოზიცია), ქვის გადაბმით შექმნეს სამი თავისუფალი პუნქტი.

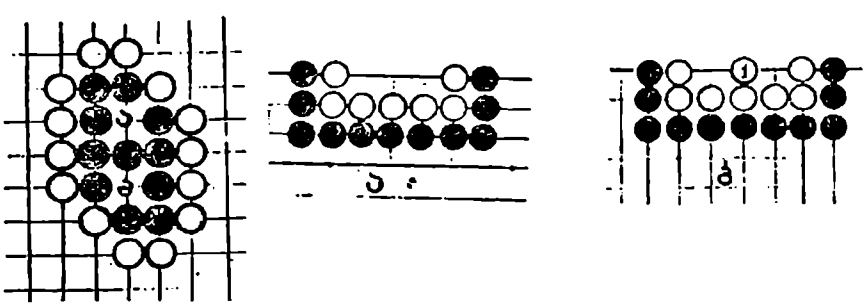
„გ“ პოზიცია. – შავების ორი ქვა ატარის მდგომარეობაშია, თუ ორი მხრიდან ორი თეთრი ქვა დავუმატეთ. თუ შავებმა გადაბმა არ გააკეთეს და დაფის სხვა ნებისმიერ ადგილზე ითამაშეს, მაშინ თეთრები თავიანთი პირველი სვლით ტყვედ ჩაიგდებენ შავების ორ ქვას („ბ“ პოზიცია). შავები კი მუქარის თავიდან ასაცილებლად აკეთებენ გადაბმას მესამე ქვით („დ“ პოზიცია) და კვლავ ქმნიან სამ თავისუფალ პუნქტს.

რას ნიშნავს „თვალი“.

ჯგუფს, რომლის დატყვევებაც მოწინააღმდეგეს არ შეუძლია, „ცოცხალი ჯგუფი“ ჰქვია. მას ორი თვალი უნდა ჰქონდეს (განსაკუთრებული შემთხვევის გარდა), ჯგუფი, რომელსაც არა აქვს ან არ შეუძლია შექმნას ორი „თვალი“, მკვდარია.

№18 დიაგრამაზე შავი ქვების ჯგუფს ორი თვალი აქვს: „ა“ და „ბ“ პუნქტებს თეთრები ვერ შეეხებიან, ვინაიდან მათ სვლას „თვითმკვლელობა“ მოჰყვება. შავების ამ ჯგუფს „ცოცხალი თვალი“ ეწოდება, რადგან მას თეთრები ვერ მოსპობენ.

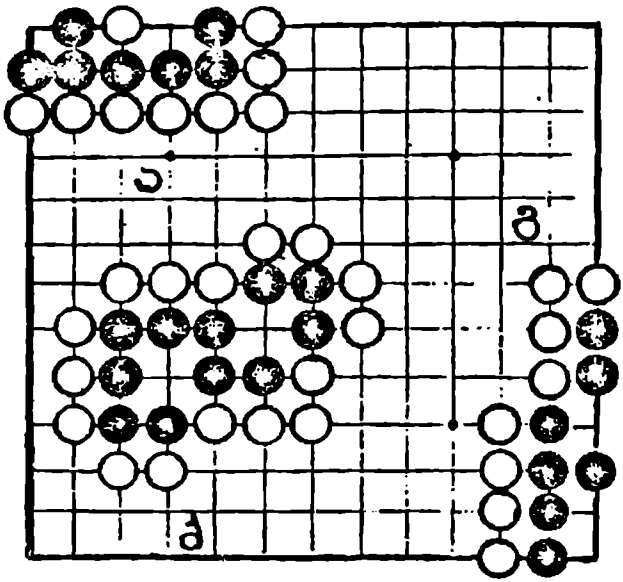
ასეთივე ძალით შეიძლება მოვიყვანოთ №19 დიაგრამაზე მოცემული „ა“ პოზიციიდან. პირველი სვლით, როგორც ეს „ბ“ პოზიციაზეა ნაჩვენები, თეთრები ქმნიან ცოცხალ ჯგუფს (ორი თვალით).



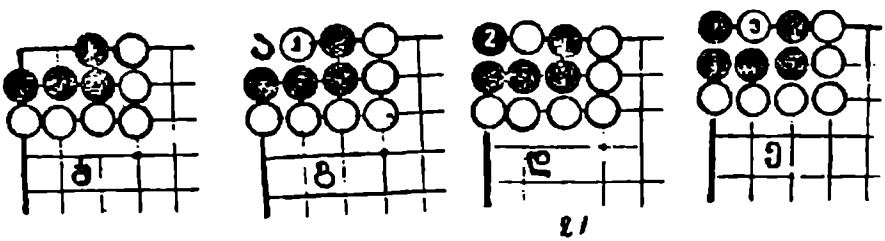
დიაგრამა №20-ზე მოცემულია სამი პოზიცია „ა“, „ბ“ და „გ“. „ა“ პოზიციაში შავები ცოცხალ ჯგუფს ქმნიან, თეთრები აქ მეტ სვლას ვერ გააკეთებენ.

„ბ“ პოზიციაში არის მოჩვენებითი ორი თვალი, შავების სამ ქვას ატარი ემუქრება. ზედა თვალი ისპობა და შავების ჯგუფი მკვდარია, რადგან მას მხოლოდ ერთი თვალი რჩება.

დიაგრამა №20



„გ“ პოზიციაში ზევით შავების ორ ქვას ასევე ატარი ემუქრება, ამ ჯგუფს მხოლოდ ერთი თვალი რჩება და ამის გამო იგი განწირულია. თუ რატომ იღუპებიან ეს ჯგუფები, ახსნილია №21 დიაგრამაზე:



ლ ი

„ბ“ პოზიციაში შავებს ერთი დიდი თვალი აქვთ. „ნ“ პოზიციაში თეთრები აკეთებენ პირველ სვლას და შავებს ატარი ემუქრებათ.

„დ“ პოზიცია, თუ შავები აკეთებენ მეორე სვლას (თეთრების პირველი სვლის შემდეგ), მათ აჰყავთ თეთრების ქვა, მაგრამ...

„ე“ პოზიცია: თეთრები აკეთებენ მესამე სვლას და შავების ხუთივე ქვას ატყვევებენ.

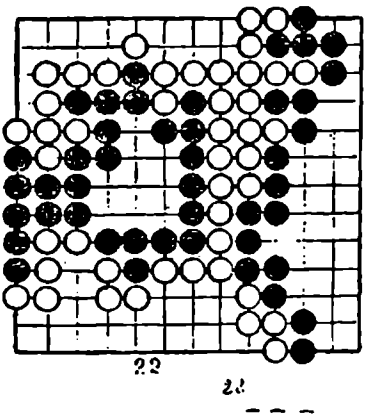
თამაშის დროს პარტნიორები ცდილობენ დაფაზე თავიანთი ქვებით „შემოლობონ“ ცალკეული ზონები.

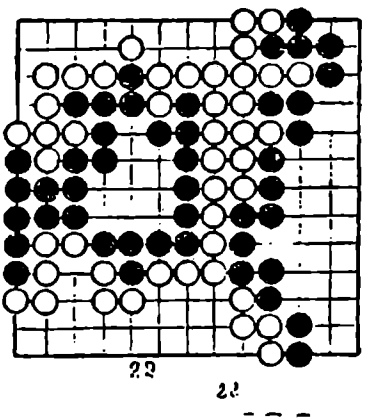
როცა მთელი დაფა დაკავებულია და არც ერთ პარტნიორს ქულების მომტანი სვლების გაკეთების საშუალება აღარ რჩება, თამაში წყდება, იგებს ის, ვინც მეტი ქულა დააგროვა.

№ 22 დიაგრამაზე ნაჩვენებია ერთ-ერთი პარტიის დაბოლოება 13X13 ხაზიან დაფაზე.

გამარჯვებულია პარტნიორი, რომელიც დაფის უფრო დიდ ფართობს (თავისუფალ პუნქტებს) დაეუფლება.

დაფის ფართობი შედგება ხაზთა გადაკვეთის წერტილებისაგან. მოთამაშემ ზონები ისე უნდა დაიცვას, რომ არ დაუშვას მოწინააღმდეგის შემოჭრას საკუთარ სასაზღვრო ტერიტორიაზე (იხილეთ დიაგრამა №23).





შავების ფართობი შედგება 40, ხოლო თეთრებისა - 39 წერტილის ანუ ქულისაგან. ამრიგად, ერთი ქულის უპირატესობით გაიმარჯვებს შავებმა. პარტია დამთავრებულად ითვლება იმ შემთხვევაში, თუ:

1. ერთ-ერთი პარტნიორი ნებდება:

2. ერთი მოთამაშე უარს ამბობს სვლაზე და საპასუხოდ მოწინააღმდეგეც ასევე იქცევა. ამ დროს მათ უნდა წარმოსთქვან სიტყვები: „სვლას ვტოვებ“ (პას), მოგვყავს პარტიის დამთავრებისა და ქულების დათვლის მაგალითი (13X13 ხაზიან დაფაზე), აგრეთვე საბოლოო ანგარიშის დადგენის წესი.

საერთოდ - ა) ერთი ქულა იწერება საკუთარ ტერიტორიაზე ყოველი თავისუფალი პუნქტისათვის;

ბ) ყოველი დატყვევებული ან მოკლული ქვისათვის.

დაფაზე დადებული ქვების აღება პარტიის დამთავრებამდე არ შეიძლება. ეს არ ეხება მოკლულ ქვებს, რომლებიც თამაშის პროცესში უნდა ავიღოთ, და დატყვევებულებს რომლებსაც ვიღებთ პარტიის ბოლოს.

№24 დიაგრამაზე ასახულია ერთ-ერთი პარტიის დამთავრების მომენტი. შავები მე-15 სვლით თეთრების ქვას ატყვევებენ. თეთრებს ქვა „ა" წერტილზე რომ ჰქონდათ დადებული, „ბ" წერტილში ერთი თვალი დარჩებოდათ და მათი ქვების დაღუპვა გარდაუვალი იყო.

პარტია დამთავრდა შავების 29-ე სვლაზე, დაფის მთელი ფართობი გამოყენებულია. დარჩა მხოლოდ რამოდენიმე ნეიტრალური წერტილი, რომლებიც აუცილებლად უნდა შეივსოს

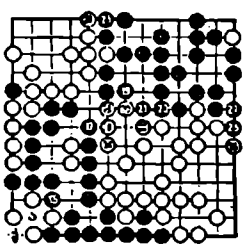
№25 დიაგრამაზე ასახულია როგორ შეივსება ნეიტრალური, ანუ თავისუფალი პუნქტები (1,2,3,4) ქვებით, მაგრამ ამ პუნქტების შევსებას არავითარი მნიშვნელობა არა აქვს. ისინი გამოიყენება მხოლოდ საბოლოო ანგარიშის დასადგენად. სასაზღვრო პუნქტების დათვლისას მოსალოდნელი შეცდომის თავიდან ასაცილებლად.

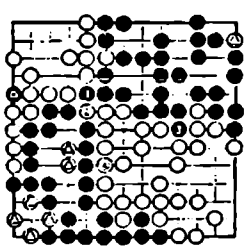
ამ დიაგრამაზე სამკუთხედებით აღნიშნული ქვები დატყვევებულად ითვლება.

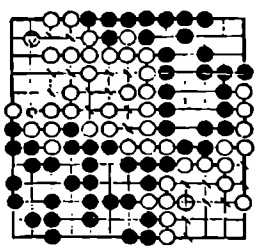
№26 დიაგრამაზე ასახულია, როგორ ავსებენ შავები 20-ი მოკლული ქვით თამაშის დროს დატყვევებული თეთრების ტერიტორიას.

ამრიგად, თეთრების ტერიტორიას ეძლევა სწორკუთხედის ფორმა (2X5 ან 2X3), რაც აადვილებს თავისუფალი პუნქტების დათვლას.

დიაგრამა 24 დიაგრამა 25 დიაგრამა 26



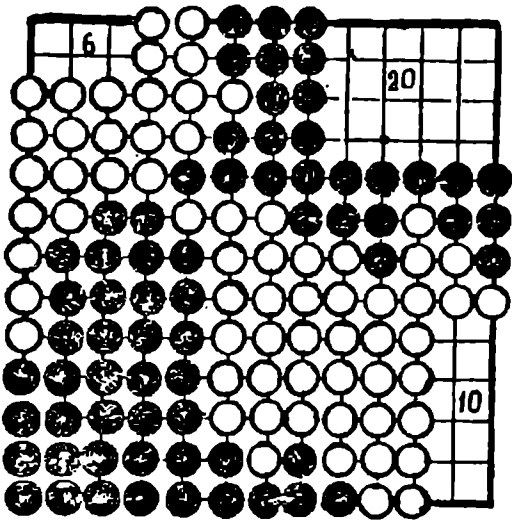




№27 დიაგრამაზე მოცემულია ქვების საბოლოო წყობა.

მაშ, ასე, შავებმა მოაგროვეს 20 ქულა, ხოლო თეთრებმა 16. ამრიგად, პარტია მოიგეს შავებმა 4 ქულის უპირატესობით.

დიაგრამა 27

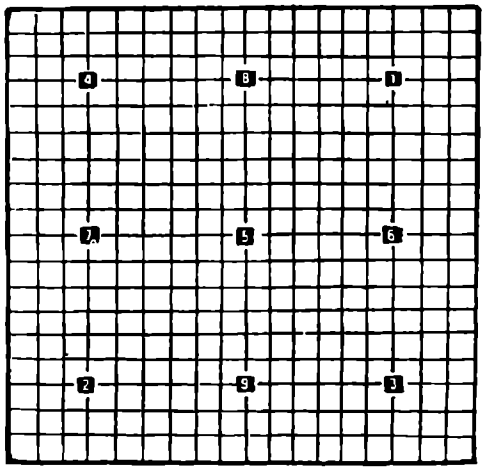


თანრიგები და „ჰანდიკაპები“

კვალიფიკაცია. შაშისა და ჭადრაკისაგან განსხვავებით „გო“-ს მოთამაშენი სიძლიერის მიხედვით შემდეგნაირად იყოფიან: – ახალბედას, რომელიც პირველი 100 პარტიის თამაშით გამოცდილებას შეიძენს, ენიჭება 20 „კიუ“, ანუ 20 საფეხური. აქედან მოყოლებული მასთან თანდათან ემატება კვალიფიკაცია თითო საფეხურით: 19 კიუ, 18 კიუ. 17 კიუ და ასე შემდეგ, სანამ პირველ საფეხურს მიაღწევდეს. შემდეგ იწყება „დან“-ის თანრიგები, „სიუდანი“ (1 დანი), „დინამო“ (2), „სანდანი“ (3) და ა. შ „კიუდანამდე“ (9).

„ჰანდიკაპს“ იყენებენ მონაწილეთა ძალების გასათანაბრებლად ერთი საფეხურით სუსტ მოთამაშეს ეძლევა უფლება თამაში დაიწყოს შავი ქვებით: ორი საფეხურით სუსტი ღებულობს ორ ქვას (ე. ი. დაფაზე წინასწარ დებს ორ ქვას): სამი საფეხურით სუსტი – 3 ქვას და ა. შ. 9 ჰანდიკაპამდე: 6 ჰანდიკაპის შემთხვევაში სუსტი მხარე თავიდან იღებს 5,8 და 9 ნომერ ქვებს; 7-ის დროს 8 და 9-ს; 8-ის დროს 5 ნომერს და ა. შ. (იხ. დიაგრამა № 28).

დიაგრამა 28.



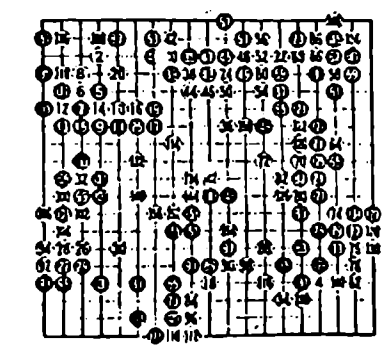
თუ მეტოქენი თანაბარი სიძლიერისა არიან, ერთ-ერთი მათგანი ყულაბიდან პეშვით იღებს ქვებს. მეტოქემ უნდა გამოიცნოს ქვების რაოდენობა ლუწია თუ კენტი. თუ გამოიცნო, მას შავი ქვებით თამაშის უფლება ეძლევა, თუ არა, ამ უფლებას მოწინააღმდეგე მიიღებს.

საჭიროების შემთხვევაში ჰანდიკაპების (ფორის) რაოდენობა შეიძლება გაიზარდოს 25-მდე.

ჰანდიკაპებს მეტოქენი აწყობენ ხოსის (ვარსკვლავის) წერტილებზე. 13X13 ხაზიანი დაფისათვის გათვალისწინებულია 2-5 ჰანდიკაპი.

თამაშის დროს პარტნიორები ვალდებული არიან გარკვევით ჩაიწერონ როგორც თავისი, ისე მეტოქის სვლები.

თუ ჩაწერილი სვლებიდან მოთამაშემ თუნდაც ოთხი ან ხუთი სვლები ვერ გაარკვია, ევროპის გოს ფედერაციის წესებით მას წაგება ჩაეთვლება.



დიაგრამა 29

შავებით მოთამაშე სვლებს იწერს შავი ან ლურჯით, ხოლო თეთრების მოთამაშე წითელი მელნით. №29 დიაგრამაზე ასახულია სვლების ჩაწერის თანმიმდევრობა.

<u>მოსაფიქრებელი სვლების დრო.</u>

როგორც ჭადრაკსა და შაშში, აქაც შეიძლება ითამაშო საკონტროლო დროის გარეშე (მოყვარულები), ხოლო სა-

ტურნირო პარტიები ტარდება საკონტრილო დროით, რისთვისაც სარგებლობენ, ორ ციბერბლატიანი საჭადრაკო საათით.

ჭადრაკსა და შაშში ძირითადი დროის გასვლის შემთხვევაში (თუ მონაწილე საკონტროლო დროში ვერ ჩაეტია), წაგება ეთვლება, გოში კი ამ დროის გასვლის შემდეგ ეძლევა დამატებითი რომელსაც „ბაიომი" ეწოდება, სადაც ყოველი ბაიომი 30 სეკუნდიდან 1 წუთამდე ისაზღვრება; თუ მოთამაშემ ვერ მოასწრო რიგითი სვლის გაკეთება (ბაიომი), მაშინ ის გამოტოვებს სვლას და მოწინააღმდეგეს ორჯერ უხდება სვლის გაკეთება.

საკონტროლო დრო მოცემულია 45 წუთიდან რამდენიმე საათით თითოეულ მონაწილესათვის, ძირითადად მოცემულია 80, 60, 40 და 30 სვლა ერთ საათში.

პირველი საკონტროლო დრო ითვალისწინებს 3,4 და 5 საათს, ხოლო შემდეგ მიეცემა დამატებითი ერთი ან ორი საათი იმ ვარაუდით, რომ ამ პერიოდში უნდა იყვეს გაკეთებული არა ნაკლები 300 სვლა.

პარტია იწყება ორივე პარტნიორის ადგილზე ყოფნის შემთხვევაში.

მონაწილე ან ორივე მეტოქე დააგვიანებს, პარტიის დაწყებამდე საკითხს სწყვეტს მსაჯთა კოლეგია.

გუნდურ პირველობაზე გუნდის, თუნდაც ერთი წევრი დააგვიანებს შეჯიბრებაზე, ტური არ დაიწყება, გარდა ერთი შემთხვევისა თუ დაგვიანებული მონაწილე გუნდში თამაშობს ბოლო დაფაზე.

<u>შეცდომები პარტიის თამაშის დროს.</u>

ა) თუ დადგინდა, რომ პარტნიორებს შეეცვალათ ქვის ფერები ან დაფაზე არასწორად აწყვია ჰანდიკაპის ქვები და გაკეთებულია მხოლოდ ერთი სვლა, შეცდომა უნდა გასწორდეს და პარტია უნდა გათამაშდეს.

ბ) თუ პირველი ორი სვლის შემდეგ დადგინდა რომ: პარტნიორებს შორის დაფა არასწორად იდო, ეს პოზიცია უნდა აღდგეს ცალკე სწორად დადებულ დაფაზე და უნდა გაგრძელდეს პარტია.

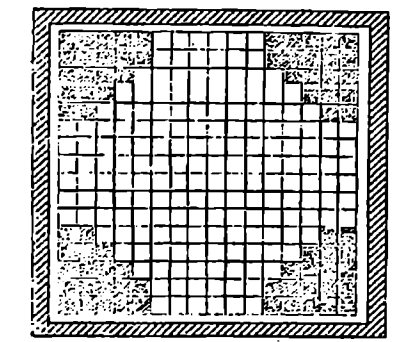
ბ) თუ გაურკვეველია, რომელ პუნქტზე მოწინააღმდეგემ გააკეთა სვლა, გეძლევა უფლება მოსთხოვო პარტნიორს დაფაზე ქვის სწორი მდგომარეობა.

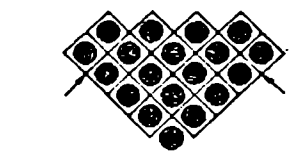
დ) თუ სამ სვლამდე გამოირკვევა, რომ ერთ-ერთმა მონაწილემ არასწორად აიყვანა ქვა („კო"-ს პოზიციიდან გამომდინარე), უქმდება გაკეთებული (აკრძალული) სვლები და მოთამაშეს რომელმაც დაუშვა შეცდომა, ეძლევა უფლება გააკეთოს სხვა რომელიმე სვლა, მხოლოდ ეს იმ შემთხვევაში, თუ მსაჯი ჩათვლის რომ პარტნიორს ეს შეცდომა მოუვიდა მისდაუნებურად და არა განზრახ.

თუ ეს შეცდომა გაირკვა სამი ხელის შემდეგ პარტია გრძელდება.

გალმა

გალმა გერმანული სამაგიდო თამაშია. გალმის სათამაშო დაფას აქვს კვადრატის ფორმა და შესდგება 256 უჯრედისგან. თითოეული უჯრედის ზომაა 2X2 სანტიმეტრი. უჯრედები დაფაზე ცვალებადია შავი და თეთრი წითელი და ლურჯი და ასე შემდეგ. დაფის კუთხეებში მუქი ხაზებით გამოირჩევა ჯგუფები 19-19 კვადრატისაგან („დიდი ციხე" ან „დიდი ქალაქი") და ჯგუფები 13-13 კვადრატისგან („პატარა ციხე" ან „პატარა ქალაქი"). იხ. ნახ.





თამაშში შეუძლია მიიღოს მონაწილეობა ორმა ან ოთხმა მოთამაშემ. როცა თამაშობს ორი მაშინ, ისინი დაიკავებენ დიდ ციხეებს დიაგონალურად, ერთი მეორის მოპირდაპირედ, ხოლო როცა თამაშობენ ოთხი მაშინ, თითოეული მოთამაშე განლაგდება დაფის კუთხეში და დაიკავებს პატარა ციხეს.

თამაშში გამოიყენება 52 შაში და 12 სათადარიგო შაში. ფორმის მიხედვით შაშები სხვადასხვანაირია: მრგვალი კვადრატული პირამიდული და შეღებილია 4 ფერად. როცა 2 მოთამაშეა თითოეულს აქვს 19 შაში, ხოლო როცა 4 მოთამაშეა 13-13 შაში.

ამ თამაშში ყველაზე საინტერესოა ის რომ შაშები დაფიდან არ აიღება (მოიხსნება), ისინი მხოლოდ გადაადგილდებიან კვადრატებზე. გადაადგილება შეიძლება წინ ერთ მეზობელ ცარიელ კვადრატზე. როცა მეზობელი კვადრატი დაკავებულია თავისი ან სხვისი შაშით, ეს სვლას არ უშლის ხელს. შეიძლება შაშზე გადახტომა იმ პირობით, რომ იმის შემდეგი კვადრატი თავისუფალია. შეიძლება მოხდეს ისე, რომ ამ თავისუფალი კვადრატის შემდეგ კიდევ არის შაში და იმის შემდეგ ასევე თავისუფალია ველი. მაშინ მოთამაშე გადაახტება მეორე შაშსაც. გადაადგილების ასეთი ხერხის დროს გადახტომების რაოდენობა არ არის შეზღუდული. არ შეიძლება ორ გვერდით მდებარე შაშებზე გადახტომა. სვლის გაკეთება შეიძლება: წინ, გვერდზე, უკან და დიაგონალურად. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც სხვებზე ადრე მოასწრებს შაშების გაყვანას თავისი ციხიდან მოწინააღმდეგის ციხეში რომელიც განლაგებუ-

ლია დიაგონალურად. შესაძლებელია სხვა შეთავსებები, როცა თითოეული მოთამაშე ეხმარება თავის მეზობელს წინ გადაადგილებაში. თამაშის პროცესში საჭიროა ყურადღებით ყოფნა და უნდა ეცადო რომ ერთი სვლით გაიარო არა ერთი, არამედ 5-10 უჯრედი, საკუთარ და სხვისი შაშებზე გადახტომებით.

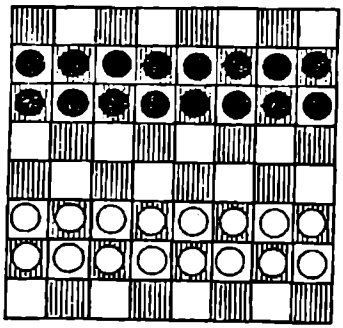
კენი

ოსებში დიდი პოპულარობით სარგებლობს სამაგიდო თამაში „კენი". ამ თამაშით არის გართული ახალგაზრდობა და ხანში შესული ადამიანებიც. კენის სათამაშო ველი მოგვაგონებს 64 უჯრედიან შაშის სათამაშო დაფას, მაგრამ უჯრედების ფერი როლს არ თამაშობენ, ამიტომ ისინი არის ერთი ფერის ან არის დეკორატიული ნაციონალური ორნამენტებით. სათამაშო ველი 8X8 კვადრატისგან შესდგება თითოეულ მოთამაშეს აქვს 16 შაში თავისი ფერის.

თამაშის დაწყების წინ თითოეულ მოთამაშის პირველი რიგი დაფაზე არის თავისუფალი. შაშებს დააწყობენ მხოლოდ მე-2 და მე-3 რიადზე. მაშასადამე, მოთამაშეები სვლების გაკეთებამდე ერთი მეორისაგან დაშორებული არიან კვადრატების ორი ხაზით. თამაშის წესები არ არის რთული. მოთამაშეს შეუძლია თავისი უჯრედიდან სვლა გააკეთოს ნებისმიერ მეზობელ უჯრედზე, თუ ის არ არის დაკავებული. უბრალო კენებით, ესე იგი ჩვეულებრივი შაშებით სვლის გაკეთება შეიძლება მხოლოდ წინ, მარჯვნივ და მარცხნივ იმ პირობით, რომ მეზობელი კვადრატი არის თავისუფალი. შეიძლება სვლის გაკეთება უკან, მაგრამ ამისთვის საჭიროა შაშის მოკვლა ესე იგი მოწინააღმდეგის შაშზე გადახტომა როცა მის უკან ველი არის თავისუფალი. ამ პირობის გარეშე უბრალო კენებს უკან სვლის გაკეთება არ შეუძლიათ.

მოკვლა შეიძლება ნებისმიერ მიმართულებით. შეიძლება მოკვლა რამოდენიმე მიმართულებითაც. მოკვლა უნდა გაკეთდეს იმ მიმართულებით საითაც მოწინააღმდეგის უფრო მეტი რაოდენობის კენების მოკვლა არის შესაძლებელი და შეიძლება პირველ თავისუფალ ხაზზე გასვლა. როცა კენი მივა ასეთ ხაზამდე ის გახდება „წიწაკა", ესე იგი მიიღებს დამკის უფლებას და შეუძლია იმოძრაოს ნებისმიერი მიმართულებით, ასევე შეუძლია გზაზე მოკლას მოწინააღმდეგის კენები ჰორიზონტალურად და ვერტიკალურად, იმ პირობით, რომ მოწინააღმდეგის ამ შაშების (კენების) უკან უნდა იყოს თავისუფალი უჯრედი.

შაშების საწყისი განლაგება დაფაზე ნაჩვენებია სურათზე. მოგებულია



ის მოთამაშე რომელიც შეძლებს მოწინააღმდეგის ყველა კენების მოკვლას ან მოამწყვდევს მათ ისეთ ხაფანგში რომ მოწინააღმდეგე ვერ შეძლებს მორიგი სვლის გაკეთებას. ხდება ხანდისხან რომ ორივე მოთამაშეს ბრძოლის შედეგად დარჩებათ თითო თითო „წიწაკა" და ერთი კენი. ასეთ შემთხვევაში თამაში მთავრდება ყაიმით. როცა დაფაზე უფრო მეტი კენი და „წიწაკა" დარჩება, მაგრამ გააკეთებენ 10-ზე მეტი რაოდენობის უშედეგო სვლას, მსაჯს შეუძლია გამოაცხადოს ყაიმი. თუმცა გამოცდილება უჩვენებს, რომ ორ „წიწაკას" და ერთ კენს შეუძლია მოთამაშე მიიყვანოს გამარჯვებამდე. თამაში გრძელდება მანამდე, სანამ ერთ-ერთი მოწინააღმდეგის ყველა შაშები არ იქნება ამოღებული (მოკლული) დაფაზე, ანდა არ იქნება დაფიქსირებული ყაიმი.

მაჰჯონგი

მაჰჯონგი (მაცძიანი) ჩინური კლასიკური თამაშია. ქართულად ნიშნავს - „ბეღურებს". ის არის მაღალი წრის (საერო) თამაში. თამაშში მონაწილეობს სამი ან ოთხი მოთამაშე, თითოეული თამაშობს თავისთვის. გამოიყენება კამათლები, 136 სიმბოლოებიანი ფილები და ჟეტონები ანგარიშისთვის. თამაშის მიზანია რაც შეიძლება მეტი რაოდენობის მოგებული კომბინაციების დაგროვება..

<u>თამაშისთვის მზადება.</u>

მაგიდაზე პირით ქვევით დააწყობენ ოთხ პატარა თეთრი ფერის ღილს, რაც წარმოადგენს ციური ქარების სიმბოლოს. თითოეული მოთამაშე ამოარჩევს ღილს და დაიკავებს ადგილს ნიშანის თანახმად. თანაც „აღმოსავლეთს" შეუძლია ამოარჩიოს ადგილი. დანარჩენის ადგილები შემდეგნაირია: „სამხრეთი" დაიკავებს ადგილს „აღამოსავლეთის" მარჯვნივ, „დასავლეთი" დასხდება „აღმოსავლეთის" პირდაპირ, ხოლო „ჩრდილოეთი" - „აღმოსავლეთიდან" მარცხნივ.

„აღმოსავლეთი" - პირველი „მაგიდისათვის" ყოველთვის არის ბანკირი. „მაგიდა" შესდგება ოთხი რაუნდისაგან, ასე რომ თითოეული მოთამაშე რიგის მიხედვით გახდება ბანკირი. საერთოდ დაითვლიან ჟეტონებს და გაასწორებენ ანგარიშს როგორც კი ბოლო მოთამაშე ითამაშებს აღმოსავლეთის ქარს მეოთხედ.

ბანკირი თავისთვის და თითოეულ მოთამაშეს დაურიგებს ჟეტონებს, ჟეტონის ღირებულება ნებისმიერია მაგრამ ყველაზე მცირის ფასი არის 2 ქულა. შემდეგ ბანკირი გაჰყვება განაწილების ასეთ მეთოდს:

2 ჟეტონი 500 ქულიანი ჯამი 1000 ქულა.
9 ჟეტონი 100 ქულიანი - ჯამი 900 ქულა.
8 ჟეტონი 10 ქულიანი - ჯამი 80 ქულა.
10 ჟეტონი 2 ქულიანი - ჯამი 20 ქულა.

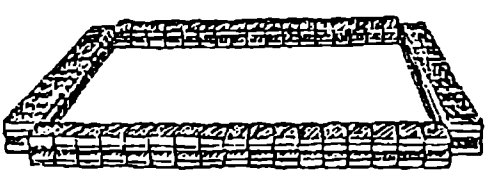
ჟეტონების განაწილების შემდეგ თითოეული მოთამაშე გააგორებს კამათლებს. ყველაზე უფროს გაგორებას განსაზღვრავს პირველი „აღმოსავლეთის ქარი". დანარჩენი მოთამაშეები გახდება შესაბამისად „სამხრეთის ქარი", „დასავლეთის ქარი და „ჩრდილოეთის ქარი", თანახმად მათ მიერ დაკავებული ადგილებისა „აღმოსავლეთის ქართან" დამოკიდებულებაში:

„სამხრეთის ქარი" მისგან მარჯვნივ „დასავლეთის ქარი" მის მოპირდაპირედ, ხოლო „ჩრდილოეთის ქარი" - მარცხნივ.

დარიგება

აღმოსავლეთის და დასავლეთის ქარები დააწყობენ მაგიდაზე ფილებს პირით ქვემოთ და აურევენ მათ. შემდეგ თითოეული მოთამაშე გამოაძრობს ნებისმიერ 34 ფილას და დააწყობს მათ მაგიდაზე დასტა-დასტად, 17 ფილის სიგრძის კედლის მსგავსად და ორი ფილის სიმაღლეზე. შუა სივრცე გახდება სათამაშო ველი.

იხ. სურ.

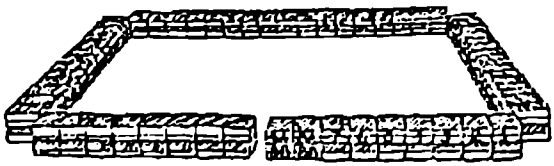


შემდეგ „აღმოსავლეთის ქარი" გააგორებს კამათლებს. კამათლებზე დამჯდარი. ციფრების ჯამი გამოარკვევს იმ მოთამაშეს, რომელის კედელიც უნდა დაინგრეს. აღმოსავლეთის ქარი თავისგან დაწყებით გააგრძელებს მოთამაშეების დათვლას მარჯვნიდან, შეჩერდება ნომერზე რომელიც ტოლია გაგორებული კამათლების ციფრების ჯამის.

მოთამაშე რომლის კედელიც უნდა იქნეს დანგრეული, გააგორებს ორივე კამათელს და კამათლებზე დამჯდარი ციფრების ჯამს მიუმატებს „აღმოსავლეთის ქარის" მიერ წინა გაგორებულის ჯამს. ეს განსაზღვრავს ადგილს სად უნდა დაინგრეს კედელი. თუ „აღმოსავლეთის ქარმა" გააგორა 7 ქულა, ხოლო, შემდეგ „დასავლეთის ქარმა" ორი, ორი გაგო-

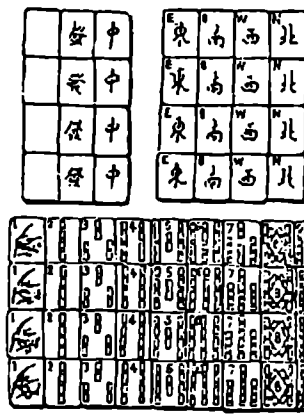
რების ჯამი აჩვენებს, რომ მარჯვნიდან გადათვლილი მე-9 ფილა იქნება კედელის შენგრევის ადგილი.

იხ. ნახ.



ორ ფილას, ცნობილს სახელწოდებით „თავისუფალი ფილები“ დააწყობენ კედელზე ზემოდან, რომ უჩვენონ დაბოლოება. თუ თამაშის პროცესში მათ გამოაძრობენ, მაშინ, კედელზე ზემოდან მოათავსებენ კიდევ ორ ფილას და ასე შემდეგ.

„ალმოსავლეთის ქარი“ გამოაძრობს პირველი 4 ფილას შენგრეულიდან, მარცხნივ. სამხრეთის, დასავლეთის და ჩრდილოეთის ქარები ამავე რიგით გამოაძრობენ შემდეგ ოთხ-ოთხ ფილას. თითოეული მოთამაშე აგრძელებს ოთხ-ოთხი ფილის გამოძრობას მანამდე, სანამ თითოეულს არ ექნება თორმეტი ფილა. შემდეგ „ალმოსავლეთის ქარი“ აიღებს ზედა ფილას, ხოლო „სამხრეთის“ - ქვედას. „დასავლეთის ქარი“ - შემდეგ ზედა ფილას, ხოლო ჩრდილოეთის შემდეგ ძირა ფილას, რის შედეგად თითოეულ მოთამაშეს ხელზე ექნება 13-13 ფილა. შემდეგ ხელზე მქონე ფილებს მოაწესრიგებენ. თითოეული მოთამაშე დააწყობს თავის ფილებს მასტების მიხედვით, ისე როგორც ნაჩვენებია რუქებზე იხ. სურ..



შემდეგ „ალმოსავლეთის ქარი“გამოაძრობს კედლიდან შემდეგ ზედა ფილას და ჩაიტანს თავის ფილას მაგიდაზე პირით ზემოთ, გამოაცხადებს ნომერს და მასტს, მაგალითად: „ექვსი ბამბუკი“ ან „წითელი ურჩხული“. თითოეული მოთამაშე რიგის მიხედვით გამოაძრობს (ეზიდება) ფილას და ჩაიტანს სანამ ერთი რომელიმე მოთამაშე არ დაამთავრებს თავის თამაშს, ესე იგი არ გააკეთებს „მაჰჯონგს“.

ქულების დაანგარიშება.

მაჰჯონგის თამაშში დიდი მნიშვნელობა აქვს კომბინაციების მფლობელის (მეპატრონის) ქულების დაანგარიშებას. მართალია, მოთამაშე თამაშის პროცესში უნდა ცდილობდეს გააკეთოს მაჰჯონგი, მაგრამ ეს ხანდიხან შეუძლებელია. მოთამაშე რომელმაც გააკეთა მაჰჯონგი, მოაგროვებს დანარჩენი მოთამაშეების ჟეტონებს, რაზედაც მათ არაფერს არ გადაუხდის, სხვა მოთამაშეები უხდიან ერთმანეთს მათ ანგარიშებს შორის განსხვავებებს. მოთამაშე რომელმაც ვერ მიაღწია მაჰჯონგს, მაგრამ გააჩნია კარგი მომგებიანი კომბინაციები, შეუძლია მოაგროვოს მეტი ქულები, ვიდრე მან ვინაც გააკეთა მაჰჯონგი.

დავუშვათ, რომ მოთამაშეებმა მოაგროვეს შემდეგნაირი ქულები:

- აღმოსავლეთის ქარი — 144 ქულა.
  სამხრეთის ქარი — 22 ქულა (მათ შორის მაჰჯონგი)
- დასავლეთის ქარი — 4 ქულა
- ჩრდილოეთის ქარი — 6 ქულა.

სამხრეთის ქარი, რომელმაც გააკეთა მაჰჯონგი, მიიღებს თანხებს ყველა მოთამაშისგან. შემდეგ დანარჩენი მოთამაშეები დაადგენენ მათ ანგარიშებს შორის განსხვავებას. თანმიმდევრობის ჯგუფებს არავითარი მომგებიანი ღირებულება არ გააჩნიათ, მაგრამ ეხმარებიან მაჰჯონგზე.

თითოეული მოთამაშის მიერ გადახდილი და მიღებული ქულების რიცხვი იქნებოდა შემდეგნაირი:

	შემოსავალი	გადახდები	ქულების ჯამი	
			შემოსული	გაცემული
სამხრეთის ქარს აქვს 22	-	-		
- დასავლეთის ქარისგან	22		-	
- ჩრდილოეთის ქარისგან	22		88	
- სამხრეთის ქარისგან	44	-		
დასავლეთის ქარს აქვს 4		-		
- სამხრეთის ქარს		22		-
- ჩრდილოეთის ქარს		2		304
- აღმოსავლეთის ქარს		280		
ჩრდილოეთის ქარს აქვს 6		-		
- სამხრეთის ქარს		22		-
- აღმოსავლეთის ქარს	-	376		296
- დასავლეთის ქარისგან	2			
აღმოსავლეთის ქარს აქვს 144		-	-	
- სამხრეთის ქარს	-	44	-	
- დასავლეთის ქარისგან	280		512	
- ჩრდილოეთის ქარისგან	276			

ანგარიშის განსაზღვრელად ფილების ნაკრები იყოფა ორ ჯგუფად: ა) გახსნილი ნაკრები ჯგუფები რომლებიც იყო მიღებული „პანგას“ და „ჩაუ“-ს დახმარებით და გახსნილია დანარჩენი მოთამაშეებისთვის.

ბ) გაუხსნელი ნაკრები- ჯგუფები რომლებიც იყო გამოძრობილი და დარჩნენ გამოუცნობი დანარჩენი მოთამაშეებისთვის.

ქულებს ანგარიშობენ შემდეგნაირად:

ა) გახსნილი ჯგუფები:

სამიანი (№1,9, ქარების და ონერების (онеров რუს.) გარდა 2 ქულა

სამიანი (მხოლოდ № 1,9, ქარები და ონერები) - 4 ქულა.

ბ) გაუხსნელი ჯგუფები: გაორებული რიცხვი მითითებულ ქულების.

მოთამაშის შეწყვილებული საკუთარი ქარი ან ნებისმიერი ონერი - 2 ქულა. ოთხიანი, ოთხჯერ მეტია ვიდრე სამიანისთვის ჯამები.

არსებობს სპეციალური პრემიები, რომლებიც ეხება მხოლოდ მოთამაშეს, რომელმაც მოიგო მაჰჯონგი.

მაჰჯონგი - 20 ქულა.

არ არის ქულები ხელზე 10 ქულა.

არ არის ხელზე თანმიმდევრობა - 10 ქულა.

მომგებიანი ფილის გამოძრობა - 2 ქულა

ერთადერთი შესაძლო ფილის შენახვა მაჰჯონგისთვის - 2 ქულა.

თავისუფალი ფილებიდან მომგებიანი ფილის გამოძრობა - 10 ქულა.

არსებობს სხვა პრემიებიც, რომლებიც გათვალისწინებულია ყველა მოთამაშისათვის, ხელზე მქონე ქულების რიცხვების განსაზღვრის შემდეგ ეს ქულები ორმაგდება ქვემოთ მოყვანილი რიცხვების ჯერ, თუ ხელზე არის კომბინაციები:

სამი ან ოთხი ონერი - 1 გაორმაგება.

სამი ან ოთხი საკუთარი ქარი- 1 გაორმაგება

ერთი მასტის ყველა ფილა ქარებით და ონერებით - 1 გაორმაგება

ერთი მასტის ყველა ფილა (უქარებოდ და უონერებოდ) - 3 გაორმაგება.

ყველა ქარები და ონერები - 3 გაორმაგება.

არსებობს ასევე რამდენიმე სპეციალური იშვიათად წარმოქმნილი კრებულები, რომლებიც შეფასდება ხოლმე ნებისმიერად.

როცა კრებული შეიცავს ერთზე მეტ დუბლს (წყვილს), მაშინ საერთო ანგარიში მრავლდება ორზე ყოველ გაორმაგებულ კომბინაციაზე რომელიც არის ხელზე. მაგალითად კრებულს რომელიც შედგება ყველა ონერებისგან, და ქარებისგან, ექნებოდა სამი გაორმაგება პლიუს ერთი

დუბლი ონერების ყოველი ჯგუფისათვის ან საკუთარი ქარებისათვის. როცა ხელზე იქნებოდა ექვსი დუბლი და კრებული შეფასდებოდა 36 ქულად. მაშინ კრებულის მთლიანი ღირებულება შეადგენდა 2304 ქულას:

(1 გაორმაგება) 36 ქულა, გაორმაგება ერთხელ 72 ქულა
(2 გაორმაგება) 72 ქულა, გაორმაგება ერთხელ 144 ქულა
(3 გაორმაგება) 144 ქულა, გაორმაგება ერთხელ 288 ქულა.
(4 გაორმაგება) 288 ქულა, გაორმაგება ერთხელ 576 ქულა
(5 გაორმაგება) 576 ქულა, გაორმაგება ერთხელ 1152 ქულა.
(6 გაორმაგება) 1152 ქულა, გაორმაგება ერთხელ 2304 ქულა.

ანგარიშის გადახდა.

როცა მოთამაშე მიიღებს მაჰჯონგს და ქულების რაოდენობის დაანგარიშების შემდეგ მოთამაშეს ხელზე ანგარიშები დარეგულირდება ჟეტონების დახმარებით, რაც გაანაწილა ბანკირმა თამაშის დაწყების წინ.

1. მოთამაშე რომელმაც გააკეთა მაჰჯონგი, მიიღებს თავის მოლიან ანგარიშს ყველა დანარჩენი მოთამაშისგან. და არაფერს არ გადაიხდის.

2. დანარჩენი მოთამაშეები გადაუხდიან ერთმანეთს მათ მთლიან ანგარიშებს შორის განსხვავებას; მაგალითად, თუ ჩრდილოეთის ქარს აქვს 6 ქულა, ხოლო დასავლეთის ქარს 4 ქულა, მაშინ დასავლეთი გადაუხდის ჩრდილოეთს 2 ქულას.

3. აღმოსავლეთის ქარი მიიღებს და გადაიხდის ორმაგად. როცა აღმოსავლეთის ქარი გააკეთებს მაჰჯონგს, ჩრდილოეთის, სამხრეთის და დასავლეთის ქარები ვალდებული არიან გადაუხადონ აღმოსავლეთს გაორმაგებული მთლიანი ქულების ჯამი, მის ხელზე. თუ კიდევ ერთმა მოთამაშემ გააკეთა მაჰჯონგი, მას აღმოსავლეთის ქარი გადაუხდის თავისი მთლიანი ანგარიშის გაორმაგებულ ჯამს. იმ მოთამაშეებთან ანგარიშის სწორებისას, რომლებმაც ვერ გააკეთეს მაჰჯონგი, აღმოსავლეთის ქარმა უნდა გადაიხადოს და მიიღოს თავის და თითოეულ მოთამაშის ანგარიშებს შორის გაორმაგებული სხვაობა.

ყვავილები და სეზონები.

მას შემდეგ როცა თამაში ათვისებულია, შეიძლება დაემატოს „ყვავილები" და „სეზონები". ამ ფილების დამატებას თამაშში შეაქვს შემთხვევითობის ელემენტი. საერთოდ არსებობს ყოველი სახეობის 4 ფილა. თუ თქვენ კრებულში არ შედის ეს ფილები, თქვენ შეგიძლიათ ამოარჩიოთ ნებისმიერი ქარი ყვავილის და სეზონის წარმოსადგენად, თანაც აღმოსავლეთის ქარი არის №1, სამხრეთის - №2, დასავლეთის - №3, ხოლო ჩრდილოეთის - №4.

თითოეული ყვავილის ან სეზონის ფასია 4 ქულა. ერთი ყვავილის ან სეზონის ქონება ითვლება როგორც 1 გაორმაგება. ყველა ყვავილების და სეზონების ქონება 1-დან 4-მდე ერთი ფერის ციფრებით, ითვლება როგორც 3 გაორმაგება.

როცა თქვენს კრებულში ირიცხება რვა დამატებითი ყვავილის ფილები და სეზონები, საჭიროა 18 ფილის სიგრძის კედლის აგება 17-ის ნაცვლად.

ყვავილები და სეზონები არ არის გათვალისწინებული მაჰჯონგი გასაკეთებლად საჭირო 14 ფილებში. ისინი წარმოადგენენ დამატებით ფილებს, რომლებიც გამოაქვთ დასანახავად და ცვლიან, თავისუფალ ფილებზე, როცა მას გამოაძრობენ კედლიდან. კრებულების გამოძრობის შემდეგ ყველა ყვავილები და სეზონები ხელზე გაიხსნებიან, და თავისუფალი ფილებს გამოაძრობენ პირველ რიგში, რომ გააკეთონ გაცვლა. თანაც აღმოსავლეთის ქარი გამოაძრობს პირველი, მას მიჰყვება რიგის მიხედვით. დანარჩენი ქარები. როგორც კი ყვავილი ან სეზონი გამოძვრება კედლიდან თამაშის დროს ის მაშინვე გაიხსნება და შეიცვლება თავისუფალ ფილაზე.

თამაშის წესები.

1. მასტები. სულ არის 5 მასტი:

ა) ონერები:

თეთრი ურჩხული	4 ფილა
მწვანე ურჩხული	4 ფილა
წითელი ურჩხული	4 ფილა

ბ) ქარები:

აღმოსავლეთის ქარი	4 ფილა
სამხრეთის ქარი	4 ფილა
დასავლეთის ქარი	4 ფილა
ჩრდილოეთის ქარი	4 ფილა

გ) ბამბუკები:

დანომრილი 1-დან 9-მდე (თითოეულში 4 - ფილა) 36 ფილა

დ) რგოლები:

დანომრილი 1-დან 9-მდე (თითოეულში 4 - ფილა) 36 ფილა.

ე) ნიშნები:

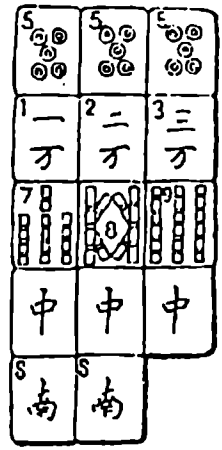
დანომრილი 1-დან 9-მდე (თითოეულში 4 ფილა) 36 ფილა

სულ: 136 ფილა.

2. ფილების კრებულების შექმნა.

თამაშის მიზანი გამოიხატება კრებულის შედგენაში. მთლიანი კრებუ-

ლი შეიცავს 14 ფილას, ოთხ ნებისმიერ ჯგუფს სამ-სამი ფილით თითოეულში და ერთი წყვილი. ჯგუფი წარმოადგენს ერთი მასტის სამეულს ან ერთი მასტის სამ ფილას თანმიმდევრობით (ბამბუკის შვიდიანი, რვიანი, ცხრიანი).



მთლიანი კრებულის სურათი იხ. ნახ.

3. გამოძრობა.

როგორც ადრე იყო ნათქვამი ეს ეხება კედლის დანგრევას. თითოეული მოთამაშეს აღმოსავლეთის ქარით დაწყებული შეუძლია გამოაძროს კედლიდან ერთი ფილა და თავისი კრებულიდან ჩაიტანოს სხვა ფილა. თამაშის პროცესში თითოეულ მოთამაშეს მუდმივად უნდა ჰქონდეს 13 ფილა. თუ რომელიმე აღებული ფილა არ გამოადგება მაჰ ჯონგზე, ის შეიძლება იქნეს ჩატანილი ხელზე მქონე ფილის ნაცვლად.

4. „პანგი“.

„პანგი“ ნიშნავს მეჰ ან მე-4 ფილის მიღებას ნებისმიერი წყვილისათვის (ან სამეულისათვის) უკვე ხელზე არსებულის. ნებისმიერ მოთამაშეს რომელსაც აქვს წყვილი (ან სამეული) შეუძლია „პანგის“ საშუალებით მიიღოს დამატებითი ფილა, მაშინვე მას შემდეგ როცა ის ჩაიტანა სხვა მოთამაშემ. თუ მოთამაშეს უნდა ახლახან ჩატანილი ფილის აღება, ის აცხადებს: „პანგ“ - და ჩამოვა (დააწყობს) ორ ან სამ ხელზე არსებულ ფილებს პირით ზემოთ თავისგან მარჯვნივ ახლახან შეძენილ ფილასთანერთად.

„პანგის“ შემდეგ თამაში გადადის მარჯვნივ მოთამაშის (რომლის ჩატანილი ფილით გაკეთდა „პანგი“) მარჯვნივ მსხდომი მოთამაშე ან მოთამაშეები კარგავენ თავის სვლებს.

იხ. ნახ.



5. „ჩაუ“.

როცა მოთამაშეს აქვს ორი ფილა და მას შეუძლია შექმნას თანმიმდევრული ფილების ჯგუფი მისგან მარცხნივ მყოფი მოთამაშის მიერ ახლახან ჩატანილი ფილის დახმარებით, ის აცხადებს: „ჩაუ“ და თავისგან

მარჯვნიე დააწყობს თავის ხელზე არსებულ 2 ფილას ჩატანილი ფილის გვერდით, პირით ზემოთ მოთამაშეს შეუძლია მიიღოს „ჩაუ", მხოლოდ მის წინამორბედი მოთამაშისაგან, იმ შემთხვევის გარდა, როცა მაჰ ჯონგისთვის მას ჭირდება მხოლოდ ერთი ფილა მაშინ მას შეუძლია გამოაცხადოს „ჩაუ" ნებისმიერი მოთამაშის შემდეგ.

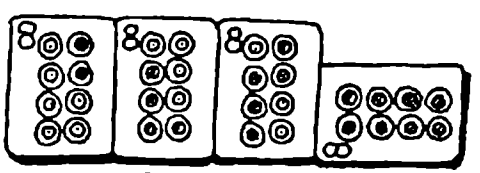
როცა ფილა არ იყო აღებული „პანგისთვის" ან „ჩაუსთვის" ამ ფილის ჩატანისთანავე, ის გახდება „მკედარი" და შედეგში არ იქნება გამოყენებული თამაშში. ჩატანილ ფილებს მოათავსებენ: მაგიდის ცენტრში პირით ზემოთ კედლის შიგნით ნებისმიერი სახით.

როცა მოთამაშე გამოაძრობს ჯგუფს „პანგის" და „ჩაუს" გარეშე, ის ვერ გახსნის მათ ჯგუფებთან. რომლებიც შექმნილი არიან „პანგით" .ან „ჩაუ-თი", მაგრამ შეინარჩუნებს მათ ხელზე. ეს სხვა მოთამაშეებს არ აძლევს საშუალებას განსაზღვრონ თუ რამდენად ის ახლოს არის მაჰჯონგთან.

6. ოთხიანი.

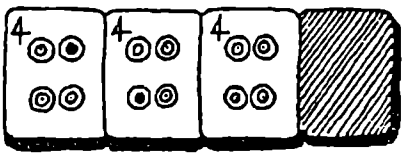
ნებისმიერი მოთამაშეს რომელსაც ხელზე აქვს სამიანის ჯგუფი „პანგის" მეშვეობით შეუძლია მიიღოს მე-4 ფილა ფილის ჩატანისთანავე. ეს მე-4 ფილა უკვე არსებულ სამ სხვა ფილებთან ერთად ჯგუფში, არ არის გათვალისწინებული ხელზე 13 ფილაში. ის არის დამატებითი ფილა, რომელიც ზრდის ანგარიშს.

იხ. სურ.



როცა მე-4 ფილა მიღებულია „პანგის" მეოხებით, ის დაეწყობა პირით ზემოთ დანარჩენი სამის გვერდზე. მაგრამ როცა მოთამაშე თამაშის მსვლელობისას გამოაძრობს ოთხიანს, ის გახსნის მას და სხვა ჯგუფებთან ერთად, რომლებიც მიღებული არიან „პანგით", ან „ჩაუთი", გადატრიალდება ერთი ფილა, რითაც გასაგებად ხდის, რომ გამოაძრო ოთხი ფილა ვინაიდან გამოძრობილი ჯგუფები იძლევიან უფრო მეტ ქულებს, ვიდრე „პანგის" საშუალებით მიღებულები. როცა გამოძრობილი ოთხიანის ჯგუფი არ გაიხსნება მინიშნებული ხერხით მანამდე, სანამ ვინმე არ მოიგებს მაჰჯონგს, მაშინ ის იქნება გათვალისწინებული მხოლოდ სამიანის ჯგუფი., როცა სამიანის ჯგუფისთვის მე-4 ფილა მიღებულია „პანგით" ან არის გამოძრობილი, ის არ არის გათვალისწინებული ხელზე არსებულ ცამეტ ფილაში და უნდა იქნეს შეცვლილი ერთ-ერთი რომელიმე თავისუფალი ფილით კედლის ზედაპირზე.

„პანგის“ მეშვეობით მესამე ფილის წყვილთან შეერთების შემდეგ, უკვე ხელზე არსებულისა, მეოთხე ფილის მიღება „პანგით“ არ შეიძლება, თუ ის ჩატანილია მოწინააღმდეგის მიერ, მაგრამ, როცა მე-4 ფილა არის გამოძრობილი, ის შეიძლება დააწყო უკვე გახსნილი სამი ფილის გვერდზე, ხოლო შემდეგ შეიძლება თავისუფალი ფილის გამოძრობა, რომ გაკეთდეს შეცვლა ხელზე, როცა მე-4 ფილას გამოაძრობენ სამიანის ჯგუფისთვის, რომელიც მიიღება „პანგის“ დახმარებით, მას დააწყობენ ისე როგორც ნაჩვენებია სურათზე.



7. პრიორიტეტი.

მოთამაშეს რომელსაც მაჰჯონგის მისაღებად ესაჭიროება მხოლოდ ერთი ფილა, ეძლევა უპირატესობა მას შეუძლია პირველმა აიღოს ჩატანილი ფილა, არ აქვს მნიშვნელობა გამოყენებული იქნება ის თუ არა „პანგში“, „ჩაუში“, ან წყვილის წარმოქმნაში, რომელიც საჭიროა ფილების კრებულის დაბოლოებისათვის. ეს ერთად-ერთი შემთხვევაა, როცა „ჩაუს“ აქვს უპირატესობა „პანგის“ წინაშე, ანდა როცა ფილა შეიძლება იქნეს მიღებული „ჩაუს“ დახმარებით ნებისმიერისგან, გარდა წინა მოთამაშისა, მოწინააღმდეგისა. როცა ორ მოთამაშეს სურს აიღოს ერთი და იგივე ჩატანილი ფილა, იმ მოთამაშეს რომელსაც შეუძლია ითამაშოს „პანგი“, აქვს პრიორიტეტი (უპირატესობა), როცა სამი ან ორი მოთამაშიდან თითოეული მოითხოვს ერთსადაიმავე ფილას მაჰჯონგისათვის, უპირატესობა ეძლევა ფილის ჩამტანი მოთამაშის შემდეგ, რიგით მორიგე მოთამაშეს.

8. ყაიმი.

როცა კედლიდან გამოძრობილია ყველა ფილები, მათ შორის თავისუფლებიც, ბოლო 14-ის გარდა, ხელზე არსებული ფილების კრებულები გამოცხადდება „მკვდრად“ და მნიშვნელობის არ მქონედ. ფილებს აურევენ, და აწარმოებენ დარიგებას ახალი წრისათვის ან ჯარისათვის. მაგრამ მოთამაშეები არ იცვლიან თავიანთ ადგილს.

9. მას შემდეგ როცა შესრულებულია ყველა ანგარიშები, „ქარი“ ითვლება დამთავრებულად. აკრიფავენ ყველა ფილებს და გადაატრიალებენ პირით ქვევით. შემდეგ როგორც ადრე იწყება სხვა ქარი.

10. აღმოსავლეთი ქარი ინარჩუნებს თავის პოზიციებს მანამ, სანამ რჩება მაჰჯონგის მომგებ მოთამაშედ.

11. როცა აღმოსავლეთის ქარი ვერ გააკეთებს მაჰჯონგს, ის დაკარგავს თავის პოზიციას და აღმოსავლეთის ქარი გახდება მისგან მარჯვნივ მყოფი

მოთამაშე და არა ის ვინც მოიგო მაჰჯონგი. დანარჩენი მოთამაშეები გახდებიან შესაბამისად: სამხრეთის, დასავლეთის, ჩრდილოეთის ქარი.

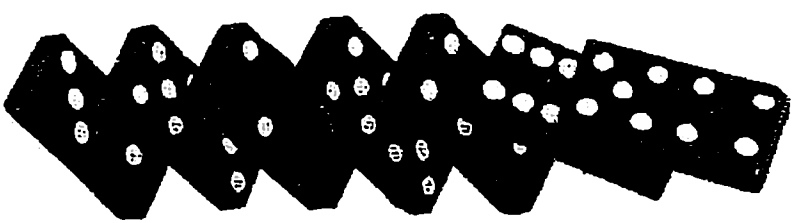
12. თამაში გაგრძელდება როგორც ადრე. მას შემდეგ როცა თითოეული მოთამაშე იყო „აღმოსავლეთის ქარი" და დაკარგა ის, რაუნდი მთავრდება. საერთოდ „მაგიდა" შედგება 4-წრისაგან, რომლის შემდეგ კვლავ ტარდება თამაშისათვის მზადება.

13. როცა მოთამაშეს თამაშის პროცესში ხელზე აქვს 13-ზე მეტი ან ნაკლები ფილები და მაჰჯონგი არ ცხადდება. მისი კრებული გახდება „მკვდარი". მიუხედავად ამისა თამაში გრძელდება და როცა ქარი დაბოლოვდება, მან უნდა გადაიხადოს ყველა ანგარიშები, თვითონ არაფერს არ მიიღებს. ხელზე არსებული ქულები არ ჩაითვლება.

14. როგორც წესია დაადგენენ ქულების რაოდენობის ზღვარს ნებისმიერი ფილების კრებულისათვის ხელზე. ზოგადად ეს არის 300 ქულა. აღმოსავლეთის ქარმა შეიძლება მოუგოს თითოეულ მოთამაშეს ან წააგოს გაორმაგებული თანხა, ესე იგი 600-600 ქულა.

15. სამის თამაში. ამ ვარიანტს თამაშობენ ზუსტად ისევე, როგორც 4 მოთამაშისათვის, თანაც ჩვეულებისამებრ აგებენ ოთხ კედელს, ხოლო თამაშში არ მონაწილე (არ მყოფი) მოთამაშის სვლები გამოტოვებული იქნება.

დომინოს თამაშები



ყველასათვის ცნობილია, რომ დომინოს თამაში წარმოიშვა სათამაშო კოჭებისაგან. თუ დაეუჯერებთ ჩინურ ლეგენდას ის გამოიგონეს XII საუკუნეში. ინდოეთსა და კორეაში დომინო ამჟამადაც ბედ-იღბალის წინასწარმეტყველების საგანს წარმოადგენს. ვარაუდობენ, რომ დომინო თავდაპირველად გამოყენებული იყო მაგიური და რიტუალური ცერემონიებისათვის.

აზიის და ევროპის ქვეყნებში გავრცელებულია დომინოს თამაშების

50-მდე ნაირსახეობა. ევროპაში დომინოს თამაში შემოიტანა იტალიელმა მოგზაურმა – მარკო პოლომ (1254-1324 წ. წ.) დომინოს თანამედროვე სახელწოდებაც წარმოშობილია იტალიურიდან „Domino“ (ბატონი - პატრონი – ქართ.) იტალიიდან დომინოს თამაში გავრცელდა საფრანგეთში, ხოლო ინგლისში პოპულარული გახდა XVIII საუკუნეში. ჩინურ დომინოს არ გააჩნდა ნულოვანი ქულა, ის დაუმატეს ევროპელებმა. დომინოს სათამაშო კომპლექტი შედგება 28 ფილისაგან, რომლებზედაც აღნიშნულია ქულები 0-დან 6-ის ჩათვლით: ცარიელების დუბლი.

ცარიელი – ერთი, ცარიელი – ორი, ცარიელი – სამი,

ცარიელი – ოთხი, ცარიელი – ხუთი, ცარიელი – ექვსი,

ერთიანების დუბლი, ერთი – ორი, ერთი-სამი, ერთი – ოთხი,

ერთი – ხუთი, ერთი – ექვსი, ორიანების დუბლი, ორი – სამი, ორი-ოთხი, ორი - ხუთი, ორი -ექვსი, სამიანების დუბლი, სამი – ოთხი, სამი-ხუთი, სამი- ექვსი, ოთხიანების დუბლი, ოთხი - ხუთი, ოთხი-ექვსი, ხუთიანების დუბლი, ხუთი - ექვსი და ექვსიანების დუბლი.

ბინგო

დომინოს ამ თამაშში თითოეული მოთამაშე თამაშის დასაწყისში აიღებს ხელში 7-7 ფილას. დანარჩენი ფილები არის რეზერვში. პირველი სვლის გამკეთებელი გამოვლინდება კენჭის ყრით. მისი მოწინააღმდეგე რეზერვიდან გახსნის განაპირა ფილას, რომლის უფროსი ნახევარ-მხარე განსაზღვრავს საკოზირო მასტს. ეს გახსნილი ფილა რეზერვიდან- აღებული იქნება ბოლოს.

ნულის მასტი („საპონი“) - ყველაზე მაღალია, ყოველი „საპონი“ შეფასებულია 7 ქულად. 0-0 ფილას ეწოდება „ბინგო“ და ყოველთვის არის კოზირის მასტი. როცა საკოზირო მასტი ნულოვანია, მაშინ ბინგო შეფასებულია 28 ქულად. საპირისპირო შემთხვევაში – 14 ქულად. თამაშის პროცესში, როცა ვინმე გაჭრის ბინგოს, საკოზირო დუბლი ამისათვის მიიღებს 1 ქულით მეტს.

კოზირის დუბლი მასტის მიუხედავად, ყოველთვის შეფასებულია 28 ქულად, დანარჩენი კოზირები შეფასებულია თავიანთი ქულების მიხედვით. კოზირების გარდა გათამაშებაში მონაწილეობენ პრემიალური ფილები, რომლებიც არ არიან დამოკიდებული კოზირების სახეობაზე - ესენია ყველა დუბლები და აგრეთვე ფილები: 6-4 და 3-0, თითოეული მათგანი შეფასებულია 10 ქულად.

როცა კოზირებია – „საპონი“, ექვსიანები, ოთხიანები ან სამიანები

მაშინ პრემიალური ფილის რაოდენობა არის 14. ხოლო როცა კოზირებია – ხუთიანები, ორიანები, ან ერთიანები მაშინ პრემიალური ფილების რაოდენობა არის 15.

ყველა ფილაში თავმოყრილი ქულების რაოდენობა ერთიანად დამოკიდებულია საკოზირო მასტზე: როცა კოზირია „საპონი" ის უდრის 143 ქულას, როცა ერთიანია – 135 ქულას, როცა ორიანია – 138 ქულას, როცა სამიანია – 131 ქულას, როცა ოთხიანია – 134 ქულას. როცა ხუთიანია 147 ქულას და როცა ექვსიანია – 140 ქულას.

პირველი სვლის გამკეთებელი ჩამოვა ნებისმიერ ფილას, მისი მოწინააღმდეგე ჩამოვა თავის ფილას, აღება ეკუთვნის იმ მოთამაშეს, რომელიც ჩამოვიდა ყველაზე მაღალი ფილა. მასტის ჩამოსვლა მასტზე .ან კოზირის ჩამოსვლა კოზირზე არ არის აუცილებელი. აღების გამკეთებელი მოთამაშე თავის ფილებს შეავსებს რეზერვიდან, შემდეგ იგივეს გააკეთებს მისი მოწინააღმდეგე. შემდეგი სვლის გაკეთება ეკუთვნის აღების გამკეთებელ მოთამაშეს. როცა აღებაში მონაწილეების ფილები თანაბარია, აღება ეკუთვნის სვლის გამკეთებელ მოთამაშეს.

მოგებისთვის საჭირო მაქსიმალური ქულების რაოდენობა დაგროვდება: აღებებში პრემიალური ფილებით და აღებების რაოდენობით, კოზირის დუბლის „ბინგოს" აღებისთვის და ხელზე მქონე დუბლების გამოცხადებით.

მოთამაშეს რომელიც პირველ სვლას აკეთებს რომელიმე დუბლით, შეუძლია გამოაცხადოს კიდევ რამდენი დუბლი აქვს მას ხელში და მიიღებს: ორი დუბლზე – 20 ქულას, სამზე 40 ქულას, 4-ზე 50 ქულას, 5 დუბლისთვის („მეფე") – 60 ქულას, 6-ზე („იმპერატორი") – დიდი ქულას, ხოლო7 დუბლზე („უძლეველი") – სამ დიდ ქულას.

გამოცხადებულ დუბლებზე მოთამაშეს ქულები დაერიცხება მხოლოდ მაშინ თუ ის გააკეთებს აღებას. მოთამაშეს შეუძლია განმეორებითი მიიღოს ქულები, თუ გამოაცხადებს ხელზე დარჩენილ დუბლებს და თუ მოიგებს მორიგე აღებას.

როცა რეზერვიდან ყველა ფილები იქნება აღებული, გათამაშების პირობები იცვლება. ახლა მოთამაშეები ვალდებული არიან აღების დროს ჩამოვიდნენ ფილები, რომლებიც დაემთხვევა ჩამოსულ ფილის მაღალ ნახევარ მხარეს – და კოზირზე აუცილებლად უნდა ჩამოვიდნენ კოზირი. არსებობს აგრეთვე თამაშის სხვა წესიც, როცა უნდა ჩამოვიდნენ ფილები, რომლებიც დაემთხვევა ჩამოსული ქვის დაბალ ნახევარ მხარეს. მაგალითად, როცა ჩამოსული ქვაა 6-2, ხოლო კოზირებია ოთხიანები, უნდა ჩამოვიდნენ ექვსიანის ფილა, თუ ის არ არის – მაშინ ორიანის

ფილა ხოლო როცა არ არის არც ექვსიანის და არც ორიანის ფილა, მაშინ უნდა იქნეს გაჭრილი კოზირით.

სვლის გამკეთებელ მოთამაშეს ნებისმიერ მომენტში შეუძლია გადაატრიალოს რეზერვის განაპირა კოზირის ქვა. ეს ნიშნავს რეზერვის დაკეტვას (თუნდაც რეზერვში იყოს ფილები) და თამაში გაგრძელდება დაშლილი რეზერვის წესების მიხედვით. თამაშის ჩამკეტმა მოთამაშემ უნდა აიღოს ვალდებულება, რომის მოაგროვებს გათამაშებაში 70 ქულას. გათამაშების შედეგების მიხედვით ერთი რომელიმე მოთამაშე დაიმსახურებს ეგრეთ წოდებულ დიდ ქულებს:

გათამაშებაში 70 ან უფრო მეტი ქულების მიღებისთვის - 1 დიდი ქულას: როცა მოწინააღმდეგე მიიღებს 20 ქულაზე ნაკლებს - 2 დიდ ქულას, როცა მოწინააღმდეგემ ვერ აიღო ვერც ერთი აღება - 3 დიდ ქულას.

თამაშის დამთავრების შემდეგ თამაშის დამხურავი მოთამაშე, რომელმაც გააკეთა 70 ან მეტი ქულა, მიიღებს 12 და 3 დიდ ქულას, მოწინააღმდეგის მიერ მოგროვილი ქულების რაოდენობის მიხედვით.

როცა მან ეს 70 ქულა ვერ მოაგროვა, მაშინ მისი მოწინააღმდეგე მოიგებს 2 დიდ ქულას. ხოლო. თამაშის დახურვის მომენტში თუ მან ვერ აიღო ვერცერთი აღება, მაშინ მიიღებს 3 დიდქულას. როცა მოწინააღმდეგე თამაშის დახურვის მომენტში თვითონ მოაგროვებს 70 ქულას, მაშინ ამისთვის მიიღებს 1 დიდ ქულას.

მოლაპარაკების მიხედვით თამაში დამთავრებულად ითვლება, როცა ერთი რომელიმე პარტნიორი მოაგროვებს 7 ან 8 დიდ ქულას. თამაში შეწყდება იმ მომენტში როცა ერთი რომელიმე მოთამაშე მიიღებს ბოლო მოგებულ დიდ ქულას.

ბლიცი

დომინოს ამ თამაშს ასევე ეწოდება „ელვა“. თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლია 4-დან 8-მდე მოთამაშეს. 4 მონაწილის დროს თითოეული მოთამაშე მიიღებს 7 ქვას, 5 მონაწილისას 5 ქვას, 6 ან 7 მონაწილისას 4 ქვას, ხოლო 8-ის მონაწილეობით 3 ქვას. დანარჩენი ფილები თამაშში აღარ მონაწილეობენ.

თამაშს დაიწყებს 0-0--ის ან უფრო მცირე დუბლის მფლობელი მოთამაშე. ნებისმიერ მოთამაშეს სვლის გაკეთების პროცესში შეუძლია ჩამოვიდეს ფილების ნებისმიერი რაოდენობა, თუნდაც ყველა ფილა.

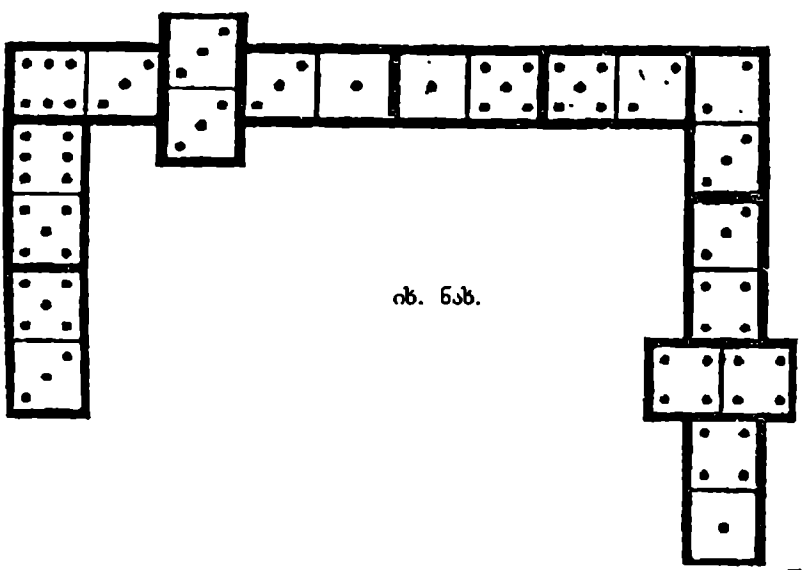
მოგებულია მოთამაშე, რომელიც სხვებზე ადრე ჩამოვა თავის ბოლო ფილას. ქულების დაანგარიშება ხდება როგორც ტრადიციულ დომინოში.

ევროპული დომინო (ტრადიციული ვარიანტი)

თამაშში მონაწილეობენ 2-დან 4-მდე მოთამაშე, თამაში გრძელდება 100 ან უფრო მეტ დათქმულ ქულამდე. როცა თამაშობს ორი მონაწილე თითოეულს ეძლევა 7 ფილა. ხოლო 3 ან 4 მოთამაშის დროს 5 ფილა. დარჩენილი ფილები შეადგენს დასურულ რეზერვს, მათ დააწყობენ მაგიდაზე ერთ რიგად. შემდგომში ფილებით შეიქსებენ ხელს რიგის ორივე ბოლოდან.

თამაშის დასაწყისში მაგიდაზე ჩამოვა ის მოთამაშე, რომელსაც ხელში აქვს ყველაზე მაღალი დუბლი (6-6 ან 5-5). როცა ხელში არც ერთ მონაწილეს არ აქვს დუბლი, მაშინ უნდა ჩამოვიდეს ის მოთამაშე, რომელსაც ხელში აქვს ყველაზე უფრო მაღალი ქულის მქონე ფილა. დუბლებს ყოველთვის დააწყობენ სიგანეზე.

შემდეგ მოთამაშეები რიგის მიხედვით მიადგამენ შესაბამის ქულების მქონე ფილას. როცა მოთამაშეს ხელზე არ აქვს საჭირო ფილა, ის აიღებს რეზერვიდან მანამდე, სანამ არ შეხვდება საჭირო რაოდენობის ქულის მქონე ფილა. თუ მოთამაშეს ასეთი ფილა არ შეხვდება, ის გამოტოვებს სვლას.



ილ. ნახ.

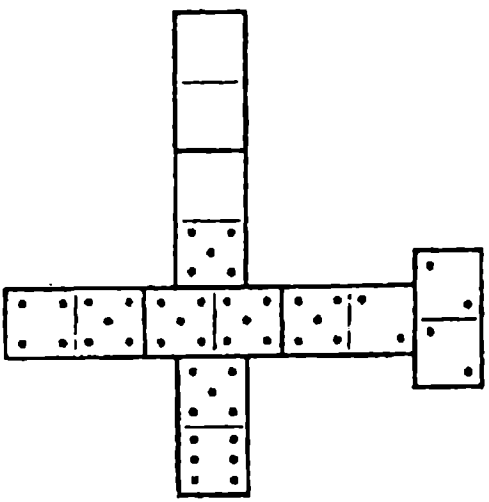
მოგებულია ის მოთამაშე რომელიც სხვებზე ადრე ჩამოვა თავის ბოლო ფილას, ხოლო წაგებული მოთამაშეების ყველა ქულები ჩაირიცხება მის ანგარიშზე. იმ შემთხვევაში, როცა თამაშის პროცესში გაკეთდება „ხუფი“ (კრიშა - რუს.) თამაშის ბლოკირება - მაშინ მოგებულია ყველაზე

ნაკლები ქულების მქონე მოთამაშე და მას დაერიცხება წაგებული მოთამაშეების და თავის ქულებს შორის ქულების რაოდენობის სხვაობა.

მაგინსი

მაგინსი ეწოდება ინგლისური დომინოს თამაშის ერთ-ერთ ვარიანტს. ორი მოთამაშე მიიღებს 7-7 ფილას. როცა თამაშობს სამი ან, ოთხი, მაშინ მიიღებენ 5-5 ფილას. პირველი სვლის გამკეთებელი მოთამაშე ჩამოდის ნებისმიერ ფილას. პირველი ჩამოსული დუბლი გახსნის ორმხრივი მიმართულების ჯაჭვს. შემდგომ ფილებს მიადგამენ არა მარტო მარჯვნიდან და მარცხნიდან, ასევე ზემოდან და ქვემოდან.

იხ. სურ.



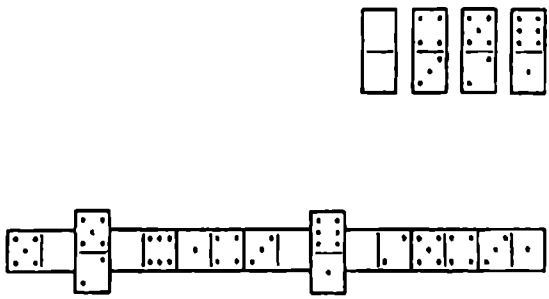
ამ თამაშში ქულები დაერიცხება მხოლოდ მაშინ, როცა თავისუფალ ბოლო ფილების ქულების ოდენობა ტოლია 5 ქულის. ყოველი ხუთიანისთვის მოთამაშეს დაერიცხება 5 ქულა. პირველი დუბლის გარდა დანარჩენ დუბლებს მოთამაშე დააწყობს სიგრძეზე და სიგანეზე - ისე, როგორც მას აწყობს. თამაშის დამთავრებისთვის მოთამაშეს ერიცხება 10 ქულა. როცა თამაში ბლოკირებულია, ის მოთამაშე რომელსაც ხელზე აქვს სხვა მოთამაშეებზე ნაკლები ქულების რაოდენობა, მოიგებს ქულების იმ რაოდენობას, რომელიც ტოლია სხვა მოთამაშეების ქულების რაოდენობასა და თავის ქულებს შორის განსხვავებისა, დამრგვალებულს 5 ქულამდე. ჩვეულებრივ პარტიას თამაშობენ 200 ქულამდე.

მატადორი

ამ თამაშში მონაწილეობს 2-დან 4-მდე მოთამაშე. 2 ან 3 მონაწილის თამაშის დროს, თითოეული მიიღებს 6 ფილას, ხოლო 4 მონაწილის თამაშის დროს 5 ფილას. ეს თამაში სხვებისგან იმით არის განსხვავებული,

რომ ერთმანეთზე მიდგმული ფილების ნახევრების ქულების ჯამის რაოდენობა უნდა იყოს 7-ის ტოლი. ნულთან შეიძლება იქნეს მიდგმული მხოლოდ ამ ოთხიდან ერთი რომელიმე ფილა: 0-0 დუბლი, 6-1, 5-2, 4-3. ამ ოთხ ფილას ეწოდება „მატადორები“. 0-0 დუბლის გარდა, დანარჩენ მატადორებს დააწყობენ სიგანეზე, მაგრამ მათ შეუძლიათ ითამაშონ როგორც ჩვეულებრივი ფილები, მაშინ მათ დააწყობენ ჰორიზონტალურად.

პარტია გრძელდება მანამდე, სანამ ფილები არის რეზერვში, თანაც თითოეულ მოთამაშეს რეზერვიდან შეუძლია აიღოს მხოლოდ 1 ფილა. ქულების დაანგარიშება ხდება ისევე, როგორც ტრადიციულ დომინოშია. თამაშობენ 100 ქულამდე. ფილების წყობის ფრაგმენტი ნაჩვენებია სურათზე.



რუსული დომინო „კოზიოლი“

მონაწილეობს 4 მოთამაშე, ორი თამაშობს სხვა ორის წინააღმდეგ. ყველა 28 ფილას პირით ქვემოთ აურევენ მაგიდაზე. შემდეგ მოთამაშეები ამოიღებენ 7-7 ფილას, ისე რომ სხვებმა არ დაინახონ.

პირველი სვლა კეთდება 1-1 დუბლით, პირით ზევით. თამაში გრძელდება საათის ისრის მოძრაობის მიმართულებით. შემდეგი მოთამაშე ჩამოსულ ფილას მიადგამს შესაბამის თავის ქვას. შემდეგ მოთამაშეები გააგრძელებენ ჯაჭვის ხაზს თავიანთი თითო შესაბამისი რიცხვის ფილის მიდგმით, თანაც დუბლები დაეწყობა სიგანეზე. საჭიროების შემთხვევაში ჯაჭვი შეიძლება შებრუნდეს 90°-იანი კუთხით. როცა მოთამაშეს საჭირო ფილა არ აქვს, ის გამოტოვებს სვლას.

სათამაშო პარტია მთავრდება მაშინ, როცა რომელიმე მოთამაშე ჩამოვა თავის ბოლო ფილას, ანდა როცა ვერც ერთი მოთამაშე ვერ აკეთებს სვლას, ესე იგი როცა თამაში ბლოკირებულია (криша - რუს.).

რომელიმე მხარის მოგების დროს მოწინააღმდეგეების ქულების ჯამი მათ ანგარიშზედ დაერიცხება. მაგრამ როცა ქულების ჯამი 13-ზე ნაკლებია, ის საერთოდ არ ჩაიწერება. მორიგ ტურს კლავ იწყებს 1-1 დუბლის

მქონე მოთამაშე, ხოლო განმეორებით მოგების დროს (13 ქულაზე მეტი) წინა ჩაუწერელი ქულების ჯამი მიემატება მოგებულ ქულებს.

ბლოკირების („ხუფის“) შემთხვევაში მოწინააღმდეგეები შეადარებენ თავ-თავიანთ ქულებს. ვისაც აღმოაჩნდება ქულების ნაკლები ოდენობა, ისინი არიან მოგებულნი. მათ დამატებით დაერიცხებათ მოწინააღმდეგეების ქულების ჯამი. როცა მხარეები მოაგროვებენ თანაბარი ოდენობის ქულებს (ასეთ სიტუაციას ეწოდება „თევზი“ (რიბა- რუს.) ყველა ოთხივე მონაწილის ქულების ჯამი მიეცემა იმ მხარეს, რომელიც გაიმარჯვებს შემდეგ ტურში.

შემდეგ ტურს გახსნის მოთამაშე, რომელმაც დაამთავრა წინა (ან გააკეთა „ხუფი“, „криша“-რუს.). მას პირველი სვლის გაკეთება შეუძლია ნებისმიერი ფილით.

თამაში გრძელდება მანამდე, სანამ რომელიმე მხარე არ მოაგროვებს ჯამში 101 ან მეტ ქულას.

ბერგენი

როცა თამაშობენ ორი ან სამი მოთამაშე თითოეული მიიღებს 6 ფილას, ხოლო 4 მონაწილე 5-5 ფილას. თამაში იწყება „საპონი“-თ, ან მასთან ახლო დუბლით, ხოლო დუბლის არ ქონების შემთხვევაში ყველაზე უმცირესი ფილით (0-1 და ასე შემდეგ).

მოთამაშეებს ქულები დაერიცხებათ თამაშის პროცესში. მაგალითად, დუბლის ჩამომსვლელი მოთამაშე მიიღებს 2 ქულას. ამის გარდა მოთამაშე მიიღებს 2 ქულას ყოველთვის, როცა მის მიერ ჩამოსული (მიდგმული) ფილის ნაპირა ნახევარ მხარის ქულები დაემთხვევა ჯაჭვის მეორე ბოლოს განაპირა – ფილის ნახევარ მხარის ქულების რაოდენობას. დუბლები ყოველთვის დაეწყობა ჯაჭვის ვერტიკალურად. მოთამაშეს შეუძლია მიიღოს სამი ქულა, როცა ჯაჭვის ერთი ბოლო მთავრდება დუბლით, ხოლო ჯაჭვის მეორე მხარე ფილის ნახევარ მხარით, რასაც ქულების იგივე რაოდენობა აქვს, რაც გააჩნია დუბლს.

საჭიროების შემთხვევაში მოთამაშეს შეუძლია რეზერვიდან მიიღოს ერთი ფილა. რეზერვის ბოლო 2 ფილა თამაშში მონაწილეობას არ ღებულობს.

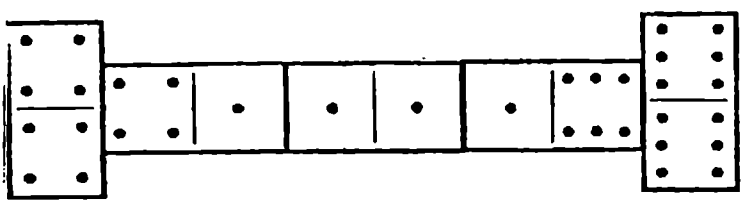
როცა მოთამაშეებს არ აქვთ სვლა, ხოლო რეზერვში დარჩენილია მხოლოდ ეს ორი დახურული ფილა, მაშინ თამაში ბლოკირებულია. მოთამაშეს რომელსაც ხელზე არ აქვს დუბლი, მიიღებს 2 ქულას. როცა დუბლი ხელზე არ აქვს არც ერთ მოთამაშეს, მაშინ 2 ქულას მიიღებს ის

მოთამაშე რომელსაც ხელზე ყველაზე ნაკლები რაოდენობის ქულები აქვს. როცა დუბლი ხელზე აქვს ყველა მოთამაშეს, 2 ქულას მიიღებს ის მოთამაშე, რომელსაც აქვს ყველაზე უმცროსი დუბლი. 2 ქულას მიიღებს ასევე ის მოთამაშე რომელმაც ხელიდან ყველაზე ადრე მოიცილა ყველა ფილა პარტიის ბლოკირებამდე.

ორი მოთამაშის მონაწილეობით თამაში გრძელდება - 15 ქულამდე, სამი ან ოთხი მონაწილეობით - 10 ქულამდე.

ხუთიანების დომინო

ეს თამაში „ბერგენის" თამაშისგან იმით განსხვავდება, რომ მოთამაშე ქულებს მიიღებს მაშინ, როცა ჯაჭვის ორივე ბოლოს ფილების ნაპირა მხარეების ქულების ჯამი არის ხუთის ტოლი. შეიძლება მიიღოს მოთამაშემ 4 ქულა, როცა ჯაჭვის განაპირა მხარეებზე დაწყობილ იქნება 4-4 და 6-6 ფილა (ოთხიანების და ექვსიანების დუბლები). იხ. სურ.



დუბლების დაწყობა შეიძლება ჯაჭვის ვერტიკალურად და ჰორიზონტალურად, როგორც ჩვეულებრივი ფილების. ეს არის დამოკიდებული მოთამაშის სურვილზე და ქულების რაოდენობაზე რომლის მოგროვებაც მას სურს.

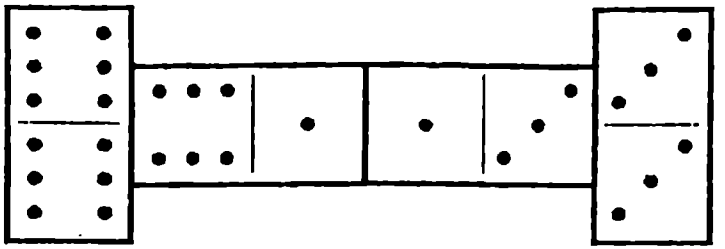
თამაში დამთავრდება მაშინ, როცა რეზერვში გათავდება ფილები, ანდა როცა ერთ-ერთი მოთამაშეს გაუთავდება ხელზე, რაზედაც მას დაერიცხება 2 ქულა. ბლოკირების დროს იმ მოთამაშეს რომელსაც ხელზე ყველაზე ნაკლები ქულები აქვს დაემატება 1 ქულა. ჩვეულებრივ თამაშობენ 25 ქულამდე.

სამიანების დომინო

ამ თამაშში ფილებს დაარიგებენ ისეთნაირად როგორც „ბერგენის" თამაშშია, ხოლო ქულების დაანგარიშება და თამაშის წესები როგორც „ხუთიანების დომინოს" თამაშშია, მხოლოდ იმ განსხვავებით, რომ ფილებზე ქულების რაოდენობა უნდა იყოს სამის ტოლი. ერთ სვლაზე

შეიძლება მიიღო ექვსი ქულა. ორი მოთამაშე, თამაშობენ 33 ქულამდე, ხოლო უფრო მეტი მონაწილეების შემთხვევაში - 22 ქულამდე.

იხ. ნახ.



ახალი დომინო

საღღეისოდ მსოფლიოში დომინოს ყველაზე გავრცელებული სახეობაა. ერთი შეხედვით იგი თითქოს წააგავს ინგლისურ მაგინსს. თამაში შეიძლება ჩატარდეს 2,3 ან 4 მოთამაშეს შორის. ოთხეულთა თამაში სურვილისამებრ შეიძლება იყოს ცალკეულთა ან წყვილთა.

2 ან 3 მოთამაშის პაექრობისას თითოეული იღებს 7-7 ფილას, შემდგომში საჭიროებისას ხდება ფილების ამატება. 4 მოთამაშის დროს ამატება აღარ ხდება (7X4=28) თავდაპირველად თამაშს იწყებს ის ვისაც გააჩნია ყველაზე მაღალი დუბლი. შემდგომში თამაში ხდება პირველად ჩამოსულ დუბლზე ოთხივე მხრივ. ჩამომსვლელს ქულები ეწერება, თუ კიდურა ქვების გარეთა ნახევრების ნამატი შეადგენს 5, 10, 15, 20: 25, 30, 35, პირველი ხელის ჩამომთავრების შემდეგ, მას, ვინც პირველად გაინთავისუფლა ხელი, დაეწერება მოწინააღმდეგის ხელში ჩარჩენილ ფილებზე აღნიშნული წერტილების ჯამი ასეთი „დამრგვალებით 1-დან 5-მდე - 5 ქულა, 6-დან 10-მდე 10 ქულა, 11-დან 15-დე 15 ქულა და ა. შ. 0-0 დუბლს (ქოსა) ფილის ხელში შერჩენისას 10 ქულა თუ იგი მარტოა, თუ სხვა ფილებთან ერთად 0 ქულა.

მომდევნო ჩამოსვლებში თამაშს იწყებს ის, ვინც წინა ხელი პირველმა დაამთავრა. იწყებს ნებისმიერი ფილით. თუ თამაში დაიწყო არა დუბლით მაშინ საწყის დუბლ ფილად ითვლება ის დუბლი რომელიც პირველად დაიხურება.

წყვილებში თამაშისას ქულები იანგარიშება ერთად. წყვილთა შორის

ჩამოსვლის უფლების გადაცემა არ შეიძლება. ფილების ამატება შეიძლება მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ჩამოსასვლელი ფილა არ გაგაჩნია. ქულების აღნუსხვა ხდება საანგარიშო „ჩოთქზე" ან ქაღალდზე. თამაშის დამთავრება დათქმაზეა. ძირითადად თამაშობენ 150200, 250, 375 ქულამდე.

თამაშის დროს თუ გყავს ჩამომსვლელი ფილა, მისი ჩამოსვლა აუცილებელია. თუ თამაში ჩაიკეტა, ქულები ეწერება იმ მხარეს, ვისაც ხელში ნაკლები ქულიანი ფილები ჩარჩა. თანაფარდობის შემთხვევაში ორთავე ქულებს იწერს ის ვინც მომდევნო ხელს დაამთავრებს პირველად. ჩაკეტის შემდეგ თამაშს იწყებს ის, ვინც წინა პარტია ჩაკეტა. თამაში დამთავრებულად არ ითვლება თუ საჭირო ქულები დაგროვდა ჩაკეტის დროს.

თამაში მოგებულად ითვლება იმ დროსაც თუ ერთ ერთმა მოთამაშემ ან მეწყვილემ დაწერა 35 ქულა. წყვილთა თამაშის დროს არ შეიძლება გადალაპარაკება, მინიშნება, ჩვენება.

თამაშის დროს აკრძალული ხერხის გამოყენებისათვის მოწინააღმდეგე იწერს 50 მომგებიან ქულას.

დომინო ბნელად

თამაშში მონაწილეობას იღებს ორიდან ოთხამდე მონაწილე. თამაშის დამწყები გამოვლინდება კენჭის ყრით. მოთამაშეებს არ აქვთ ფილების დანახვის უფლება. დამწყები გახსნის თავის პირველ ფილას თავისი კომპლექტიდან და დადებს მაგიდაზე. რიგის მიხედვით შემდეგი მოთამაშე გახსნის თავის პირველ ფილას. თუ ის არ გამოდგება სვლისათვის, მაშინ, ის დახურავს ფილას და დადებს თავისი კომპლექტის მარცხენა მხარეს. ამ დროს მას აქვს უფლება „ბაზრიდან" აიღოს ერთი ფილა. რომელსაც გაუხსნელად დადებს თავისი კომპლექტის მარჯვენა მხარეს. თამაში გრძელდება იგივე წესებით.

თავისი კომპლექტის ფილების გახსნა მოთამაშეს შეუძლია მხოლოდ მაშინ, როცა დარჩება სამი ფილა. თავის შემდეგ სვლაზე ნებადართულია თავისი ორი ან სამივე ფილის ჩამოსვლა, თუ წყობა იძლევა ამის საშუალებას. პარტიის დამთავრების შემდეგ ქულების გაანგარიშება ხდება ისე, როგორც ტრადიციულ დომინოშია.

ამერიკული დომინო (ორმოცდაორი).

ეს თამაში წარმოიქმნა ამერიკის შეერთებულ შტატებში XIX საუკუნის ბოლოს, კარტის თამაშების დევნის გამკაცრების პერიოდში. გონიერმა ადამიანებმა კარტის ქაღალდები შეცვალა დომინოს ფილებით.

ეს არის წყვილთა თამაში ოთხი მონაწილისთვის, თვითოეულ მათგანს ეძლევა შვიდი ფილა. თავის ხელზე მქონე ფილების შესაძლებლობის მიხედვით, მოთამაშეები სთავაზობენ თავის თამაშს, დაასახელებენ არანაკლები 30 ქულის აღებას, ან იტყვიან პასს. მოთამაშე დაუკვეთავს პარტიას მხოლოდ ერთხელ. შემდეგ მოთამაშეს შეუძლია ჩაუჭრას მას თავისი დაკვეთით, მაგრამ ის უნდა იყოს ერთი ქულით მეტი მაინც.

„ორმოცდაორი" ეწოდება ვალდებულებას და ნიშნავს, რომ მოთამაშემ უნდა წაიღოს ყველა აღება და პრემიალური ფილები თამაშის მეორე ეტაპზე. თუ მოთამაშე დაუკვეთს 84 ქულას, ეს ნიშნავს, რომ ისიც იღებს ვალდებულებას აიღოს ყველა აღება და პრემიალური ფილები, რითაც ის ჩაუჭრის 42 ქულის დამკვეთ მოთამაშეს. მოთამაშეს შეუძლია ასევე დაუკვეთოს 168 ქულა: რაც ნიშნავს 84 ქულის დამკვეთის ჩაჭრას.

პრემიალურად ითვლება ფილები, რომელთა ქულების ჯამი ტოლია ხუთის ან ათის: 6-4, 5-5, 5-0: 4-1, 3-2. მათი აღებისათვის ჯამში იწერება 35 ქულა, თითოეული აღებისთვის თითო ქულა. ქულების მაქსიმალური რაოდენობა არის - 42.

თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელმაც დაუკვეთა ყველაზე მაღალი თამაში. ამ თამაშში არსებობს კოზირები მას გამოაცხადებს იგივე მოთამაშე. კოზირები შეიძლება იყოს ნებისმიერი ფილა (ფილის უფროსი ნახევარი მხარე) - ექვსიანიდან ნულამდე. ესე იგი, თითოეულ გათამაშებაში მონაწილეობს შვიდი კოზირის ფილა. ზოგიერთი მათგანი ასევე ითვლება პრემიალურად.

სელის გამკეთებელი ჩამოდის ფილას. თითოეული მოთამაშე მიადგამს მას თავის ფილას. სელას აკეთებენ მხოლოდ მასტით: კოზირზე მიადგამენ კოზირს, დანარჩენ ფილებზე საჭიროა დაემთხვეს უფროსი ნახევარმხარე.

მაგალითი: 5-2 ფილას უნდა მიადგა 5-3 (და არა დაუშვათ 2-4). თუ საჭირო ქულების რაოდენობის ფილა არ აქვს მოთამაშეს, სელა შეიძლება ჩაჭრას კოზირმა, მაგრამ ეს პირობა არ არის აუცილებელი. აიღებს ის მოთამაშე, რომელიც ჩამოვა ყველაზე უფროს კოზირს. აგრეთვე აღება შეუძლია იმ მოთამაშეს, რომელმაც აღება ჩაჭრა კოზირით, ან უკოზირო აღებაზე ჩამოვიდა ყველაზე მაღალი ფილა.

გათამაშების დამთავრების შემდეგ, დათვლიან ქულების რაოდენობას. წყვილი, რომელმაც დაუკვეთა თამაში და მიიღო დაკვეთილი ქულების რაოდენობა ან მასზე მეტი, თავის ანგარიშში ჩაწერს ფაქტიურად მიღებული ქულების რაოდენობას. ასევე მოიქცევა მეტოქეც. თუ თამაშის დამკვეთმა წყვილმა ვერ შეძლო დაკვეთილი ქულების რაოდენობის მოგროვება,

მაშინ ამ წყვილს არ ჩაეწერება არაფერი. მეტოქეები კი თავის ანგარიშზედ ჩაიწერენ ფაქტიურად მათ მიერ მოგებულ ქულებს და დაუმატებენ მას მეორე წყვილის მიერ დაკვეთილ მაგრამ ვერ მოგროვებულ ქულებს.

მხარე, რომელიც პირველი მოაგროვებს ან გადააჭარბებს 250 ქულას, მოიგებს თამაშს. თუ ამ რიცხვს გადააჭარბებს ორივე წყვილი ერთდროულად, მაშინ მოგებულად ითვლება ის წყვილი, რომელმაც უფრო მეტი ქულები მოაგროვა.

ინგლისური დომინო (კრიბიჯი)

დომინოს ეს სახეობა წარმოადგენს ინგლისური კარტის თამაშის კრიბიჯის ვარიანტს.

ორ მოთამაშეს დაურიგდება ექვს-ექვსი ფილა, რომლებსაც ეწოდება და შეფასებულია ქულების ჯამით: 6-2 - რვიანები, 0-1 - ერთიანი და ასე შემდეგ, ექვსი კარტით კრიბიჯის თამაშივით ფორმირდება კრიბა ოთხი ფირფიტისაგან. კრიბა- ეწოდება ფილების ჯგუფს, რომლებიც თამაშში არ მონაწილეობენ, მაგრამ ჩაითვლებიან ანგარიშის დროს. შემდეგ გაიხსნება დამატებითი ფილა - სასტარტო. ჩატარდება გათამაშება და ჩვენება („შექება" - ხვალიონკა - რუს.). მოთამაშეები რიგის მიხედვით ჩამოვლენ ფილას და მიიღებენ ქულებს წყვილისთვის, სამეფო წყვილისთვის და ორმაგ სამეფო წყვილზე.

წყვილად ითვლება ერთნაირი ქულების ორი ფილა და შეფასებულია ორ ქულად.

სამეფო წყვილი შეიძლება იქნეს მიღებული თუ წყვილს დაემატება იგივე ღირსების მესამე ფილა.

ორმაგი სამეფო წყვილი წარმოიქმნება სამეფო წყვილისგან მეოთხე მსგავსი ფილის დამატებით და იძლევა 12 ქულას.

საკვენცია - კრიბიჯის თამაშში არის ფილების შერწყმა (არანაკლები სამისა), რომლებიც შეიძლება განლაგდეს მიყოლებით ზრდის მიხედვით (1,2,3 ან 5,6,7,8 და ასე შემდეგ). სეკვენცია იძლევა ფილების რაოდენობის ტოლ ქულას.

თამაშში ღებულობენ დამატებით ქულებს 15-ზე, 21-ზე და ბოლო ფილაზე - ისე როგორც კარტის კრიბიჯშია.

თუ სასტარტო ფილა არის დუბლი (წყვილი) თამაშის დამწყების მეტოქე მიიღებს 1 ქულას. თამაში მიმდინარეობს 61 ქულამდე, ორმაგ პარტიაში კი 121 ქულამდე. სხვა დანარჩენი იგივეა რაც კარგის კრიბიჯშია.

ინტელექტუალური თამაშების ტერმინოლოგია:

ატარი (გო) მოწინააღმდეგის ქვის ტყვედ ჩაგდების ხერხი.

ბაიომი - (გო) დამატებითი ღრო.

ბინგო 1) დომინოს თამაშის ნაირსახეობა; 2) 0-0 დუბლის ფილა ბინგოს თამაშში, ასევე ეწოდება „საპონი".

ბინი (ცძუ) (სიანცი) სათამაშო ფიგურა, ჭადრაკის პაიკის მსგავსი.

ბლიცი - (ჭადრაკი) ელვისებური თამაში (5 წუთი თითოეულ მოთამაშეზე პარტიაში).

ბამბუკი (მაჰჯონგი) მასტის სახელწოდება.

გამბიტი - ჭადრაკის თამაშით დასაწყისში ფიგურების შეწირვა, სწრაფი განვითარებისათვის.

გადახტომა - სელა შაშის თამაშში როდესაც მოთამაშის კოჭი დაფის უჯრედზე მდგომ მოწინააღმდეგის კოჭს გადაევლება და დაიკავებს მის შემდეგ უჯრედს.

გალმა გერმანული შაშის თამაშის ნაირსახეობა.

გო - იაპონური შაში თამაშის. სახელწოდება

გამოძრობა (მაჰჯონგი) კედლის დანგრევა ფილის გამოძრობით.

გამავალი პაიკი - (ჭადრაკი)ისეთი პაიკია, როცა არც წინა და არც გვერდით ვერტიკალებზე მოწინააღმდეგეს არ ჰყავს პაიკები, რომლებიც ხელს შეუშლის მის წინ სვლას, რათა გახდეს დედოფალი.

გავლით კვლა (ჭადრაკი) სიტუაცია, როდესაც 2 ველზე გადაადგილებისას პაიკმა უნდა გაიაროს მოწინააღმდეგის პაიკის ცეცხლის ხაზი.

დებიუტი - პარტიის საწყისი ფაზა.

დიდოსტატი (gros meister - გერ.) - ჭადრაკის მოთამაშის უმაღლესი წოდება.

დამკა - შაშის სათამაშო დაფის ბოლო ჰორიზონტალურ ხაზზე მისული სათამაშო კოჭი.

დომინო (Domino იტალ.) თამაში 28 ფირფიტით, რომლებზეც დასმულია ქულები წერტილები სახით.

დუბლი - ორივე მხარეს ერთნაირი ქულების მქონე დომინოს ფირფიტა.

დაფა 1) ჭადრაკის სათამაშო სპეციალური დაფა, შავი და თეთრი ფერის 64 უჯრედით; 2) შაშის, გოს და სხვა თამაშების დაფა.

დედოფალი (ჭადრაკი) ყველაზე ძლიერი ფიგურა.

დედოფლის ფრთა (ჭადრაკი) თეთრი ფიგურებით მოთამაშიდან დაფის მარცხენა მხარე.

დამე - (გო) თავისუფალი მომიჯნავე პუნქტი დაფაზე.
დატყვევებული (მოკლული) - (გო) ქვა, რომელიც ყველა მხრიდან გარშემორტყმულია მოწინააღმდეგის ქვებით.
ენდშპილი - პარტიის საბოლოო ფაზა.
ეტლი (ცძიუი) - 1) სიანცის სათამაშო ფიგურა; 2) ჭადრაკის სათამაშო მძიმე ფიგურა, სიძლიერით მეორე ფიგურა.
ველი შაშის სათამაშო დაფის უჯრედი.
თევზი (рыба - რუს.) - სიტუაცია დომინოს თამაშში როცა ვერც ერთი მხარე ვერ აკეთებს სვლას.
თხა (козел - რუს.) - რუსული დომინოს თამაშის ნაირსახეობა.
თვალი - (გო) ქვების ჯგუფის თავისუფალი პუნქტი, რომლის დაკავება მოწინააღმდეგეს არ შეუძლია.
კოჭი შაშის და სხვა თამაშების სათამაშო საგანი.
კრიბა - (დომინო) ფილების ჯგუფი, რომლებიც თამაშში არ მონაწილეობენ, მაგრამ მონაწილეობენ დაანგარიშებაში.
კენი 1) ოსური შაშის თამაში; 2) შაშის სახელი.
კუ 1) ჭადრაკის მსუბუქი ფიგურა; 2) კუ (მიან) - სიანცის სათამაშო ფიგურა.
მძიმე ფიგურა - ეწოდება მეფეს, დედოფალს და ეტლს.
მსუბუქი ფიგურა ეწოდება მხედარს, კუს და პაიკს.
მიტელშპილი - პარტიის შუა ფაზა.
მუდმივი ქიში - სიტუაცია, როდესაც გამუდმებული ქიშების შედეგად მეფე იძულებით აკეთებს ერთსა და იმავე სვლას.
მატი - მეფეზე ისეთი თავდასხმა, როლისგანაც მისი დაცვა შეუძლებელია.
მოკვლა - მოწინააღმდეგის კოჭის ამოღება შაშის სათამაშო დაფიდან, მოთამაშის კოჭის მასზე გადახტომის შედეგად.
მატადორი - დომინოს ფირფიტები რომლების ქულათა ჯამი ტოლია 7-ის ან ნოლის, 6-1, 5-2, 4-3, 0-0.
მაგინსი - დომინოს თამაშის ინგლისური ნაირსახეობა.
მაჰჯონგი (მაცძიანი) - ჩინური კლასიკური თამაშის სახელწოდებაა, თამაშში გამოყენებულია კამათლები, სიმბოლოებიანი ფირფიტები და ჟეტონები.
მაგიდა 1) სათამაშო მაგიდა; 2) მაჰჯონგში ნიშნავს 4 რაუნდს, ანუ წრეს.
მკვდარი - (გო) ეწოდება ჯგუფს, რომელსაც არ აქვს და არ შეუძლია ააგოს 2 თვალი.

მეფე - (ჭადრაკი) ყველაზე მთავარი ფიგურა.

მეფის ფრთა (ჭადრაკი) თეთრი ფიგურებით მოთამაშიდან დაფის მარჯვენა მხარე.

მარშალი (შუაი) მთავარი ფიგურა სიანცის თამაშში.

მეცნიერი (ში) - მარშალის დამცავი ფიგურა სიანცში.

მა სიანცის სათამაშო ფიგურა (მხელარი).

ნიშანი (მაჰჯონგი) მასტი.

ორმაგი ქიში - (ჭადრაკი) სიტუაცია, როდესაც მეფეს თავს ესხმის ორი ფიგურა.

ონერი (მაჰჯონგი) მასტის სახელწოდება.

პატი - სიტუაცია, როცა მეფე ქიშის ქვეშ არ იმყოფება, მაგრამ სელა აღარა აქვს, არც მას და არც მისი ფერის ფიგურებს.

პენგი (მაჰჯონგი) ფილის მიღება.

პაიკი (ჭადრაკი) ყველაზე სუსტი ფიგურა.

პაო (ქვემეხი) (სიანცი) სათამაშო ფიგურა.

ჭრები კენჭის ყრა.

ჭეტონი - ფულის, ქულის ან ფსონის შემცველი აქსესუარი.

როქი - ჭადრაკში ერთად - ერთი ერთობლივი სელა, როცა მეფე ორი უჯრედით გადადის ეტლის მხარეზე, ხოლო ეტლი მეფეზე გადახტომით გადადის მის მეზობელ უჯრედზე.

რგოლი - (მაჰჯონგი) მასტის სახელწოდება.

სახურავი (ცუში) (დომინო) სიტუაცია, როცა სელის გაკეთება არავის შეუძლია.

სიანცი - ჩინური ჭადრაკის თამაშის სახელწოდება.

სეკვენცია - (დომინო) სამამდე ფილების შერწყმა მიყოლებით, ზრდის მიხედვით განლაგებულის.

სეზონი (მაჰჯონგი) დამატებითი ფილა.

საპონი (დომინო) ნულოვანი წყვილი ქვა.

სამეფო წყვილი (დომინო) კომბინაცია, როცა წყვილ 2 ქვას მიუმატებენ იგივე ღირსების მესამე ქვას.

სეკი (გო) პოზიცია, როცა არც ერთ პარტნიორს არ აწყობს სელის გაკეთება.

ტყუპი პაიკები - (ჭადრაკი) სიტუაცია, როცა 2 პაიკი იმყოფება ერთ ვერტიკალზე.

უჯრედი სათამაშო დაფის ერთი არე (დანაყოფი).

ფიდე - ჭადრაკის საერთაშორისო ფედერაცია (Federation internationale des Echess).

ფუკა შეცდომის ან დოყლაპიობის შედეგად დაფიდან შაშის (კოჭის) მოხსნა.

ფილა სათამაშო ფიგურა მაჰჯონგში, დომინოში და სხვა.

ფუსეკი (გო) თამაშის საწყისი სტადია.

ფიგურა - ჭადრაკის, შაშის, სიანცის, გოს და სხვა ინტელექტუალური თამაშების სათამაშო საგნები. მაგალითად: მეფე, მარშალი, პაო, კუ ფილა და სხვა.

ქიში - (ჭადრაკი) მოწინააღმდეგის მეფეზე თაედასხმა.

ქვა სხვადასხვა თამაშების სათამაშო საგანი (აქსესუარი), სათამაშო კოჭი.

ქარი (მაჰჯონგი) 1) მასტის სახელი; 2) მხარე მაგიდაზე.

ყაიმი - 1) (ჭადრაკი) სიტუაცია, როცა არც ერთ მოთამაშეს არ შეუძლია მატი გამოუცხადოს მოწინააღმდეგეს. 2) მრავალ თამაშში ყაიმი ეწოდება თანაბარი ქულების მოგროვებას მოთამაშეთა მხრიდან.

ყვავილი (მაჰჯონგი) დამატებითი სვლა.

შაში - ორი პარტნიორისთვის თამაში 64 ან 100 უჯრედიან დაფაზე.

ჩაუ (მაჰჯონგი) ფილების ჯგუფის შექმნა.

ჩაკეტილი - (დომინო) სიტუაცია, როდესაც მოთამაშეები ვერ აკეთებენ სვლას.

ცუგცვანგი - (ჭადრაკი) სიტუაცია, როცა ერთი მხარე იძულებულია გააკეთოს უვარგისი სვლა.

ცეიტნოტი - (ჭადრაკი) სათამაშო დროის უკმარისობა.

ცოცხალი - (მაჰჯონგი) 2 თვალის მქონე ჯგუფი, რომლის დატყვევება მოწინააღმდეგეს არ შეუძლია.

ცენტრი (ჭადრაკი) დაფის შუა 4 უჯრედი.

წყვილი (пара - რუს.) - ორი ერთნაირი ქულებიანი ფირფიტა.

წიწაკა (ჯენი) დამკის უფლების მქონე შაში.

ჭადრაკი - („შახ მატი"- სპარსულად ნიშნავს - „მეფე მოკვდა".) 64 უჯრედიან დაფაზე 32 ფიგურით სამაგიდო თამაში ორი პარტნიორისათვის, თამაშის მიზანია მოწინააღმდეგის მეფეზე შამათის გაკეთება.

ხოსი - (გო) დაფაზე წერტილით გამოყოფილი პუნქტი.

ჰანდიკაპი (გო) მონაწილეთა ძალების გასათანაბრებელი ფორა.

რულეტის თამაშები

ბედის ბორბალი.

ბედის ბორბალის სათამაშო მაგიდა შედგება 7 ბოქსისგან, რომლებზეც მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს თავიანთი სურვილის მიხედვით. მაგიდის გვერდით მდებარეობს თვითონ ატრაქციონი კრუპიეს მუშაობისათვის. ბორბალი წარმოადგენს თავის ღერძის გარშემო მბრუნავ დისკოს, რომელიც დაყოფილია სექტორებად, რომლებშიც აღნიშნულია მოგების ნომინალები. დისკოს ნაპირა წრეზე განლაგებულია შეერილები, რომელსაც წამოედება ფიქსატორი, რომელიც ატორმოზებს დისკოს ბრუნვას. ბორბალის გაჩერების შემდეგ ის უჩვენებს მოგებულ სექტორს. ბოქსების აღმნიშვნელი ნომინალური სიდიდეები მაგიდაზე შეესაბამება სექტორების აღნიშვნის ნომინალებს ბორბალზე, კერძოდ: 1; 2; 5; 10; 20; ალამი და ჯოკერი.

თამაშის პირობები:

მოთამაშეები ფსონებს აკეთებენ მაგიდის ბოქსებზე. ფსონების გაკეთების დამთავრებაზე კრუპიეს გამოცხადების შემდეგ ხდება ბორბალის გაშვება. ბორბალის გაჩერების შემდეგ კრუპიე გამოაცხადებს თამაშის შედეგს. თუ ფიქსატორი უჩვენებს, რომ მოიგო 10 ნომინალის სექტორმა, მაშინ მე-10 ბოქსზე მდებარე ფსონები მოიგებენ, ხოლო დანარჩენი ბოქსების ფსონები წააგებენ. მოგებული ფსონი ანაზღაურდება 10:1 ზომით. ბოქსებზე ფსონებისთვის გამოცხადდება მინიმალური და მაქსიმალური მნიშვნელობა. მაგიდაზე თამაში მიმდინარეობს ქეშ-ჟეტონებით, რომლებიც შეიძლება იყიდონ ნებისმიერ სათამაშო მაგიდაზე ან სალაროში.

მარტივი რულეტი

მარტივი რულეტი ყველაზე ადვილი თამაშის სახეა კაზინოში. წითელი კაუჩუკის ბურთულას ჩაუშვებენ 1,5 მეტრი დიამეტრის მქონე ღარში, ბურთულამ უნდა გაიაროს ცხრა ჩაღრმავება (ბუდე). აქედან ოთხი წითელია და ოთხი შავი. ბოლო ბუდეს აქვს №5 ნომერი და ყვითელი ფერისაა.

მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს ან ნომერზე (un numero en plen ფრან.), ან მარტივ მოგებაზე (une chnce simple – ფრ.) – წყვილი ან კენტი, წითელი ან შავი. მოგების შემთხვევაში მებანკე გადაიხდის 7/1 ფსონის

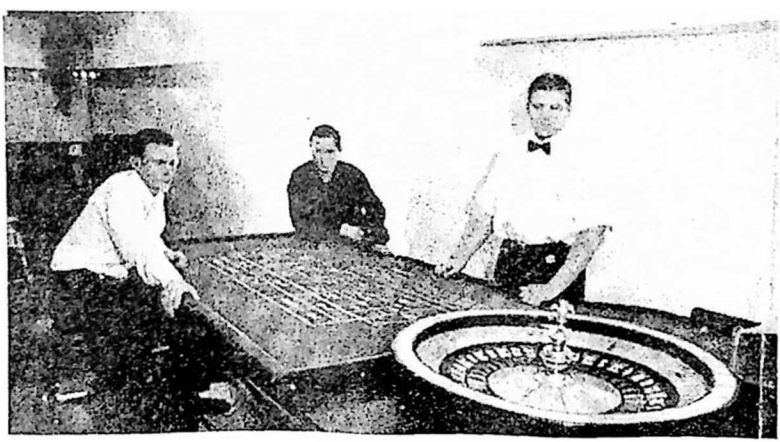
მოგებისათვის „ნომერზე“ (დააბრუნებს რვა ფსონს, შვიდი პრემიალურის ჩათვლით და თავისი ფსონი) და 1/1 (დააბრუნებს ორ ფსონს) - მარტივი მოგებისათვის. ამ დროს არსებობს ასეთი განსხვავება, თუ მოიგებს ნომერი 5, მაშინ მებანკეს მიაქვს (zamasse) დაწესებულების სასარგებლოდ (შეთანხმებული პირობების მიხედვით) ან ყველა ფსონები, ან მხოლოდ ის ფსონები რომლებიც გაკეთებულია მარტივ მოგებაზე, ან ის ფსონები, რომლებიც გაკეთებულია ნომრებზე.



კაზინოს ამ თამაშიდან აქვს მნიშვნელოვანი მოგება 5-11%, ხოლო ხარჯები თამაშის ორგანიზაციაზე არსი მინიმალური, რაც ამ თამაშს ხდის მიმზიდველს იმათთვის, ვინც პირველ ნაბიჯებს აკეთებს სათამაშო ბიზნესში. მაგრამ დიდჯერადი მოგების უქონლობა (35/1 როგორც რულეტის თამაშშია) და რულეტის თამაშთან შედარებით უფრო მცირე განსხვავებული ფსონების რაოდენობა და უფრო მცირე მოგებების რაოდენობა, არ აძლევს საშუალებას იყოს გამოყენებული იმ კაზინოებში, რომლებსაც შეუძლიათ მოთამაშეებს შესთავაზონ ბარტული თამაშების ფართო ნაირსახეობა.

იხ. სურ.

რულეტი



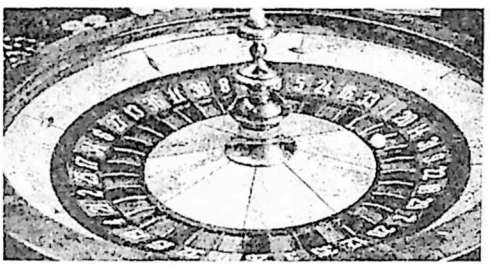
რულეტი (roulette - ფრ) - არის კაზინოში სათამაშო აზარტული თამაშის ნაირსახეობა, სადაც ყველა ფსონი კეთდება მებანკის, სათამაშო დაწესებულების, ან რულეტის მეპატრონის საწინააღმდეგოდ. მისი წარმოშობის ზუსტი ადგილი არ არის ცნობილი. ზოგიერთი მკვლევარი თვლის, რომ რულეტის თამაში 1655 წელს გამოიგონა გამოჩენილმა ფრანგმა მეცნიერმა - ბლეზ პასკალმა. სხვა მონაცემებით ვარაუდობენ, რომ რულეტი გამოიგონა ფრანგმა ბერმა, რათა გამოეცოცხლებინა მონასტერის მონოტონური ცხოვრება. არის ასევე აზრი, რომ რულეტი წარმოიშვა ძველი ჩინური თამაშისგან. მიუხედავად მისი წარმოშობისა, რულეტის თამაში პოპულარულია მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში, სადაც მან დაჩრდილა კაზინოში სათამაშო ყველა აზარტული თამაშები როგორიც არის კრეპსი (craps - ინგ.) და შავი ჯეკი (Black jack -ინგ.).

რულეტის მაგიდა შედგება ორი ნაწილისაგან: თვითონ მბრუნავი რგოლის (ბორბალის) და სათამაშო ველების მონიშნულობისგან, რომელზეც მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს, რაც უფრო ცნობილია „რულეტის სათამაშო ველის" სახელწოდებით. არსებობს რულეტის სათამაშო მაგიდის ორი ნაირსახეობა. ერთ შემთხვევაში მაგიდაზე მდებარეობს ერთი მონიშნული ადგილი ფსონების გასაკეთებლად, ხოლო რულეტის მბრუნავი ბორბალი გადაწეულია მაგიდის ნაპირზე. მეორე შემთხვევაში - მაგიდაზე არის ფსონების გასაკეთებელი ორი მონიშნული ველი, რომელთა შორის მაგიდის შუაში მდებარეობს რულეტის ბორბალი.

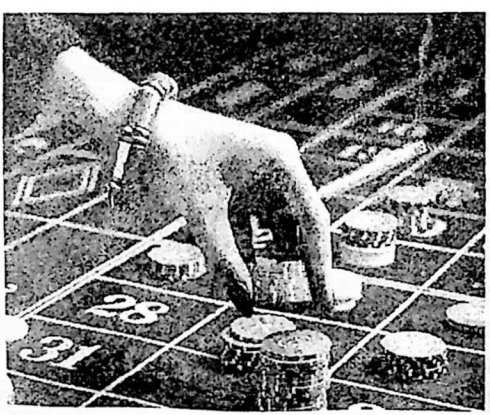
მწვანე მაუდით გადაკრულ მონიშნული ველის ზედა ნაწილში მდებარეობს ველი ნულის (0) სიმბოლოთი - ევროპული ვარიანტით, ხოლო ამერიკული ვარიანტი - არის სიმბოლოები ნული (0) და ორი ნული (00). მონიშნულის უმეტესი ნაწილი შედგება 36 დანომრილი სწორკუთხოვანი ველისაგან (უჯრედებისაგან) ცვალებადი შავი და წითელი ფერებით. ეს ველები განაწილებულია 3 ვერტიკალურ სვეტად 12 ველით თითოეულში. დანომრილი ველების ქვეშ უშუალოდ მდებარეობს 3 ცარიელი ველი. ამ ცარიელი ველების ორივე მხრიდან, ანდა სვეტების ერთი რომელიმე გვერდის გასწვრივ არის სწორკუთხოვანი ველები დუჟინებისათვის, მარკირებული: 1-ლი 12, მე-2 12 და მე-3 12. ევროპული ვარიანტის მონიშვნებზე ამ მარკირებას აქვს ცოტათი შეცვლილი სახე: 12-P (premiere - ფრ. - პირველი), 12-m (milieu ფრ. - საშუალო) და 12-d (demiere douzaine - ფრ. - ბოლო დუჟინა). კიდევ ექვს ველს აქვს მარკირება, წითელი (Red - ინგ. rouge - ფრ.), შავი (Black - ინგ; noir -ფრ.), წყვილი (even - ინგ; pair - ფრ.) კენტი (odd - ინგ; impair - ფრ.); 1-დან 18-მდე ნომრებისათვის (low - ინგ; manque - ფრ.) და 19-დან 36-დე ნომრებისათვის (nigh - ინგ; passe - ფრ.).

რულეტის მბრუნავი ბორბალი შედგება მაგარი ხის რგოლისაგან, რომელიც ოდნავ არის ამოზნექილი. ბორბლის ნაპირის გასწვრივ განლაგებულია ლითონის დანაყოფები, ცნობილი როგორც ტიხრები ან წიბოები. მათ შორის – ჯიბეები ან განყოფილებები (დანაყოფები). რულეტის თამაშის კრუპიეები მათ უწოდებენ ბუდეებს (ფოსოებს). 36 ეს ბუდე ცვალებადად არის შეღებილი შავი და წითელი ფერით, დანომრილია 1-დან 36-დე. ევროპულ ვარიანტში რულეტის ბორბლის 37-ე დანაყოფი, რომელსაც აქვს მწვანე ფერი, აღნიშნულია ნოლის (0) სიმბოლოდ, ხოლო ამერიკულ ბორბალზე არის ორი მწვანე დანაყოფი მათზე დატანილი სიმბოლოებით ნოლი (0) და ორი ნოლი (00). ბორბალს აქვს საგულდაგულო ბალანსირება ღერძზე, რომელიც ეყრდნობა ერთ ბურთულსაკისარს (подшипник шариковый - რუს.) მდორედ ბრუნავს, რომელიც თითქმის არ განიცდის ხახუნს.

იხ. ნახ.



რულეტის სათამაშო სტანდარტულ მაგიდაზე გამოიყენებენ 5, 6 და 7 ჟეტონის კომპლექტს. თითოეულ კომპლექტს აქვს განსხვავებული ფერი და შედგება 300 ჟეტონისაგან. კომპლექტები განაწილდება თითოეულ მოთამაშეზე თითო კომპლექტი. ჩვეულებრივ ჟეტონებს აქვს სტანდარტული საბაზო ღირებულება, თუმცა ზოგიერთ კაზინოში იყიდება უფრო იაფიანი ღირსების მქონე ჟეტონებიც. ჟეტონების ფერი ნიშნავს მათ კუთვნილებას ერთ მოთამაშეზე და არა მათ ღირებულებას. თუ მოთამაშე მოისურვებს იყიდოს უფრო ძვირად ღირებული ჟეტონები, კრუპიე გამოდგამს სპეციალურ ნიშანს – მარკერს, რომელიც ნიშნავს, რომ მოხდა ჟეტონების ღირებულების გაზრდა, განსაზღვრული ფერის კომპლექტში, რომელიც ეკუთვნის სათამაშო მაგიდაზე ერთ რომელიმე მოთამაშეს. ზოგიერთ კაზინოში არის სხვადასხვა ღირებულების ჟეტონები.



იხ. ნახ.

რულეტში ფსონების ჩასვლა წარმოადგენს ალბათობის თეორიის მიხედვით მკაცრად განსაზღვრულ სისტემას. რადგან გათამაშებაში მონაწილეობს 36 რიცხვი (ნახევარი - წითელია, მეორე ნახევარი - შავი; ნახევარი არის ლუწი, მეორე ნახევარი - კენტი). და რიცხვი ნოლი (0) (zero - ფრ.), ხოლო მოგება ყოველ ფსონზე გადახდილი იქნება ამოსული რიცხვის ან რიცხვების ჯგუფის ალბათობის პროპორციულად, რომლებზეც იყო გაკეთებული ფსონი. თუ ფსონი გაკეთებული იყო ლუწ რიცხვზე, მაშინ გადახდილი იქნება ფსონის ტოლი მოგება, რადგან ლუწი რიცხვის წილად ხვდომის ალბათობა (სულ 18) ტოლია კენტი რიცხვის წილად ხვდომის ალბათობისა (სულ 18). თუ ფსონი გაკეთებულია რომელიმე განსაზღვრულ რიცხვზე, მაგალითად 1-ზე, მაშინ მოგების შემთხვევაში გადახდილი იქნება ფსონზე 35-ჯერ მეტი თანხა, რადგან 1 რიცხვის ამოსვლის ალბათობა 35-ჯერ ნაკლებია, ვიდრე რომელიმე სხვა რიცხვის ამოსვლის ალბათობა, დარჩენილი 35-ი რიცხვიდან. ამგვარად, პირველ შემთხვევაში მოგების ალბათობა ტოლია 18/36=1/2 ანდა 50%. მეორე შემთხვევაში მოგების ალბათობა შეადგენს 1/36 ანდა 2.778%. ზემოთ ნათქვამი იქნებოდა სრულიად სამართლიანი და მათემატიკურად ზუსტი, რომ არ იყოს „ზერო", რომელიც ალბათობას ოდნავ ცვლის ბანკის სასარგებლოდ. ზერო არ არის არც წითელი ან შავი, არც ლუწი ან კენტი, არ მიეკუთვნება არც ერთ დუჟინს, რიცხვების არც ერთ რიგს და არცერთ სვეტს. ზეროზე შეიძლება გააკეთო ფსონი, როგორც გარკვეულ რიცხვზე და მისი ამოსვლის შემთხვევაში, მოგება იქნება ოცდათხუთმეტჯერადი ფსონთან შედარებით, ყველა დანარჩენი ფსონი ზეროს წილად ხვდომის დროს წააგებს (გარდა ზოგიერთი განსაკუთრებული ფსონისა, რომლებიც იძლევიან შესაძლებლობას გაუკეთონ კომბინირება ზეროს სხვა რიცხვებთან).

ჩვეულებრივ, მსოფლიოს ყველა კაზინოში დადგენილია ფსონების ზღვარი.

რულეტის თამაშში არსებობს ფსონების სახეობები:

1) უბრალო, ერთ ნომერზე (straight - ინგ; en plein - ფრ.), როდესაც ჟეტონები დალაგდება უშუალოდ მონიშნულის დანომრილ ველებზე (ერთ რომელიმეზე), ნოლის (0) ჩათვლით (ხოლო ორი ნოლი -00-სათამაშო ველის ამერიკულ ვარიანტში), ისეთნაირად, რომ ასეთი ფსონების დროს დალაგებული ჟეტონები არ ეხებოდეს არც ერთ ხაზს, მოცემული ნომრის არშიამშემოვლებულ ველს, (მოგება ამ ფსონზე შეადგენს 35-ი 1-თან ფსონის დაბრუნებით, ესე იგი, მოგების შემთხვევაში გაიცემა 36 ფსონი).

2) გაორმაგებული, ან ორ ნომერზე (split - ინგ; acheval - ფრ.),

რომლის დროს ჟეტონები განლაგებულია უშუალოდ რომელიმე ხაზზე, რომელიც ყოფს ორ ნებისმიერ მეზობელ დანომრილ ველს (თუ წილად ხვდა ერთი რომელიმე ამ ორი ნომრიდან, მაშინ მოგება ანაზღაურდება 17-ი 1-ზე).

3) სტრიტი ან სამი ნომერი მიყოლებით (Street -ინგ; transversale - ფრ.) რომლის დროსაც ჟეტონებს განალაგებენ სათამაშო ველის გარე ხაზზე, სამ ნომერზე ასეთი განლაგებით მოცემული ჟეტონის მოპირდაპირედ ერთ რიგზე მყოფი (ნებისმიერი ერთი რომელიმე ამ სამი ნომრის წილად ხვდომის დროს, მოგება არის 11-ი 1-ზე).

4) კვადრატი ან კუთხე (square, quarter, cornel - ინგ; en cazze -ფრ.) ესე იგი ფსონი 4 ნომერზე, როცა ჟეტონები განლაგებულია ნებისმიერ ოთხ ნომერს შორის გადამკვეთ ხაზზე (მოგებულზე ანაზღაურდება 8ა 1-ზე).

5) ხაზის ან ექვს ნომერზე (line - ინგ; transversale six - ფრ.) როდესაც ჟეტონები განლაგებულია გვერდითი ხაზის გადაკვეთაზე და ორი - „სტრიტების" შორის ხაზზე (ან რიგების) ამ დროს ანაზღაურება წარმოადგენს - 5-ი 1-ზე.

6) სვეტზე, ან, 12 ნომერზე (Column - ინგ; colonnes - ფრ.). როცა ჟეტონები დაიდება ერთ რომელიმე ცარიელ ველზე (ზოგიერთ სათამაშო ველის მონიშნულზე არის სიამი კვადრატული ველი, დანომრილი 1-ი, 2-ი და 3-ი), მონიშნული ველების ქვეღა ნაწილში სვეტების ქვეშ (ამ დროს ანაზღაურდება 2-ი 1-ზე).

7) დუჟინები ან 12 ნომერზე (dozens - ინ. Douzaines - ფრ.), როცა ჟეტონებს განალაგებენ სათამაშო მონიშნულის ერთ რომელიმე ველზე, სადაც დევს ერთი რომელიმე ნომერი 12 (დუჟინი), კეთდება ფსონები შესაბამის 12 ნომერზე 1-დან 12-დე, 13-დან 24-დე, ან 25-დან 36-ის ჩათვლით (ანაზღაურება 2-ი 1-ზე).

8) ნომრების პირველ ნახევარზე 1-დან 18-მდე (Lowe - ინგ; manque - ფრ.) ან ნომრების მეორე ნახევარზე 19-დან 36-ის ჩათვლით (high - ინ; - passe - ფრ.) როდესაც ჟეტონები განლაგებულია სათამაშო მონიშნის ველზე, სადაც აღნიშნულია 1-18 (Manque), ან ველზედ ნიშნებით 19-36 (passe). ანაზღაურდება 1-ი 1-ზე.

9) შავებზე ან წითლებზე (noiz - rouge ინგ.) რომლის დროს ჟეტონები განლაგებულია შესაბამისად ველზე, სადაც არის შავი ფერის მარკირება, ან წითელი ფერის მარკირებულ ველზე, გადახდა შეადგენს 1-ი 1-ზე.

10). ლუწი და კენტი ნომრები (old, even - ინგ. pair, impair - ფრ.) როდესაც ჟეტონები განლაგებულია მონიშნულ ველებზე, რომლებიც აღნიშნულია სიტყვებით „კენტი" ან, „ლუწი", ანაზღაურება არის 1-1-ზე.

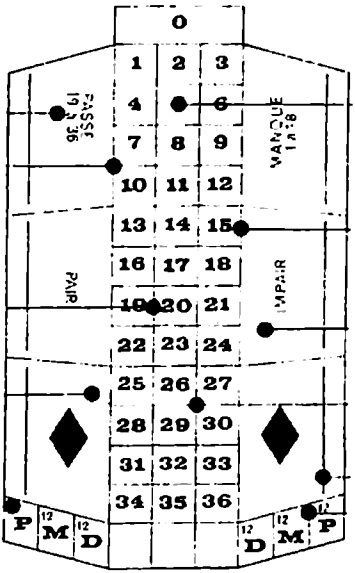
რულეტის ბორბალზე რიცხვები არის დატანილი შემდეგი თანმიმდევრობით: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26.

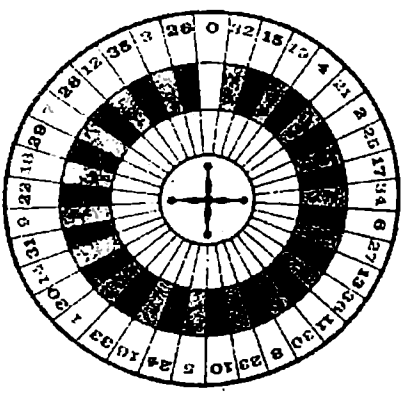
ამ რიცხვებიდან შავ ფონზეა: 2-4-6-8-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35.

წითელ ფონზეა: 1-3-5-7-9-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36.

რიცხვი 0 არ არის არც შავი და არც წითელი.

სათამაშო ველის მონიშნულზე რულეტის ევროპული ვარიანტით, სადაც არის ნულის მქონე მხოლოდ ერთი ველი, ეს ნომერი შეიძლება იყოს ჩარეული (ჩარიცხული) ორი ნომრის გაორმაგებულ ფსონში ნებისმიერ მეზობელ ნომრებთან შეწყვილებული, მიერთებული ფსონზე ველებით, სადაც არის ნომრები 1 ან 2, ან ველებით, სადაც არის ნომრები 2 და 3, ასევე ფსონზე 4 ნომრით 12 და 3 ნომრებთან ერთად, ამ ფსონებზე ჩვეულებრივი ანაზღაურებით.





12	35	3	26	0	32	15	19	4
15	19	4	21	2	25	17	34	6
7	28	12	35	3	26	0	32	15
0	32	15	19	4	21	2	25	17
30	8	23	10	5	24	16	33	1
2	25	17	34	6	27	13	36	11
9	22	18	29	7	28	12	35	3
13	36	11	30	8	23	10	5	24
1	20	14	31	9	22	18	29	7
11	30	8	23	10	5	24	16	33
6	27	13	36	11	30	8	23	10
18	29	7	28	12	35	3	26	0
17	34	6	27	13	36	11	30	8
16	33	1	20	14	31	9	22	18
3	26	0	32	15	19	4	21	2
23	10	5	24	16	33	1	20	14
4	21	2	25	17	34	6	27	13
14	31	9	22	18	29	7	28	12
26	0	32	15	19	4	21	2	25
24	16	33	1	20	14	31	9	22
32	15	19	4	21	2	25	17	34
20	14	31	9	22	18	29	7	28
36	11	30	8	23	10	5	24	16
8	23	10	5	24	16	33	1	20
19	4	21	2	25	17	34	6	27
28	12	35	3	26	0	32	15	19
25	17	34	6	27	13	36	11	30
22	18	29	7	28	12	35	3	26
31	9	22	18	29	7	28	12	35
27	13	36	11	30	8	23	10	5
33	1	20	14	31	9	22	18	29
35	3	26	0	32	15	19	4	21
10	5	24	16	33	1	20	14	31
21	2	25	17	34	6	27	13	36
29	7	28	12	35	3	26	0	32
34	6	27	13	36	11	30	8	23

იხ. ნახ.

რულეტის თამაში იწყება მას შემდეგ, რაც სათამაშო მაგიდის მოსამსახურე კრუპიე გამოაცხადებს, როგორც წესია ფრანგულ ენაზე, „Messieurs, faites vos jeux" - ბატონებო, გააკეთეთ თქვენი ფსონები. მოთამაშეები დაიწყებენ ფსონების გაკეთებას, დაალაგებენ ჟეტონებს მაგიდის სათამაშო მონიშნულ ველებზე, რომელიმე ნომერზე, ნომრების ჯგუფზე, ან რომელიმე კომბინაციაზე, რომლითაც მათ იმედი აქვთ, რომ მოიგებენ. ფსონებში შეიძლება მონაწილეობა მიიღოს იმდენმა მოთამაშეს, რამდენიც დაეტევა მაგიდასთან.

კრუპიე აამოძრავებს ბორბალს ისე, რომ მან იბრუნოს საათის ისრის მოძრაობის საწინააღმდეგოდ. შემდეგ კრუპიე მოძრავი ბორბლის ჩაღრმავებაში ჩაუშვებს სპილოს ძვლის პატარა ბურთულას ისე, რომ ბურთულამ იგოროს ჩაღრმავების ნაპირზე, ბორბლის ბრუნვის საწინააღმდეგო მიმართულებით. მოთამაშეებს აქვთ უფლება გააგრძელონ ფსონების ჩასვლა სანამ ბორბალი და ბურთულა მოძრაობენ - მანამდე, სანამ ბურთულას მოძრაობის შენელების მომენტში, რომელიც ეს-ეს არის ამოვარდება თაეის ღარიდან, კრუპიე არ გამოაცხადებს: „Les jeux sont faits; zien ne va plus" (ფსონები გაკეთებულია; მეტი აღარ მიიღება"). ბურთულა მსუბუქი დაკაკუნებით ჩაგორდება ერთ-ერთ ბუდეში და გაჩერდება. ის ამით აღნიშნავს მოგებულ ნომერს (ნოლის ჩათვლით), მოგებულ ფერს და ფსონის რომელიმე სხვა სახეობას, რომელიც წილად ხვდება მომგებიან ნომერს, ან სიმბოლოს.

კრუპიე სასწრაფოდ გამოაცხადებს მოგებულ ნომერს და მის ფერს, რის შემდეგაც საჩვენებელი თითით მიანიშნებს სათამაშო ველის მონიშნულ შესაბამის ნომერზე. თავდაპირველად კრუპიე აკრეფს ყველა წაგებულ ფსონს, იმ ჟეტონებს კი, რომლებიც აწყვია მოგებულ ველებზე, ხელს არ ახლებს. შემდეგ გადაუხდის მოგებულ თანხებს ჟეტონების იმ რაოდენობის შესაბამისად, რომლებიც მოდის ყველა მოგებულ ფსონზე.

რულეტის თამაშით კაზინოს აქვს გარკვეული შემოსავალი. მაგალითად: როდესაც ბორბალზე ამოვა ნოლი, ყველა ფსონს, სადაც მოგების შანსები თანატოლია, ისეთები როგორიცაა წითელი, შავი, კენტი, ლუწი, „დაიჭერენ". თუ ნოლი მოვა მეორედ ზედიზედ, ბორბლის შემდგომი გაშვების მერე, დაწესებულებას ერგება ყოველი „დაჭერილი" ფსონის ნახევარი. წინააღმდეგ შემთხვევაში დაწესებულებას ერგება შემოსავალი ყველა წაგებული ფსონებიდან, ხოლო მოგებულებს უბრალოდ, დაუბრუნებენ მათ საწყის ფსონებს. დაწესებულების შემოსავალი ფსონებიდან წითელზე, შავზე, წყვილზე და კენტზე შეადგენენ 1-ი და 13/17 პრო-

ცენტს, ხოლო ფსონის ყველა სახეობიდან 2 და 26/37 პროცენტს. როგორი სისტემაც არ უნდა გამოიყენონ მოთამაშეებმა, ვერცეროი მათგანი ვერ აღუკვეთს დაწესებულებას შემოსავლის მიღების საშუალებას ბურთულის ნოლზე ჩაყარდნით. ბოლოს და ბოლოს ერთად ერთი არაწამგებიანი სისტემაა – სათამაშო დაწესებულების შემოსავლის სისტემა.

რულეტის მოტყუება შეუძლებელია, ვინაიდან მოთამაშეს არ ძალუძს გააკონტროლოს ბორბლის ბრუნვა. მაგრამ რულეტის თამაშის ისტორიას აქვს დაფიქსირებული შემთხვევები, როდესაც მოთამაშეები აღწევდნენ გამარჯვებას. მაგალითად, ალექსანდრე უილკოტის ნოველაში „ფსონები გაკეთებულია“ – მოთხრობილია, რომ ავტორი და მისი მეგობრები ერთ საღამოს ისხდნენ „მონტე-კარლოს“ კაზინოს ბაღში, სადაც ისინი გახდნენ მოწმეები, თუ როგორ სუფთად წააგო ერთმა ახალგაზრდამ „სალ-პრივოს“ კაზინოში. ახლა იმათ გაიგეს, რომ ამ ახალგაზრდამ ზღვის პირს თავი მოიკლა. მისი პერანგი სისხლით იყო გასვრილი, ხოლო ხელში ეჭირა რევოლვერი. მისი თვითმკვლელობის შესახებ მაშინვე შეატყობინეს კაზინოს ადმინისტრაციას, კაზინოს მსახურმა, რომელიც ცდილობდა დარჩენილიყო შეუმჩნეველი, მივიდა მკვდართან და ჯიბეში ჩაუდო 1000 ფრანკის კუპიურები, რომ მისი სიკვდილის მიზეზი კაზინო არ გამხდარიყო. მაგრამ კაზინოს ადმინისტრაცია მწარედ მოტყუვდა. ახალგაზრდამ მოიგონა თვითმკვლელობა, რევოლვერი ჰაერში ისროლა, პერანგი კი ტომატის წვენით გაისვარა. მალე ის შევიდა სხვა კაზინოში, ჯიბეში ჩადებული თანხით კვლავ ითამაშა და მოიგო 10 000 ფრანკი.

ასევე ცნობილია შემთხვევა, როცა ერთი მოთამაშე იმუქრებოდა ნიუიორკის წყალგაყვანილობის ჭირის ბაქტერიებით მოწამვლით, თუ მას არ დაუბრუნებდნენ რულეტკის თამაშში წაგებულ 20 000 დოლარს. მისი მუქარა სერიოზულად არ მიიღეს. კრუპიემ მაშინვე გამოიძახა პოლიცია და თვითმოქმედი ტერორისტი დააპატიმრეს. მაგრამ შემდეგ დადგინდა, რომ მას მართლა ჰქონდა ჯიბეში ჭირის ბაცილებიანი ჭურჭელი. ეს კაცი მსახურობდა იმ ლაბორატორიაში, სადაც ზღვის გოჭებზე ატარებდნენ ექსპერიმენტებს.

ინგლისელმა ინჟინერმა უილიამ ჯაგერსმა ბრწყინვალედ იცოდა, რომ შეუძლებელი იყო იდეალურად დაბალანსებული რულეტის ბორბლის დამზადება, რის შედეგად ზოგიერთი ნომრები სხვებთან შედარებით უფრო ხშირად ხვდებოდა მოთამაშეებს. ჯაგერსმა დაიქირავა 6 პირი. თითოეული მათგანი მიუჩინა რულეტის თითო სათამაშო მაგიდას. ყოველ მათგანს უნდა ეყურებინა მთელი დღე და ჩაეწერა მოგებული ნომრები. ერთი თვის თავგამოდებული გაანგარიშების შედეგად მან გამოიტანა

დასკვნა, რომ ზოგიერთი ნომრის ამოსვლა არ ემორჩილებოდა არავითარ ალბათობის თეორიას. ჯაგერსმა თვითონ ითამაშა და ფსონებიც შეიტანა – მის მიერ ამორჩეულ ნომრებზე. 4 დღის მონდომებული თამაშის შედეგად პრინციპულმა ინჟინერმა მოიგო ზღაპრული თანხა. კაზინოს ადმინისტრაცია სწრაფად გაერკვა სიტუაციაში და დაუყოვნებლივ სხვანაირად დაარეგულირა ყველა რულეტის ბორბალი.

1963 წელს ინგლისელმა მსახიობმა შონ ო, კონერმა, ჯეიმს ბონდის, საიდუმლო აგენტების, მოთამაშეების, დეტექტივების როლების შემსრულებელმა ჩაიდინა გმირობა: – იტალიის კაზინო „სან-ვენსენში" რულეტის 3 პარტიაში ზედიზედ მოიგო დაახლოებით 30 000 დოლარი.

რუსული რულეტი

რუსული რულეტი არის განსაკუთრებული აზარტული თამაში. თამაშობს ერთი მონაწილე. თამაშისთვის საჭიროა: ექვს ვაზნიანი ბარაბნული პისტოლეტი და ერთი ფუჭი ვაზნა.

ვაზნა ჩაიდება პისტოლეტის ბარაბანში. მოთამაშე რამდენჯერმე დაატრიალებს ბარაბანს. შემდეგ პისტოლეტის ლულას მიიტანს საფეთქელთან და თითს გამოჰკრავს ჩახმახს.

მოთამაშე რომ დარჩეს „ცოცხალი" არსებობს 5 შანსი ერთის წინააღმდეგ. იხ. სურ.



რუსეთის და სხვა ქვეყნების ისტორიაში ცნობილია შემთხვევები, როდესაც ექსტაზში შესული აზარტული მოთამაშე რუსულ რულეტს თამაშობდა პისტოლეტის ბარაბანში ჩადებული ნამდვილი ვაზნით.

თუ დავუჯერებთ გაზეთ „კომსომოლსკაია პრავდა"-ში (21.12.93 წ.) გამოქვეყნებულ წერილს, მასში მოთხრობილია შემდეგი: „უცნაური ისტორია მოხდა ქალაქ პრაღის ერთ-ერთ ბარში. 1993 წლის ნოემბრის თვეში აქ ხშირად შედიოდა 30 წლამდე ასაკის მამაკაცი. ის ყოველთვის უკვეთავდა რომს ლუდით და საღამოს ხანს ძლივს-ღა იდგა ფეხებზე. 1993 წლის იმ თარსიან დეკემბრის დღეს ის მიუჯდა მაგიდას რომელზეც უკვე ისხდა ოთხი მამაკაცი. შეუკვეთა დასალევი, თავზე შემოიდო ხელები და ნაღვლიანად სთქვა: „მე მინდა ვითამაშო რუსული რულეტი!" ამის შემდეგ მან

ჯიბიდან ამოიღო რევოლვერი, დატენა ის ერთი ვაზნით, რევოლვერის ლულა მიიტანა საფეთქელთან, გაისროლა და დაეცა იატაკზე მკვდარი. მოსულმა პოლიციამ გამოარკვია, რომ რევოლვერის ბარაბანში იყო მხოლოდ ერთი ვაზნა, ისე როგორც „რუსული რულეტის“ თამაშის წესებშია.

ქართული რულეტი

რუსული რულეტის მსგავსს, მაგრამ გაცილებით უფრო მეტი რისკის და ვაჟკაცობის მქონე ჯარტულ თამაშს, თამაშობდნენ საქართველოში. ეს თამაში იარაღის მსროლელისგან მოითხოვდა სროლის უმაღლეს ოსტატობას, სნაიპერობას („ჩუბინი“ - ქართულად), დამიზნების მკაცრ სიზუსტეს, ფიზიკურ და ფსიქოლოგიურ მომზადებას, უდიდეს პასუხისმგებლობას ნაცნობ-მეგობრის სიცოცხლეზე სარისკო ხელყოფისათვის. მეორე მონაწილისგან ძირითადად მოითხოვდა მტკიცე ნებისყოფას და ვაჟკაცურ უშიშარობას.

ამ ქართულ ჯარტულ თამაშში მონაწილეობს ორი მოთამაშე, ცეცხლმსროლი იარაღის მსროლელი და სამიზნე ცოცხალი ადამიანი. თამაშის არსი ასეთია, მსროლელი იღებს რა თავის თავზე უდიდეს პასუხისმგებლობას, თამაშში მონაწილე სამიზნე ადამიანის თავზე (მისი წინასწარი თანხმობის საფუძველზე) დადებს ვაშლს, თვითონ გარკვეული მანძილიდან დაუმიზნებს ხილს რევოლვერს და ესვრის მას. სროლის შედეგად ტყვია აუცილებლად უნდა მოხვდეს ხილს, ხოლო სამიზნედ გამოყენებული ადამიანი უნდა დარჩეს უვნებელი.

საქართველოში, კერძოდ გურიაში საქვეყნოდ იყვნენ ცნობილნი ასეთი ვაჟკაცური ჯარტული თამაშის და სროლის უმაღლესი ოსტატები, სნაიპერები (ჩუბინები) დათიკო შევარდნაძე და ფრიდონ ჩხიკვიშვილი.

არსებობს გადმოცემები, რომ სოფლის საერო თუ რელიგიურ საეკლესიო დღესასწაულებზე, აგრეთვე იმართებოდა შეჯიბრებები, ჭიდაობაში, მკლავჭიდში, ცხენოსნობაში, ლელობურთში. ზემოთ. მოხსენებული სროლის ჩუბინები (სნაიპერები) დადგებოდნენ ერთმანეთისგან 15 ნაბადის სიგრძეზე (დაახლოებით 30 მეტრზე): თავზე იდებდნენ ვაშლს და ზუსტი სროლით ერთმანეთს ვაშლს უხვრეტდნენ.

საქართველოს ზოგიერთ კუთხეში გავრცელებული იყო სროლის ოსტატების თამაშის ასეთი ნაირსახეობაც: ხელით ზევით აგდებულ „მონეტას“ (ხურდა ფულს) მსროლელი ესროდა რევოლვერს ჰაერში, თუ გასროლილი ტყვია მოხვდებოდა მონეტას, ის ქვევით არ ჩამოვარდებოდა შვეულად, ტყვია მას შორ მანძილზე გადააფრენდა. ასეთ შემთხვევაში

მსროლელი იყო მოგებული. თუ „მონეტას“ გასროლილი ტყვია არ მოხვდებოდა, ის შეეულად იქვე ახლოს დაეცემოდა, ხოლო მსროლელი ითვლებოდა წაგებულად.

რულეტის თამაშის ტერმინოლოგია:

მაუდი რულეტის სათამაშო მაგიდაზე გადასაკრავი, სათამაშო ველის საფარი, რომელზეც დაკვალულია სათამაშო ველები.

ბორბალი - რულეტის მბრუნავი ნაწილი, დანომრილი ბუდეებით, რომლებშიც ჩერდება ბურთულა.

ბუდე რულეტის ბორბლის გასწვრივ ლითონის დანაყოფებს შორის, შავ და წითელ ფერებად შეღებილი ბუდეები (სულ 36).

ბურთულა - რულეტის ბორბალში ჩასაშვები სპილოს ძვლის მრგვალი ბურთი, რომლის საშუალებით გამოვლინდება მოგება.

განივი მწკრივი პლუს ზერო (transversale a4 numeros - ფრ.) - ფსონის სახელწოდება.

დაჭერა რულეტის ბორბალზე ნოლის ჩამოსვლის დროს, ტერმინი, რომელიც ნიშნავს ფსონების მოგებას („დაჭერას“).

დუჟინი - ფსონის სახელწოდება, არსებობს სამი დუჟინი 12-12 რიცხვებით, მოგების შანსია 1:2.

ჟეტონი - კაზინოში ფულის შემცვლელი ლითონის რგოლი, გამოიყენება ფსონების გასაკეთებლად.

ზერო (Zero ფრ.) - ნოლი რიცხვი (0) რულეტის ბორბალზე.

ველი სათამაშო მაგიდის დანაყოფი, სადაც მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს, დებენ ჟეტონებს.

კენტი - რულეტის თამაშში ფსონის სახელწოდება და სათამაშო მაგიდის ერთ-ერთი ველის სახელწოდება.

კომბინაცია (combinatio - ლათ.) - ფსონების შეერთება.

კრუპიე (dealer - ინგ) - კაზინოს თამაშის გამწესრიგებელი.

მარკირება - რულეტის სათამაშო მაგიდაზე სათანადო ფერების, ნიშნების, სახელწოდებების დასმა.

ნიჩაბი - ჟეტონების და ფულის სამოძრაო კრუპიეს სამარჯვი.

ველი (0) ეწოდება ზერო. ევროპულ რულეტში ერთი ნოლია (0), ამერიკულში ორი ნოლი (00).

ნომერი - რულეტის თამაშის სათამაშო ველზე ყოველ რიცხვს ეწოდება ნომერი, სულ 36 ნომერია და ნოლი (0).

ოთხ რიცხვზე - რულეტის თამაშში ფსონის სახელი.

რუსული რულეტი - აზარტული თამაშის ნაირსახეობა.

რულეტი (roulette ფრ.) 1). აზარტული თამაში. 2) რულეტის სათამაშო მოწყობილობა: მბრუნავი რგოლი დანომრილი ბუდეებით, რომელზედაც მიგორავს ბურთულა, სანამ არ ჩაუარდება ერთ ნებისმიერ ბუდეში.

სათამაშო ველი რულეტის მაგიდაზე სპეციალურად დახატული (მონიშნული) უჯრედები, ფსონების გასაკეთებელი ადგილი.

სვეტი რულეტის თამაშში ფსონის სახელწოდება, სულ 3 სვეტია.

ტაბლო თამაშის ანგარიშის ჩასაწერი დაფა.

ფერი შეღებვის სახე, რულეტში გამოყენებულია წითელი და შავი.

ფსონი - თამაშში მონაწილეობის მისაღები თანხა.

შავი - 1). რულეტის სათამაშო მაგიდის ველების ფერი. 2). რულეტის თამაშში ფსონის სახელწოდება.

წითელი - 1). რულეტის სათამაშო მაგიდის ველების ფერი. 2). რულეტის თამაშში ფსონის სახელწოდება.

წყვილი ფსონის და რულეტის სათამაშო მაგიდის ერთ-ერთი ველის სახელწოდება.

ხაზი 1). .რულეტის სათამაშო მაგიდის დაკვალვის ჰორიზონტალური და ვერტიკალური ხაზები. 2). რულეტის თამაშში ფსონის სახელი.

„ბატონებო, გააკეთეთ თქვენი ფსონები“ - კრუპიეს გამოცხადება თამაშის დაწყების წინ, რომლის შემდეგ მოთამაშეები იწყებენ ფსონების ჩამოსვლას.

„ფსონები გაკეთებულია“ კრუპიეს გამოცხადება, რომლის შემდეგ ფსონის ჩასვლა აღარ შეიძლება.

მეტზე (Passe - ფრ.) - ფსონის ნაირსახეობა, სახელწოდება.

ნაკლებზე (manque - ფრ.) ფსონის სახელწოდება.

განივ მწკრივზე (transversale - ფრ.) - ფსონის სახელწოდება.

რიცხვზე - ფსონის სახელწოდება.

აზარტული თამაშები ცხოველების მონაწილეობით:

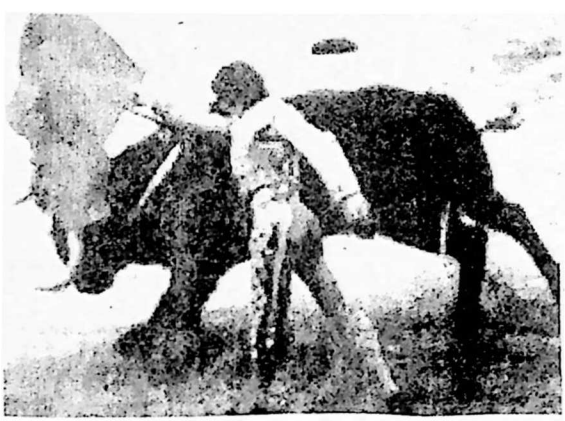
ტარაკანების სირბილი

ტარაკანების სირბილი განეკუთვნება აზარტული თამაშების სახეობას. ამ არც თუ ისე სასიამოვნო სანახაობას ზოგიერთ სახელმწიფოში ჰყავს საკმაო რაოდენობის მოყვარულები, რითაც სარგებლობენ იოლი შემოსავლის მაძიებელი შულერები, თაღლითები, რომლებიც აწყობენ ტარაკანების სირბილში შეჯიბრებას. მაყურებელი აკეთებს ფსონებს ამა თუ იმ ტარაკანზე. ძირითადად იგი გავრცელებულია აზიის ქვეყნებში.

ხართან ბრძოლა

ადამიანის ბრძოლას ხართან ეწოდება კორიდა. ხართან ბრძოლა ამჟამად პოპულარულია ესპანეთსა და მექსიკაში. ხარებთან ბრძოლის მსგავსი გართობანი პოპულარული იყო ძველთაგანვე. შემორჩენილია საბერძნეთის ქალაქ კნოსი-ს ფრესკები (კუნძულ კრეტზე), დათარიღებული ჩვენს წელთააღრიცხვამდე 1500 წლით. მათზე გამოსახულია ახალგაზრდა მატადორების შერკინება ბუმბერაზ ხარებთან. ასევე საბერძნეთის ფესალიაში ჩვენს წელთაღრიცხვამდე II-III საუკუნეში, იყვნენ ხარებთან ბრძოლის მრავალრიცხვიანი მოყვარული. მოგვიანებით ასეთი გართობა გადმოიღეს რომაელებმა. წარმოშობა დაკავშირებულია ხარის უძველეს კულტთან.

იხ. ნახ.



ყველაზე დიდი ვნებათა ღელვა ახლავს სანახაობას, სადაც მოწინააღმდეგე მებრძოლ მხარეებად გამოდიან ადამიანები და ცხოველები. ესპანეთი ძველთაგანვე ცნობილია, როგორც კარტის მოთამაშე ქვეყანა, მაგრამ ყოველწლიურად აპრილიდან ნოემბრის ბოლომდე, აქ გამეფებულია კორი-

და და მამლების ჩხუბი. ესპანეთის საგადასახადო სამსახურების მონაცემებით რიგითი მცხოვრები კორიდას ფსონებში ხარჯავს წლიური შემოსავლის ერთ მეათედს. დღესათვის ესპანეთის ყველა ქალაქს აქვს თავისი „პლაზა დელ ტოროს“-ი - („ხარების მოედანი“ - ქართ.).

კორიდა შესდგება 6 ბრძოლისაგან (მისი რაოდენობა იცვლება ეროვნული დღესასწაულების დღეებში). კორიდა იწყება არენის ირგვლივ მონაწილეთა სადღესასწაულო შემოვლით. შემდეგ მოედანზე შემოუშვებენ პირველ ხარს და სანახაობაში ჩაერთვებიან ცხენებზე ამხედრებული „პიკადორები“, რომლებსაც ახვეული აქვთ თვალები. „პიკადორების“ მოვალეობაა საკუთარ თავზე მიიღონ ხარის პირველი შეტევა და ხარის გაღიზიანებაჯ რისთვისაც ისინი ხარებს კისერში არჭობენ მოკლე შუბებს, რითაც მიაყენებენ მცირე მაგრამ საკმაოდ მტკივნეულ ჭრილობებს. მათ შემდეგ არენაზე გამოდიან „ბანდერილერები“, რომლებიც კიდევ უფრო მეტად აღიზიანებენ, აბრაზებენ ცხოველებს, მათ სხეულში არჭობენ ბაფთა შემოხვეულ ბანდერილებს. ბოლოს არენაზე გამოდის „მატადორი“, სანახაობის აღიარებული გმირი. ხართან ბრძოლისათვის მისი მთავარი იარაღია - გაშლილი ხალათი. შერკინების ბოლოს მატადორმა დაშნის ზუსტი დარტყმით უნდა მოკლას ხარი. მაგრამ ზოგიერთ შემთხვევაში ხდება პირიქით, ხარი რქებზე წამოაცვამს მატადორს, ხანდახან კი მაყურებელსაც.



კორიდის თამაშში ფსონების ჩასვლა ხდება სრულიად ღიად. ბილეთების, პროგრამების და ცივი წყლების გამყიდველი პერსონალი, ერთდროულად ასრულებს „ბუკმეკერების“ - სანახაობის აგენტების როლს. ისინი მაყურებლებიდან აკრეფენ ფსონებს და აკეთებენ ჩანაწერებს, კლიენტებთან შემდგომი ანგარიშსწორებისათვის.

მატადორები ღებულობენ შეფასებას კლიენტებისაგან, რომლებიც აკეთებენ ფსონებს, აგრეთვე ჩვეულებრივი მაყურებლებისაგან, დაინტერესებული მაღალი რანგის პირებისაგან: ტექნიკისათვის, საფინალო დარტყმის შესრულე-

ბისათვის, არენაზე კოხტად მოქმედებისათვის. მსაჯებმა ექვსი პრეტენდენტიდან უნდა გამოავლინოს 1 გამარჯვებული.

ხარებთან ბრძოლას ესპანურად ეწოდება - „Corrida de toros“ და ითვლება ესპანეთის ეროვნულ სანახაობად. ამერიკის შეერთებულ შტატებში, კანადასა და ავსტრალიაში პოპულარულია კორიდას მსგავსი თამაში ხაროან „როდეო“, კოვბოიმ ხარი უნდა დაიჭიროს ქამანდის დახმარებით, ლასოს გამოყენებით უნდა მოათვინიეროს ველური ხარი და შეასრულოს ამხედრებული სვლა.

თუ ესპანეთი კორიდით არის ცნობილი, შვეიცარიაში ძალზე პოპულარულია ძროხების ბრძოლა, რომელსაც ყოველწლიურად ატარებენ ქვეყნის სხვადასხვა ქალაქებში. ამ ასპარეზობის გამარჯვებულთ ენიჭება საპატიო წოდება „ძროხების დედოფალი“. პატრონი კი გვარიან ჯილდოს იღებს.

სერათზე: ძროხების ბრძოლის მომენტი შვეიცარიის ქალაქ ბროცში (ვალეს კანტონი).

ასოშიეიტედ-პრესის ფოტო.



მორიელების ბრძოლა

მორიელებით თამაში ძირითადად გავრცელებულია ინდოეთში, ავღანეთში, ჩინეთში, ირანში და თურქეთში. ის განეკუთვნება ჯარტული თამაშების ნაირსახეობას. მორიელების ბრძოლას ატარებენ სპეციალურად დატკეპნილ, გასწორებულ მიწაზე, რომელიც შემოვლებულია ღარით. ყოველი მორიელი დანიშნულია თავისი პატრონისაგან. თამაშის მონაწილეები მორიელებს შეუშვებენ მოედანზე. ღარში ჩაასხამენ ნავთს და მოუკიდებენ ცეცხლს. შუა მოედანზე ჰაერის ტემპერატურა თანდათან მატულობს. მორიელებს არ აქვთ თავის დაღწევის საშუალება და ისინი იწყებენ ერთმანეთის და თავიანთი სხეულის დაგეხვლას. თამაშის მონაწილეები ჩამოვლენ ფსონებს. ფსონის თანხის ოდენობა, მორიელების დაღუპვის დაწყებიდან თანდათან მატულობს. ბოლო მორიელს ტოვებენ ცოცხალს და გამოიყენებენ შემდეგ თამაშში.

ჭრიჭინების ბრძოლა

ადამიანების საყვარელ გართობას წარმოადგენს ჭრიჭინების ბრძოლა, რომლებიც დამწყვდეული ყავთ მინის ქილებში. მეპატრონეები თავ-თავიანთ ჭრიჭინებს შეუშვებენ ბრძოლის ჩატარების ადგილზე. თითქოს მშვიდობიანი არსებანი მაშინვე ივიწყებენ სიმშვიდეს და სწრაფად ებმებიან, ურთიერთშორის ბრძოლაში. დინჯ და ზარმაც ჭრიჭინებს აჩქარებენ (ერეკებიან) წამახვილი ლერწმის ჯოხებით. არენას წარმოადგენს დიდი ზომის თეფში, სადაც თამაშდება მეტად საინტერესო ბატალიები.

მებრძოლი თევზების ჩხუბი

რამდენადაც უჩვეულოა ბრძოლებში მონაწილეები, მით უფრო ბევრ მაყურებელს იზიდავს ის. ტაილანდიელები უპირატესობას აძლევენ მებრძოლ თევზებს, რომლებიც ფანტასტიკურად არიან გაფერადებული. სპეციალისტების აზრით ასეთი თევზები სამოთხის თევზების ახლო ნათესავებია. მიზანდასახულმა სელექციურმა შერჩევამ შესაძლებელი გახადა ამ თევზებში განვითარებულიყო შესაშური გამძლეობა და ბრძოლის სურვილი: მამალ თევზებს შეუძლიათ საათობით თავს დაესხან ერთმანეთს და ცდილობენ მოერიონ მოწინააღმდეგეს. ასეთ სანახაობას საკმაო ოდენობის მაყურებელი გააჩნია და ფსონებსაც ადვილად ჩამოდიან.

ცხენების დოლი



ცხენი იოვლება ადამიანის მეგობარ, გონიერ ცხოველად.

ცხენები პლანეტაზე წარმოიშვა 70 მილიონი წლის წინათ. ისინი ადამიანებმა დაიჭირეს, მოაშინაურეს და გამოიყენეს თავიანთ სასარგებლოდ. თავდაპირველად ადამიანმა იგი გამოიყენა შრომაში, შემდეგ მიმოსვლისათვის და საომრად, მოგვიანებით სპორტული ბიზნესისათვის და გასართობად. ცხენების დოლი გაცილებით ძველია, ვიდრე ერთი შეხედვით მოეჩვენება ადამიანს. ნიუ-იორკის „მეტროპოლიტენ" მუზეუმში ინახება ეგვიპტური ქანდაკება, რომელიც გამოსატავს მორბენალ ცხენზე მჯდომ მხედარს. ის დათარიღებულია ჩვენს წელთაღრიცხვამდე 2000 წლით. ხოლო კიდევ უფრო ადრე, ჩვენს წელთაღრიცხვამდე დაახლოებით 3200 წელს, არაბები აწყობდნენ ცხენთა შეჯიბრებას, რისთვისაც რამდენიმე დღეს ცხენებს წყალს არ ასმევდნენ, დაბორკილები ჰყავდათ დამწყვდეულნი, შემდეგ გამოუშვებდნენ, ასხნიდნენ ბორკილებს და წყურვილისაგან გაშმაგებულ პირუტყვს გარეკავდნენ შორ მანძილზე მდებარე წყაროსაკენ. ერთმა ასეთმა მარულამ გადამწყვეტი როლი ითამაშა არაბთა 2 ტომის არსებობაში. ადრე ამ ტომთა შეიხები ეჯიბრებოდნენ ერთმანეთს, მაგრამ საქმე ნაძლევამდე და კონფლიქტამდე არ მისულა. ერთხელ შეიხები დანაძლევდნენ 100 აქლემზე, რომელსაც მიიღებდა იმ ცხენის პატრონი, რომელიც პირველი მიირბენდა წყაროსთან. როდესაც ორი ცხენი დაწინაურდა, მაყურებელმა დაუწყო ქვების სროლა უკან ჩამორჩენილ ცხენებს. ერთმანეთში აირივნენ ცხენები, აქლემები, ადამიანები. მოხდა გაუთვალისწინებელი უბედურება, გადაიქცნენ ადამიანები, ატყდა ჩხუბი, რომელიც ჯარტში შესულმა ადამიანებმა გადააქციეს სისხლისმღვრელ ბრძოლად. ორ ტომს შორის დაიწყო ნამდვილი ომი, რომელმაც გასტანა მრავალი წლის მანძილზე და დამთავრდა ორივე ტომის განადგურებით.

უძველესი დროიდან მოყოლებული საბერძნეთში ტარდებოდა ეტლში შებმული ცხენების შეჯიბრება 1 კილომეტრ მანძილზე, უფრო გვიან დაიწყეს მხედრების ჯირითი ბურთის ტარებით და ჟონგლიორობა ცეცხლმოკიდებული ჩირაღდნებით. რომის საცირკო არენაზე ცენტრალური ადგილი ჰქონდა დათმობილი ცხენების დოღს. მაყურებლები სანაძლეოში დებდნენ ვერცხლს, მონებს, ქალებს, სახლებს. ჩრდილო ევროპასა და ინგლისში ცხენები ძირითადად გამოიყენებოდა სამუშაოდ და საომრად. მაგრამ მას შემდეგ, რაც რომაელმა დამპყრობლებმა ინგლისში შეიყვანეს არაბული ბედაურები, ინგლისელებმა შემოიღეს საცხენოსნო სპორტის სახეობები. ცნობილია, რომ ინგლისის მეფე რიჩარდ I-ი ოქროთი 40 ფუნტის გადახდას შეპპირდა იმას, ვინც ცხენით გაირბენდა 3 კილომეტრიან დისტანციას. ინგლისში ასევე ფართოდ იყო პოპულარული ცხენებით ნადირობა. XVII საუკუნეში ინგლისის მეფემ ჯეიმს I-მა შემოიღო ცხენების საჯინიბოები და იპოდრომები, სადაც მაყურებელთათვის გათვალისწინებული იყო დასავდომი ადგილები. ხოლო პირველი ოფიციალური შეჯიბრება ცხენოსნობაში გაიხსნა 1711 წელს.

ხმელთა შუა ზღვის ქვეყნები უძველესი დროიდან აძლევდნენ მსოფლიოს საუკეთესო ჯიშის ცხენებს და შესანიშნავ ცხენოსნებს. ესპანეთი განთქმული იყო ანდალუზიის ჯიშის ცხენებით, რომლებიც სიჩქარეში და სილამაზეში ტოლს არ უდებდნენ არაბულ ბედაურებს.

საფრანგეთში 1681 წელს მეფე ლუი XIV-ემ სანჟერმენში შემოიღო ყოველწლიური შეჯიბრება ცხენების დოღში. ის მზად იყო გამარჯვებულ ბედაურში მიეცა იმდენი ოქრო, რამდენსაც ცხენი აიწონიდა. საფრანგეთი ამჟამად ითვლება მსოფლიოში წამყვან სახელმწიფოდ მეცხენეობის დარგში. საფრანგეთის ცხენებმა მრავალჯერ დაიკავეს საპრიზო ადგილები მსოფლიოში ცნობილ საცხენოსნო შეჯიბრებებში.

XV საუკუნის ბოლომდე, სანამ ესპანელი კოლონიზატორები შეიჭრებოდნენ ამერიკის კონტინენტზე, ამერიკას არ ჰყავდა ცხენები. მუსტანგები წარმოიშვნენ ადგილობრივი ცხენების არაბეთიდან ჩამოყვანილ ბედაურებთან შეჯვარებით. სწორედ მუსტანგები გახდნენ პირველი ამერიკული დოღების გმირები, რომელიც XVIII საუკუნის ბოლოდან რეგულარულად ტარდება ვირჯინიის შტატში. ამერიკაში ცხენები შეჰყავდათ ასევე ინგლისიდან.

კანადაში, სამხრეთ აფრიკაში, ავსტრალიაში, ახალ ზელანდიასა და ინდოეთში ცხენები შეიყვანეს კოლონიზატორებმა ან ჩასახლებულებმა. ცხენების პირველი ოფიციალური დოღი ინდოეთში ჩატარდა 1791 წელს, სამხრეთ აფრიკაში - 1795, ავსტრალიაში - 1810 წ. კანადაში - 1830 წ. ახალ ზელანდიაში - 1837 წელს.

რუსეთში ცხენები ძირითადად საომრად, ქვეყნების დასაპყრობად და სამუშაოდ გამოიყენებოდა. რუსებს ჰქონდათ საომრად გაწვრთნილი კავალერიის არმიები, მაგრამ 1941-1945 წლების სამამულო ომში საცხენოსნო არმია უსუსური აღმოჩნდა გერმანელთა სატანკო ჯარების წინააღმდეგ ბრძოლაში, რის გამოც საცხენოსნო არმიები დაიშალა, ფუნქციონირება შეწყვიტა ცხენსაშენი ფერმების უმრავლესობამ. ამჟამად რუსეთში ცხენები გამოყენებულია სპორტული შეჯიბრებებისათვის. მაგალითად, მოსკოვის იპოდრომზე ცხენების დოღის სეზონი გრძელდება 60 დღე. აქ დოღი ტარდება საღამოობით, მოყვარულთათვის მუშაობს ტოტალიზატორი.

საქართველოში ძველთაგანვე განვითარებული იყო ცხენოსნობა, ჯიგიტობა, საცირკო სანახაობები ცხენების მონაწილეობით, ცხენების დოღი, მარულა, ჩოგანბურთი, ისინდი, ყაბახი, თარჩია. ქართველმა ცხენოსნებმა რომში მარსის მოედანზე ჩვენს წელთაღრიცხვამდე, 138 წელს მეფე ფარსმანის მეთაურობით უჩვენეს თავიანთი ოსტატობა. სანახაობით აღფრთოვანებულმა რომის იმპერატორმა ქანდაკება დაუდგა ფარსმანს. საქართველოში ამჟამადაც თამაშობენ ცხენბურთს, თბილისში ფუნქციონირებს იპოდრომი, სადაც ყოველწლიურად ტარდება ცხენების დოღი, მოქმედებს ტოტალიზატორი.

მიღებული საერთაშორისო კლასიფიკაციის მიხედვით საცხენოსნო შეჯიბრებები დაყოფილია სამ ძირითად ტიპად; მარულა, დოღი ბარიერებით, დოღი ეტლებით. ცხენების ძირითადი მოძრაობებია: თოხარიკი, ჩორთი და დაოთხება. თოხარიკის დროს ცხენი შენაცვლებით ამოძრავებს მარცხენა და მარჯვენა ფეხებს. ჩორთის დროს ერთდროულად აღგამს დიაგონალურად განლაგებულ ფეხებს. დაოთხების დროს ერთდროულად აღგამს წინა 2 ფეხს, შემდეგ უკანა 2 ფეხს.

დოღი ეტლებით

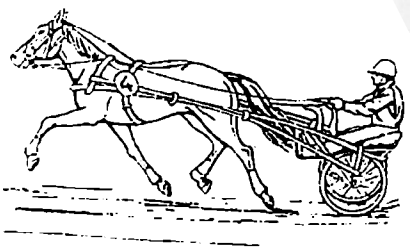
ეტლებით დოღი არის ცხენების ჩორთით სირბილი, როდესაც მსუბუქ ეტლებში მჯდომი ჯოკეი მართავს ცხენს. აქ არ შეიძლება ოთხით სვლაზე გადასვლა. ჩორთით დოღში ცხენი შებმულია მსუბუქ ორთვლიან ეტლში (salci - ინგ.). ჯოკეი ზის მჭიდროდ ცხენისკენ, ფეხებით ეყრდნობა უზანგს, რომელიც დამაგრებულია ხელნაზე.

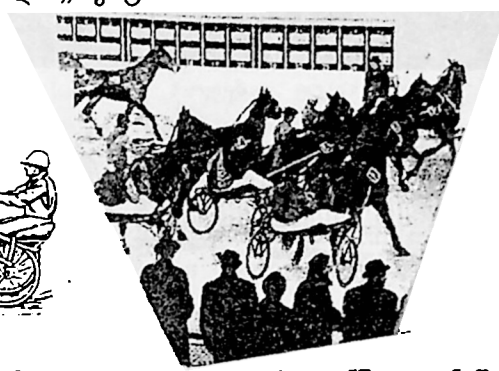
ჩორთით დოღები ტარდება იპოდრომის სწორსაფარიან ტრეკებზე. სხვადასხვა სახელმწიფოში იპოდრომის ტრეკების საფარი არის განსხვავებული. ამერიკაში სარბენ ბილიკები არის ოვალური ფორმის მიწის საფარით და

იეთრი ფერის ბარიერის სახის ღობით. ინგლისური ბილიკები კი დაფარულია კორდით. ევროპის ქვეყნებში გამოყენებულია ამერიკული და ინგლისური საფარები, მაგრამ გვხვდება არასწორი ფორმის საფარებიც. ევროპაში ყველაზე საუკეთესო სადღე ტრეკი გააჩნია კანის კოტ-და აძურ-ის იპოდრომს. აქ ჩორთით დღი ტარდება აგვისტოში და დეკემბერ-მარტში.

დიდი ბრიტანეთი შეიძლება ჩაითვალოს სწორსაფარიან იპოდრომებზე დღის სამშობლოდ. აქ 1784 წლიდან მოყოლებული ყოველი წლის ივნისის პირველ ოთხშაბათს „ეპსომ დაუნზის“ იპოდრომზე, რომელიც ლონდონიდან 14 კილომეტრითაა დაშორებული, ტარდება ყველაზე პოპულარული და მასშტაბური საცხენოსნო დღი – „დერბი“, მისი დამაარსებლის გრაფ დერბის პატივსაცემად. ამის გარდა დღები ტარდება „სენ-ლე-ჟერში“, „ოუკსეში“ და „ასკოტ“-ში.

ის. ნახ.

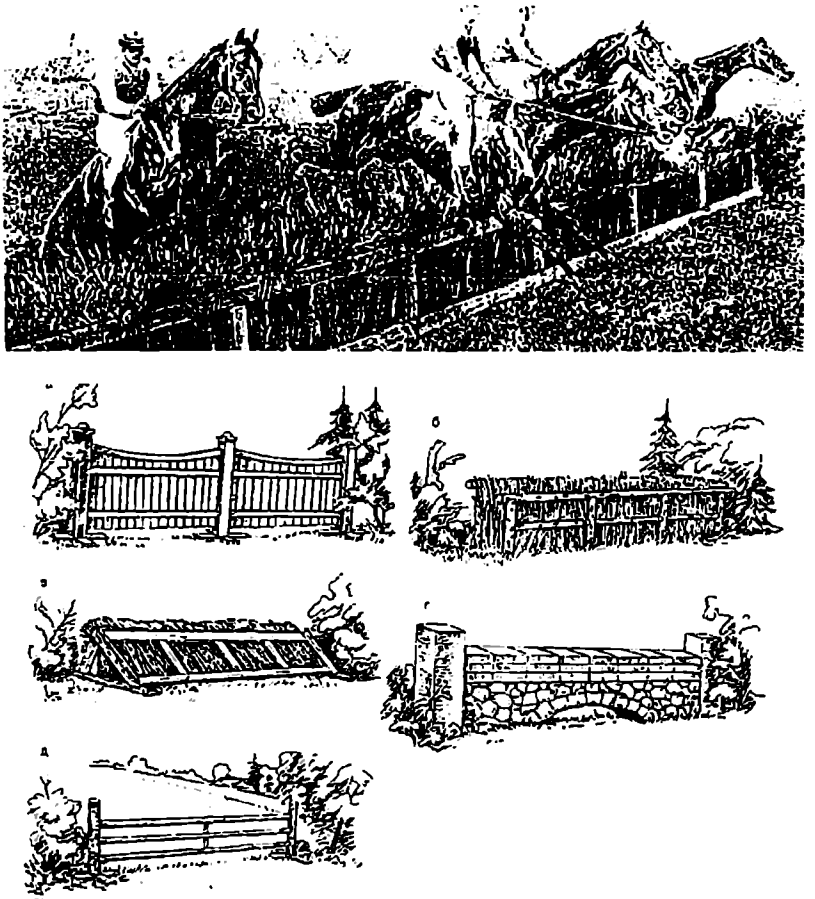




საფრანგეთში 1863 წლის 31 მაისს ქალაქ ბუა-დე-ბულონში „ლონგშამის“ ულიდეს იპოდრომზე სადღესასწაულო ვითარებაში გაიხსნა 3 წლიანი ასაკის ცხენების დღი „გრან პრი დე პარი“. რის შემდეგ ყოველ წელიწადს, ივნისის ბოლო კვირადღეს აქ ტარდება დღი პარიზის პრიზზე. ფსონების თანხის ჯამი აღწევს ასტრონომიულ ციფრებს.

ვერც ერთი საერთაშორისო მიმოხილვა, რომელიც ცხენების დღის შიეძღვნება, გვერდს ვერ აუვლის ისეთ მსხვილ საცხენოსნო დღებს, რომლებიც ტარდება კანადასა და ავსტრალიაში. ავსტრალიაში ყველაზე დიდ მოვლენად ითვლება დღი მელბურნის თასზე, რომელიც ტარდება ფლეიმინგტონის იპოდრომზე. კანადაში ანალოგიური შეჯიბრებები ტარდება ტორონტოს „ვუდბინის“ პარკში. ამერიკაში ყველაზე ცნობილ დღებს წარმოადგენს კენტუკის დერბი, ჩერჩილ დაუნს-ის იპოდრომზე, რომელსაც ეძახიან ამერიკის სათამაშო ბიზნესის პირველ ვარსკვლავს.

ამჟამად მრავალ სახელმწიფოს გააჩნია საკუთარი დერბი, კერძოდ: გერმანიას, იაპონიას, ინდოეთს და სხვა.



ცხენების დოლს ბარიერებით ინგლისურად ეწოდება stipl-reis. ეს არის დოლი, როდესაც ცხენზე მჯდომმა ჯოკეიმ საფინიშო გზაზე უნდა გადალახოს ბუნებრივი ან ხელოვნური წინააღმდეგობები.

წინააღმდეგობები მრავალნაირია: წყლით სავსე თხრილი, ნაძვის ტოტების ღობე რთული კონსტრუქციით, ორი მეტრი სიგანის მშრალი ორმო, ასევე ორი მეტრიანი ბარიერი და სხვა.

ინგლისს წამყვანი ადგილი უკავია როგორც სატრეკო დოლში, ასევე

„სტიპლ-ჩეიზ-ში“ ლიეერპულის ახლოს ქალაქ ანტრში 1836 წელს ბარიერებით დოღში პირველად ჩატარდა ცნობილი შეჯიბრება „გრენდ ნეშნლი“, რომელიც ითვლება მსოფლიოში დოღის ყველაზე მიმზიდველ და შემოსავლიან სახეობად.

ამერიკაში „გრენდ ნეშნლი“ ტარდება ნიუ იორკის ბელმონტის პარკში, სადაც მილიონზე მეტი მოყვარული ჩადის ფსონებს. ამ დოღში საერთო თანხა აღწევს 113 000 000 დოლარს.

საფრანგეთში ინგლისური „გრენდ ნეშნლის“ ანალოგიურად მოქმედებს „გრენდ სტიპლ-დე-პარი“. სადაც 30 000-ზე მეტი მოყვარული ჩამოდის ოტეაში დოღის საყურებლად. ბუკმეკერების კანტორის ყოველწლიური საბრუნავი თანხა აქ აღწევს 12 000 000 დოლარს.

მარულა

მარულა ეწოდება დოღის სახეობას, როდესაც ჟოკეი ზის ცხენზე, ხოლო გარბენები ტარდება სწორსაფარიან სპეციალურ ტრეკებზე. 1912 წელს ინგლისში ჩატარდა პირველი შეჯიბრი ჩესტერის თასზე. ამის შემდეგ მარულა ტარდება მსოფლიოს თითქმის ყველა სახელმწიფოში. მარულაში ცხენი გარბის დაოთხებული ჭენებით.

მარულაში არსებობს ფსონების შემდეგი ძირითადი სახეობები:

გამარჯვებული“ (Win).

„საპრიზო ადგილი“ (place) – თუ თქვენს მიერ ამორჩეული ცხენი ფინიშთან მივა პირველი, მეორე, ან მესამე.

„ჩვენება“ (Show) თუ ამორჩეული ცხენი გარბენში დაიკავებს პირველი სამიდან ერთ რომელიმე ადგილს.

„წყვილი“ საჭიროა სწორად დაასახელოთ ორ გარბენში გამარჯვებულები.

„შეტყუპებული წყვილი“ უნდა დასახელდეს ოთხ გარბენში გამარჯვებულები.

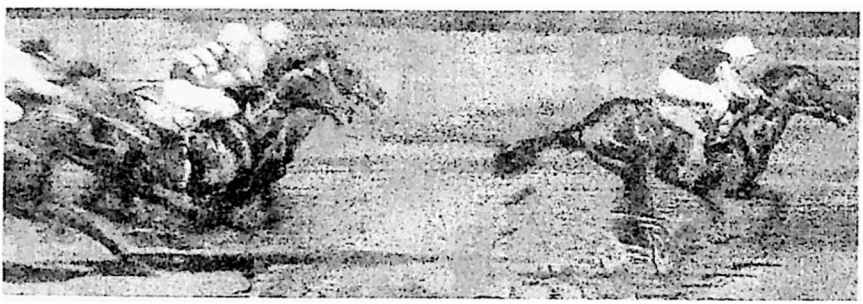
„კვინელი“ (quinella) – საჭიროა დასახელდეს პირველი ორი ცხენი, მნიშვნელობა არ აქვს თუ რომელი მივა პირველი.

„ყველა შემთხვევის ფსონი“. ასეთი ფსონი აერთიანებს ფსონების სამ ძირითად ვარიანტს – „გამარჯვებულს“ „პრიზიორს“ და „ჩვენებას“. ამორჩეული ცხენი ფინიშზე უნდა მივიდეს პირველ სამეულში.

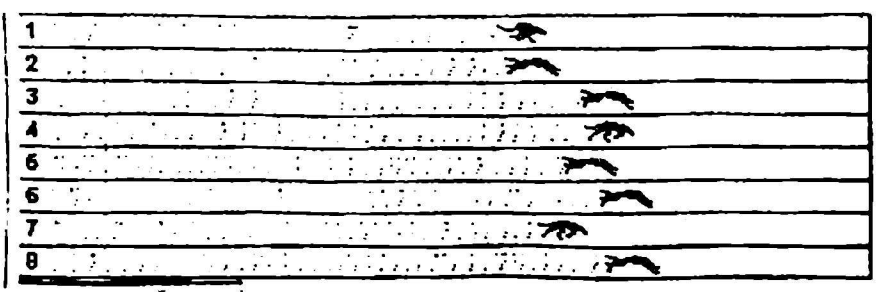
ფრანგებმა შეიმუშავეს ამ ფსონის თავისი საკუთარი ვარიანტი. აქ მას ეწოდება „ტიერსი“, რომლის წესის მიხედვით უნდა გამოიცნოთ პირველი, მეორე და მესამე ადგილზე გასული ცხენების ნომრები.

- „ფსონი - აკუმულატორი“ (ინგ.) ან „პარლი“ (ამერ.), ვთქვათ ტარდება 6 გარბენი. თქვენ ამოარჩევთ ერთ ცხენს ყოველ გარბენში და ჩახვალთ ფსონს იმ ცხენზე რომელიც მონაწილეობს პირველ გარბენში. თუ თქვენ მოიგეთ, მაშინ ეს ფსონი გადადის მეორე გარბენის ცხენზე. თუ ამ ცხენმაც გაიმარჯვა მაშინ მთლიანი მოგება შევა მესამე ცხენზე და ასე შემდეგ ბოლო მეექვსე გარბენამდე. რა თქმა უნდა გარბენიდან - გარბენამდე, თქვენი საპრიზო თანხა იზრდება.

როგორც ყოველ შემოსავლიან საქმეს, ცხენების დოღსაც თან ახლავს თაღლითობა, მაგრამ ბოლო წლებში შემოღებულმა წესებმა მნიშვნელოვნად შეამცირა მათი შანსები. კერძოდ: ცხენებს უკეთებენ ტატუირებას, ყველა გამარჯვებული ცხენისგან იღებენ ნერწყვის და შარდის ანალიზებს. დოპინგის გამომყენებელი ისჯება პატიმრობით, ან დიდი ჯარიმით, ასევე დოღში მონაწილეობის უფლების აღკვეთით.



ძაღლების დოღი



ძაღლების დოღი ჯარტული თამაშის სახეობაა, ის წარმოადგენს ძაღლებით ნადირობის ერთ-ერთ მოდერნიზირებულ ნაირსახეობას. ძაღლებით ნადირობა პოპულარული იყო ჯერ კიდევ მე-V საუკუნეში ჩვენს წელთაღრიცხვამდე. ბერძენი მეომრის სოკრატე კსენოფონტეს მიერ დაწერილ ნაშრომში ნადირობის ხელოვნების შესახებ, მრავალჯერ არის ხსენებული ძაღლებით ნადირობა. ძაღლებით ნადირობა, ჩვეულებრივ არის ცოცხალი ნადავლის დევნა მეძებარი ძაღლების დახმარებით. ნადირობის ასეთ სახეობას ეწეოდნენ სამეფო კარის და მაღალი წრის წარმომადგენლები, რადგან მხოლოდ მათ ჰქონდათ შესაძლებლობა ჰყოლოდათ სპეციალურად გაწვრთნილი მეძებარი ძაღლები, ცხენები და მომსახურე პერსონალი. მაგრამ XIX საუკუნეში ინგლისელები მივიდნენ იმ დასკვნამდე, რომ მაყურებლისთვის მოხერხებული რომ ყოფილიყო ნადირობის მსვლელობის ყურება და ამ პროცესისაგან დიდი კმაყოფილების მიღება, საჭირო იყო სანადირო სივრცის შეზღუდვა და ცხოველების შერეკვა შედარებით მცირე ფართობზე. მაშინ შეკრებილთ შეეძლებოდათ დამსხდარიყვნენ ხელოვნურად მოწყობილ მაღალ ტრიბუნაზე. იგივე ჯარი გაიზიარეს ამერიკასა და ავსტრალიაში. ძაღლებით ნადირობა ახლაც არის პოპულარული ბევრ სახელმწიფოში. მართალია, ის ატარებს რეგიონულ და არა ეროვნულ ხასიათს.

ძაღლების დოღს ჰყავს მრავალრიცხოვანი თაყვანისმცემელი ამერიკაში, ინგლისსა და ევროპის ზოგიერთ სახელმწიფოში. ამერიკის შეერთებულ შტატებში ძაღლების დოღი ოფიციალურად არის დაშვებული. იქ წარმოიშვა ფლორიდაში 1920 წელს, რომელიც ამჟამადაც ასრულებს „მექას" როლს ჩრდილოამერიკის ძაღლების დოღის მოყვარულთათვის. სწორედ ფლორიდაზე მოდის ყოველწლიური ფსონების საერთო რაოდენობის ერთი მესამედი, რომლებიც გაკეთებულია ძაღლების დოღზე. 1962 წელს ამ ჯარტული გართობის 10 მილიონზე მეტმა მიმდევარმა, მხოლოდ ოფიციალური ფსონებით ტოტალიზატორებში დახარჯა თითქმის 500 000 000 დოლარი.

ადრე ინგლისელები ითვლებოდნენ ძაღლების დოღის ყველაზე უფრო თავგამოდებულ თაყვანისმცემლებად. 1946 წელს მათ მწვავარ ძაღლებზე დახარჯეს არანაკლებ 1 200 000 000 დოლარისა. მაგრამ საყოველთაო გატაცებამ ფეხბურთით და ბინგოთი, მკვეთრად შეამცირა ძაღლების დოღზე გაკეთებული ფსონების რაოდენობა. ამჟამად ყოველწლიური ფსონების საერთო თანხა ინგლისში არ აჭარბებს 375 000 000 დოლარს.

საფრანგეთში, ჰოლანდიასა და ბელგიაში ძაღლების დოღი ოფიციალურად არის აღიარებული როგორც გართობის ჯარტული სახეობა.

მაგრამ ლატარიასთან, ფეხბურთის პროგნოზებთან და ცხენების დოღთან შედარებით, მათ უკავიათ შედარებით მოკრძალებული ადგილი. ესპანეთში კი ხდება პირიქით, აქ ძაღლების დოღს ჰყავს მრავალრიცხოვანი აზარტული თაყვანისმცემელი. აქ ძაღლების დოღის ტოტალიზატორებში ყოველწლიურად ფსონებს აკეთებენ 1 700 000 დოლარზე.

მაგრამ ძაღლების დოღმა მექანიკური კურდღლის გამოყენებით მისი წარმოშობის მომენტიდანვე მხურვალე გამოძახილი ჰპოვა მოქალაქეთა ფართო მასებში. ადამიანებს მოსწონთ მწევარი ძაღლების გამოდევნების აზარტული ატმოსფერო და რა თქმა უნდა, ფსონების გაკეთების შანსი.

დღევანდელი ელექტრონული კურდღელი დაპროექტებული იყო ამერიკაში 1919 წელს ო. პ. სმიტის მიერ და გამოსცადეს ემერვილის ტრეკზე კალიფორნიის შტატში. სინამდვილეში მექანიკური დასაქოქი კურდღელი ინგლისელებმა გამოიგონეს 1876 წელს. მაგრამ მაშინ ეს სიახლე არ დაინერგა. გავიდა ათეული წლები ვიდრე ამერიკელ სმიტს მოუვიდოდა თავში ანალოგიური იდეა, რაც ამჯერად სიცოცხლის უნარიანი გამოდგა და ეგზემპლიარის კეთილად დაბრუნდა თავის წინაპარის სამშობლოში, ინგლისში 1927 წელს.

ძაღლების პირველი დოღები ტარდებოდა სრულიად არაორგანიზებულად. წესებისა და კონტროლის უქონლობამ ყველა მასტის თაღლითებს მისცა თავისუფალი მოქმედების საშუალება. ყველგან ყვაოდა უსირცხვილო თავხედობა. აუარებელი უკანონო სპონსორი პირდაპირ ძარცვავდა დამყოლ მაყურებელს, თვითონ კი იჯიბავდნენ მილიონებს. ფართოდ იყო გამოყენებული დოპინგი და ძაღლების შეცვლა.

ამჟამად ძაღლების დოღის ყველა შეჯიბრება ტარდება მკაცრი კონტროლისა და ზედამხედველობის ქვეშ. ამერიკაში ძაღლების შეცვლის ფაქტებთან საბრძოლველად შემოიღეს: დოღში მონაწილე ძაღლების რეგისტრაციაში გატარებას იღებენ ძაღლის თათების ანაბეჭდებს, რომელიც შემდეგ შეაქვთ კარტოთეკაში. ხოლო დოღის დროს ყოველმა ძაღლმა უნდა ატაროს სპეციალური ამოსაცნობი საკუთარი ჟეტონი. მის გარდა, დოღის დაწყებამდე რამდენიმე საათით ადრე, მეპატრონეებს ჩამოართმევენ ძაღლებს, რათა სახელმწიფო ვეტერინარმა შეძლოს მათი გასინჯვა. ანალოგიური წინდახედულების წესები არის შემოღებული ინგლისში, მწევარი ძაღლების ეროვნული ასოციაციის მოთხოვნის საფუძველზე.

ძაღლების დოღის არენა ინგლისში წარმოადგენს დახურულ დარბაზს მაყურებელთა ტრიბუნებით, დასაჯდომი ადგილებით. არენის შუაში მოწყობილია სარბენი ბილიკები, ტორფის ან ნახერხის საფარით. სანახაობის არენა პროექტორების შუქით არის გაჩირაღდნებული. სარბენი ბილიკე-

ბის ერთ ბოლოში მდებარეობს ძაღლების გამოსარეკი, სადაც გარბენის დაწყებამდე ძაღლები არიან დამწყვდეული. როდესაც „კურდღელი" გამოსარეკიდან 10 მეტრი მანძილზე აღმოჩნდება, გამოსარეკის ყველა კარები ერთდროულად დაიწევა და ძაღლები გამოეკიდებიან „კურდღელს". საინტერესოა ერთი ფაქტი, რომ კურდღლის მოძრაობის სიჩქარე ისეა გაანგარიშებული, რომ მას ფაქტიურად ვერც ერთი ძაღლი ვერ დაეწევა. გამარჯვებული და პრიზიორი ძაღლები გამოვლინდება მათ მიერ გარბენილი მანძილების მიხედვით.

ძაღლების დოღის ჰარტული ბიზნესი ბევრით არაფერით განსხვავდება ცხენების დოღის ბიზნესისაგან. - იგივეა ტოტალიზატორები, ბუკმეკერები და ფსონები. ამერიკასა და ევროპის უმრავლეს სახელმწიფოებში ოფიციალურად არის ნებადართული ფსონების გაკეთება მხოლოდ ტოტალიზატორის გამოყენებით.

ძაღლების დოღის სტანდარტული ფსონი ამერიკაში ორი დოლარია.

დოღების ტერმინოლოგია:

აუტსაიდერი არაფავორიტი სადოღე ცხენი, რომელსაც არ აქვს მოგების შანსი.

ბარიერი - დოღის ცხენების სარბენ გზაზე სხვადასხვა წინააღდეგობა.

ბედაური – სუფთა სისხლიანი გაწვრთნილი ცხენი.

ბილეთი დოღის საყურებლად და ფსონის გასაკეთებლად შეძენილი ფასიანი დოკუმენტი, ფურცელი.

ბუკმეკერი (book-maker – ინგ.) - ფულადი ფსონების მიმღები, ბილეთების და მოგებული თანხების გამცემი იპოდრომის მსახური.

ბარბენი იპოდრომის საფინიშო გზის ერთი წრის გარბენა.

„ბრან პრი დე პარი" – დოღის სახელწოდება საფრანგეთში, პარიზის პრიზის გათამაშება 3 წლის ასაკის ცხენებით.

დაკავებულ ადგილზე - ცხენების დოღში ფსონი სახეობა.

დოღი – საცხენოსნო სპორტის სახეობა, დაოთხებით და ჩორთით მორბენალი ცხენების შეჯიბრება სპეციალურ მოედანზე (იპოდრომზე).

„დერბი" – ლონდონის ახლოს სწორ საფარიანი დოღის შეჯიბრება.

დოღი სწორი საფარით - დოღის სახეობა, როცა ჟოკეი ამხედრებულია ცხენზე, ხოლო გარბენები ტარდება სწორი საფარის მქონე ტრეკზე.

დოლი ბარიერებით ცხენზე მჯდომმა მხედარმა ფინიშის გზაზე უნდა გადალახოს ბუნებრივი და ხელოვნური დაბრკოლებები.

დოლი ჩორთით სირბილით - დოლის სახეობა, როცა ჯოკეი ცხენს მართავს მსუბუქ ეტლში მჯდომი.

დოპინგი (doping - ინგ.) ნარკოტიკი, რომელიც მკვეთრად ზრდის ორგანიზმში ფიზიკურ და ნერვულ აქტიურობას.

ეძვსდოლარიანი - ფსონის სახელი ცხენების დოღში - „ყველა შემთხვევის ფსონი".

ელექტრო კურდღელი - ხელოვნური კურდღელი ძაღლების დოღში.

ეტლი - ცხენების ჩორთით დოღში ჯოკეის ჩასაჯდომი კარეტა.

თოხარიკი - ცხენის ჭენების სახეობა, ცხენის ჯიში.

თათის ანაბეჭდი - ძაღლების დოღის წინ, დოღში მონაწილე ძაღლებს უკეთებენ თათების ანაბეჭდს, ძაღლის გამოცელის თაეიდან აცილების მიზნით.

იპოდრომი (hippos dromos - ბერ.) - ჩორთით და დაოთხებით მორბენალი ცხენების საწვრთნელი და საცხენოსნო სპორტული შეჯიბრებების, დოღების ჩასატარებელ სპეციალური ნაგებობათა კომპლექსი.

მოგებულზე - დოღის ფსონის სახელწოდება მოგებულ ცხენზე.

მარჯლა - დაოთხებით მჭენებარე ჯიშის ცხენების დოღი, შეჯიბრება.

პროგრამა - დოღის შესახებ მონაცემების კრებული: (ცხენებზე, ჯოკეებზე, ბედაურების პატრონებზე, მწვრთნელებზე).

ჟოკეი (jockey ინ.) - პროფესიონალი მხედარი დოღებზე.

ჟეტონი (jeton - ფრ.) - 1). მონეტის შემცვლელი მეტალის რგოლი. 2). ძაღლის ამოსაცნობი ნიშანი. (დოღზე).

საჯინიბო - ცხენების სადგომი ნაგებობა, თავლა.

საპრიზო პროცენტი - ფსონის და მოგების პროცენტული ურთიერთ კავშირი.

სალარო ბილეთების, პროგრამების შესაძენი და მოგების მისაღები სათავსო (Cassa - იტ.).

სამეული - პირველ სამ ადგილზე გასული ცხენები, საპრიზო ადგილები.

„სტიპლ ჩეიზი" - დოღის სახეობა (ინგ.) როცა ფინიშის ხაზზე ცხენმა უნდა გადალახოს სხვადასხვა წინაღმდეგობები, დოღი ბარიერებით.

ტაბლო (tableau - ფრ.). იპოდრომის სპეციალური დაფა (დოღის შედეგების, ფსონების, საპრიზო პროცენტების, დაკავებული ადგილების დასაწერად).

ტოტალიზატორი (totalisateur - ფრ.) - 1) დოღებზე ფსონებისა და სხვადასხვა მონაცემების აღმრიცხველი მოწყობილობა. 2) დოღებზე ფსონების მიმღები და მოგებების გამცემი დაწესებულება. 3) დოღებზე ფულზე თამაში.

ტატუირება (tatouer ფრ.) დოღის ცხენების დანიშვნა დადაღვა.

ტრეკი (Track - ინგ) - 1) სპორტული ნაგებობა ვარჯიში და შეჯიბრებისთვის. 2) სარბენი ბილიკები; 3) სპეციალური საფარის მქონე არენა.

ფსონი - ფულის თანხა მოთამაშის თამაშში მონაწილეობის მისაღებად.

ფინიში (finish -ინგ). - დისტანციის ბოლო პუნქტი ნაწილი ხაზი.

ჩვენებაზე - დოღში ფსონი სახელწოდება.

ჩორთი - (рысь რუს.) - 1). მსუბუქად შესაბმელი ცხენის ჯიში. 2). ცხენის გაჭენების სახე, როცა გაჭენებული ცხენი ერთდროულად გადადგამს დიაგონალურად განლაგებულ ორ ფეხს.

ცხენი - 1). კენტჩლიქოსანი ცხოველი, გამოიყენება: საჯიშე, სახორცე და სპორტული მიზნებით (შემორჩენილია 8 გარეული და 200 შინაური ჯიშის ცხენები), 2). დოღში გამოიყენება ჩორთით და დაოთხებით მჭენებარე ცხენები.

ცხენბურთი - ქართული ეროვნული საცხენოსნო სპორტი სახეობა.

ჩორთით ჭენება - ცხენის ისეთი სვლა, როდესაც ცხენი ერთდროულად გადაადგამს დიაგონალურად განლაგებულ ორ ფეხს (Рысь რუს.)

დაოთხებით ჭენება (галоп - რუს.) - როდესაც ცხენი ნახტომებით გარბის, არსებობს სამი სახე: მოკლე, ჩვეულებრივი და ჩქარი.

ხრჭო (жук რუს.) იპოდრომის მოსამსახურე, რომელიც ყიდის კერძო ინფორმაციას ცხენების გარბენში პოტენციური გამარჯვებულის შესახებ, იძლევა ინფორმაციას დოღში მონაწილე ცხენების თაობაზე.

ფავორიტი - მოწინავე ცხენი, რომელზეც უმრავლესობას შეაქვს ფსონი.

მამლების ჩხუბი

მამლების ბრძოლა ხელოვნური სანახაობაა, ის პოპულარული იყო ჯერ კიდევ ძველ დროში ინდოეთში, ჩინეთში, ირანსა და აღმოსავლეთის სხვა ქვეყნებში. საბერძნეთში წარმოიშვა ჩვენს ერამდე 520-460 წლებში. აქედან სანახაობის ეს სახეობა გავრცელდა ევროპის ქვეყნებში.

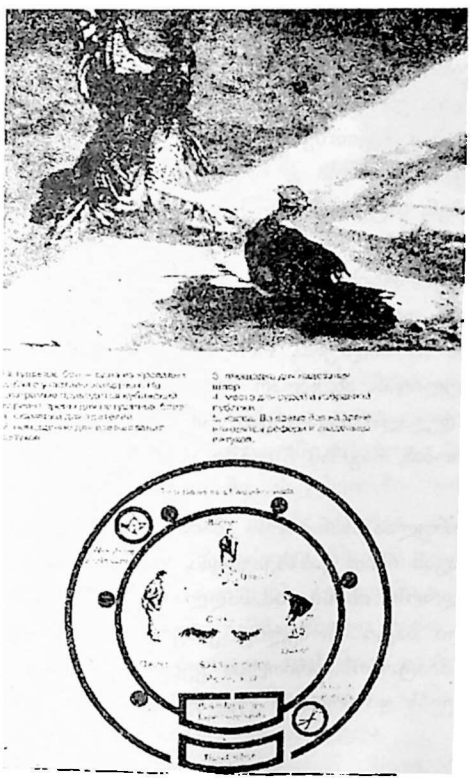
ძველი ბერძნული გადმოცემიდან ცნობილია, რომ მამლების ბრძოლა გამოგონებული იყო მხედარმთავარ ფემისტოკლოს მიერ. 480 წელს სპარსეთის მეფე ქსერქსე შეიჭრა ელადის ტერიტორიაზე. მის წინააღმდეგ საბრძოლველად ლაშქარს მოუძღვოდა ფემისტოკლო, რომელმაც ყურადღება მიაქცია 2 მოჩხუბარ მამალს, რომლებიც გამძაფრებით ჰკორტნიდნენ ერთმანეთს გზისპირა მტვერში. ფემისტოკლომ მამლების ჩხუბი გამოიყენა მებრძოლების გასამხნევებლად და წარმოთქვა მოკლე მაგრამ მგზნებარე სიტყვა: „ეს მამლები არ ჩხუბობენ ელადის ღმერთებისა და თავისი წინაპრებისათვის. არაფერ შუაშია აქ დიდება, თავისუფლება და შინ დატოვებული შვილები. მათ სჭირდებათ მხოლოდ გამარჯვება და ერთი მათგანი გახდება გამარჯვებული. სპარსელები გაანადგურა ფემისტოკლომ და სამშობლოში რომ დაბრუნდა, დააწესა ყოველწლიური ცერემონიალი, მამლების ბრძოლის თანხლებით, ღმერთებისადმი მადლობის ნიშნად, კარგი წინასწარმეტყველებისთვის, ილბლიანი ბრძოლისათვის.

მიუხედავად ეკლესიის მსახურთა წინააღმდეგობისა, მამლების ბრძოლა პოპულარული გახდა ჰოლანდიაში, ბელგიაში, ლუქსემბურგში, იტალიაში, გერმანიაში, ესპანეთში, ინგლისში, უელსში, შოტლანდიასა და სხვა სახელმწიფოებში. ინგლისის მთავრობა ცდილობდა მის აკრძალვას, მაგრამ მამლების ბრძოლა თვით მეფის ოჯახისათვის იქცა საყვარელ სანახაობად, ასევე გავრცელდა წვრილ მემამულეთა ოჯახებში, განსაკუთრებით პოპულარული გახდა იგი XVI-XIX საუკუნეებში. ცნობილი ინგლისელი პოეტი მარიხემი თავის ნაშრომში „რინცების გასართობი" (1614 წ), წერდა მებრძოლი მამლების შერჩევის, გაწვრთვნის, გამოზრდის, კვებისა და ბრძოლისათვის მომზადების მეთოდების შესახებ.

მამლების ბრძოლა წარმოადგენს მებრძოლ მამლებს შორის პაექრობას. მამლებს წინასწარ დაათრობენ, გააბრუებენ, აჭმევენ ნიორს, წიწაკას. მათი ასაკია 1-დან 2 წლამდე. არენაზე გამოსვლამდე ისინი გადიან ინტენსიურ მომზადებას. ბრძოლის დაწყების წინ მამლებს ბიბილოზე უმაგრებენ 4სმ სიგრძის ლითონის ნიშანს. არსებობს მებრძოლი მამლების გამოზრდის და გამოწვრთვნის სპეციალური დარგი. მებრძოლი მამალი წარმოადგენს ინდიელების ჯუნგლების წითელი ქათმების ჯიშის ახლო ნაშიერს, რომლებიც ითვლებიან აგრეთვე ყველა ჯიშის საშინაო ქათმების წინაპრებად.

მამლების საბრძოლო მოედანს ადრე 6 მეტრი დიამეტრის მქონე მრგვალი მინდორი წარმოადგენდა. მოედანს ირგვლივ ჰქონდა ბარიერი, რომელიც მამლებს არ აძლევდა ბრძოლის არენიდან გარეთ გადმოვარდნის ან გადმოხტომის საშუალებას. შეჯიბრებაზე წინასწარ მოილაპარაკე-

ბენ მამლების წყვილების რაოდენობის შესახებ. მატჩის შედეგს ანგარიშობენ წყვილებში გამარჯვებულების უმეტესობის მიხედვით. ინგლისში იყო სხვა ვარიანტებიც: მაგალითად, „სამეფო ბრძოლა“ (Battle royal), რომლის დროსაც მამლების გარკვეულ რაოდენობას შეუშვებდნენ მოედანზე და აბრძოლებდნენ არენაზე მანამ, სანამ არ გამოვლინდებოდა (დარჩებოდა) ერთი გამარჯვებული. დანარჩენები ან დაიღუპებოდნენ ან ღებულობდნენ სხეულის სერიოზულ დაზიანებას. ვარიანტი იყო „უელსის ბრძოლა“ (Welsh main), რომელშიც ჯერ წააჩხუბებდნენ მამლების 8 წყვილს, შემდეგ ბრძოლას გააგრძელებდნენ ამ წყვილებში გამარჯვებული მამლები, ანუ აბრძოლებდნენ 4 გამარჯვებულ მამალს და ბოლოს ერთმანეთს ხვდებოდა ცოცხლად გადარჩენილი წყვილი.



იხ. ნახ.

ამერიკის შტატ მასაჩუსეტში 1836 წელს შემოიღეს კანონი რომელიც კრძალავს ცხოველების წამებას, რის გამოც აკრძალეს მამლების ბრძოლა. იგივე კანონი გამოსცეს დიდ ბრიტანეთში 1849 წელს. მიუხედავად ამისა, მამლების ბრძოლა ამ ქვეყნებში მაინც ტარდებოდა, ხშირად კერძო სახით. პაექრობის ეს სახეობა დიდი პოპულარობით სარგებლობდა აგრეთვე ატლანტის ოკეანის სანაპირო ქვეყნებში. კუბაზე იგი ნებადართული იყო 1959 წლამდე, შემდეგ აკრძალა ფიდელ კასტრომ. მრავალრიცხოვანი მაყურებელი ჰყავდა მას ჰაიტ-ზე და მექსიკაში, ხოლო პუერტო-რიკო გადაიქცა მამლების ბრძოლის მთავარ ცენტრად.

მამლების ბრძოლის მოყვარული სპეციალისტები ამტკიცებენ, რომ მამლების ბრძოლა არის სამოყვარულო სახეობა და არა პროფესიონალური. ის იმიტომ იწვევს დიდ ინტერესს, რომ იძლევა ჰზარტულ თამაშში მონაწილეობის მიღების საშუალებას, (შესაძლებლობას) სადაც

ფსონების ჩასვლა შეიძლება როგორც პაექრობის დაწყებამდე, ასევე ბრძოლის პროცესში. ამა თუ იმ მამლის შანსი ბრძოლის მსვლელობის დროს ხშირად იცვლება, რაც იწვევს ფსონების სახით ფულის დიდი თანხების სარჯვას. ჟურნალ „ტაიმის“ ცნობით ფლორიდაში 4 თვიანი ტურნირის მსვლელობის დროს თამაშების კლუბის „ორლანდოს“ მიერ მიღებულმა ფსონების საერთო თანხამ მიაღწია 750 000 დოლარს.

ძველ დროში მამლებს აბრძოლებდნენ მანამ, სანამ ერთი მათგანი არ მოკვდებოდა. ამჟამად არსებული წესები იძლევიან უფლებას, მძიმედ დაზიანებული მამალი მოისხნას პაექრობიდან. წესების მიხედვით გამარჯვებულის გამოვლინება ასევე შეიძლება წინასწარ დათქმული დროის მიხედვით. იმ შემთხვევაში, როდესაც მებრძოლი მამალი თავს დაანებებს ბრძოლას, აღარ მოისურვებს მის გაგრძელებას, მეპატრონე მას მკერდით წინ დაუყენებს მოწინააღმდეგე მამალს. თუ ის მაინც არ გააგრძელებს ბრძოლას, ჩაითვლება დამარცხებულად და ბრძოლა შეწყდება.

მამლების ბრძოლის ყველა შეჯიბრებაზე მსაჯის გადაწყვეტილება კანონია, თუნდაც ფსონებისა და მოგების საკითხებში.

აზიის ქვეყნებში გავრცელებულია სანახაობა - მამალი ინდაურების ჩხუბით. ჩხუბის დროს ისინი ჭახჭახებენ, ახტებიან ერთმანეთს კლანჭებით და ნისკარტით კორტნიან თავის არეში, აყენებენ სისხლისმდენ ჭრილობებს აზიანებენ თვალებს და თავის ქალას. კორტნისაგან მათ უსივდებათ თავი. თუ ადამიანმა მოჩხუბარი ინდაურები დროზე არ გააშველა, შეიძლება ინდაური დაიღუპოს. გამარჯვებულია ის ინდაური, რომელიც აიძულებს მოწინააღმდეგეს გაიქცეს ბრძოლის ველიდან, ან ვეღარ შეძლოს ბრძოლის გაგრძელება. მამლების ჩხუბის დროს დედალი ინდაურები გარშემო უვლიან და ჭახჭახით უწევენ გულშემატკივრობას, მაგრამ ჩხუბში მონაწილეობას არ იღებენ.

ევროპის ქვეყნებში კი პოპულარულია სანახაობა მამალი ბატების ჩხუბით. ბატების ჩხუბი ინდაურებისაგან იმით განსხვავდება, რომ ბატები პირით კბენენ კისერში, ჩხუბის დროს ისინი ხმამაღლა ყიყინებენ. გამარჯვებულად ითვლება ის მამალი ბატი, რომელიც კისერს მოაჭამს მოწინააღმდეგეს, ან აიძულებს მას მიატოვოს ბრძოლის ველი. დედალი ბატები გარს უვლიან მოჩხუბარ მამლებს და ყიყინით გულშემატკივრობენ მათ, მაგრამ ჩხუბში არ ერევიან.

ძაღლების ჩხუბი



ძაღლების ჩხუბის სამშობლოდ ითვლება ინგლისი. იქ მწევარ-მეძებრებით ნადირობით ერთნაირად იყვნენ გატაცებული ჯენტლმენები და უბრალო აღამიანები. რამდენიმე ასეული წლების მანძილზე ყასბებს და ბარონებს გამოკ ყავდათ სხვადასხვა მოჩხუბარი ჯიშები, მათ ან წაჩხუბებდნენ ერთმანეთთან, ან აძალებდნენ, ეჩხუბათ სხვა ცხოველებთან. ყველაზე პირველი მოჩხუბარი ძაღლი იყო ბულდოგი. ამჟამად ეს ჯიში გადაქცეულია შინაურ საყვარელ ძაღლად, ხოლო მაშინ XVI საუკუნეში ქოფაკს შეეძლო ხარის წაქცევა, რისთვისაც მიიღო მეტსახელი „ბულდოგი“ (ხარის ძაღლი).

საუკეთესო მოჩხუბრად ითვლებოდა ის ბულდოგი, რომელიც მარტო მოერეოდა ხარს. ქოფაკი შეახტებოდა ხარს თავზე და სწრაფად ჩაავლებდა კბილებს ტუჩებში, ან ცხვირში. ხარი დაანარცხებდა ძაღლს მიწაზე, შეუპოვრად აქნევდა თავს, მაგრამ ვერც რქებით, ვერც ფეხებით მის მტანჯველს ვერ წვდებოდა. ჩხუბის ოსტატობა ხანდისხან ძვირად უჯდებოდა ახალბედა ძაღლებს, რომლებიც ხშირად ჩამოვარდებოდნენ (მოწყდებოდნენ), ხოლო გაშმაგებული ხარი რქებით ჰაერში აისროდა ძაღლს და მიწაზე დავარდნილს ფეხებით გასრესდა. ინგლისში ძაღლების ჩხუბი ხარებთან ითვლებოდა მომგებიან საქმიანობად და ფსონების თანხაც ასტრანომიულ სიმაღლეს აღწევდა.

ბულდოგებს აჩხუბებდნენ ასევე მაიმუნებთან. ისტორიას შემორჩა საინტერესო შემთხვევა, რომელიც მოხდა 1799 წელს. შიმპანზე მეტსახელად „ჯეკი“ ეჩხუბა ბულდოგს. მაყურებელთა უმრავლესობა დარწმუ-

ნებული იყო რომ გაიმარჯვებდა ბულდოგი. დავობდნენ მხოლოდ იმაზე, თუ რამდენ წუთს გაუძლებდა მაიმუნი ბულდოგის კბილებს. ჩხუბის დაწყების წინ ჯეკის პატრონმა თავის გაწვრთნილს გადაუგდო მსხვილი ჯოხი. ჩხუბმა უჩვენა ინტელექტის უპირატესობა მძვინვარებასთან. ჯეკი შეხტა მაღლა და მოექცა ძაღლის ზურგზე, ჩაავლო ერთი ხელი ყურში, ხოლო მეორე ხელით ჯოხი ჩასცხო თავში. ჩხუბი შეწყვიტეს მაიმუნის აშკარა უპირატესობის გამო.

ევროპის სხვადასხვა ქვეყნებში გავრცელებული იყო ძაღლების და გარეული ცხოველების ჩხუბის სანახაობები. მაგალითად რუსეთი არ ჩამოუვარდებოდა სხვა ქვეყნებს ივანე მრისხანით დაწყებული XIX საუკუნის ბოლომდე. აქ პოპულარული იყო „მედელიანტის" ჯიშის 100 კილოგრამის წონის ვეებერთელა ძაღლების ჩხუბი მურა დათვებთან. მედელიანის ჯიშის ძაღლები გაწვრთნილი იყო ისე, რომ გამოექანებოდა შორიდან, წინა თათებით და მკერდით დაეტაკებოდა დათვს, წააქცევდა მას და შემდეგ სწრაფად ჩაავლებდა ყელში კბილებს. ცნობილია, რომ ივანე მრისხანეს საყვარელი ძაღლი მარტო (სხვების დაუხმარებლად) უგებდა ჩხუბს დათვს.

ამერიკული „სტაფფორდშირ-ტერიერის" წინაპრები იყო ინგლისური „ბულდოგი" და ინგლისური „ტერიერი". 1870 წელს ამ ჯიშის ძაღლები შეიყვანეს ამერიკაში სადაც მათ დაარქვეს მოჩხუბარი ძაღლის საბელი „პიტ-დოგი", ან „იანკი-ტერიერი" და ამერიკული „ბულტერიერი". ამერიკელმა მეძაღლეთა კლუბმა ძაღლის ამ ჯიშს 1935 წელს შეარქვა „სტაფფორდშირტერიერი". ევროპაში ამ ჯიშს ხშირად უწოდებენ „პიტბულტერიერ"-ს.

მსოფლიოს ყველა ქვეყნებში დაფიქსირებულია ძაღლების ადამიანებზე თავდასხმის შემთხვევები. თუ დავუჯერებთ სტატისტიკას ბოლო 10 წლის მანძილზე ძაღლებმა სასიკვდილოდ დაგლიჯეს 15 ადამიანი. მართალია მოჩხუბარი ჯიშის ძაღლებს ამაში ბრალი არ მიუძღვის. მთავარი მკვლელებია საყარაულო ძაღლები. ესენია: „ავჩარკები", „როტვეილერები", „დობერმანები". სწორედ ასეთი ჯიშის ძაღლებს წვრთნიან სპეციალურად, ადამიანებზე თავდასასხმელად.

ძაღლების ჩხუბის წესები მარტივია. თავიდან ტარდება საქმიანი მოლაპარაკება, შეადგენენ წყვილებს, დაადგენენ დროს და ადგილს. ძაღლების ჩხუბის არენა მეტალის ბადით არის შემოღობილი. მაყურებელი სანახაობას ბადის გარედან უყურებს. ჩხუბში მონაწილე ძაღლებს გაიყვანენ არენის მოპირდაპირე კუთხეებში, ხოლო ცენტრში გამოჩნდება მსაჯი, რომელსაც ხელში აქვს ორი ჯოხი ძაღლის კბილების გასახსნე-

ლად. მსაჯი აძლევს სიგნალს და ძაღლები გაიქცევიან ერთმანეთისაკენ საჩხუბრად.

გაისმის მაყურებელთა მხიარული შეძახილები. ძაღლები ყეფენ, ღრენენ და კბენენ ერთმანეთს, გლეჯენ ბორცს. ჩხუბის არენის ძირი მომენტალურად შეიღებება სისხლით. მაყურებელი აღტაცებულია სანახაობით. მსაჯი აძლევს ნიშანს, რის შედეგად ძაღლების პატრონები თავიანთ ძაღლებს გაიყვანენ მოედნის მოპირდაპირე კუთხეებში. ძაღლების დაკრეჭილი კბილებიდან მიწაზე წვეთავს სისხლი. კიდევ! კიდევ! გაჰყვირის მაყურებლები. თბილი სისხლის სუნისაგან ძაღლებს უფართოვდებათ ნესტოები.

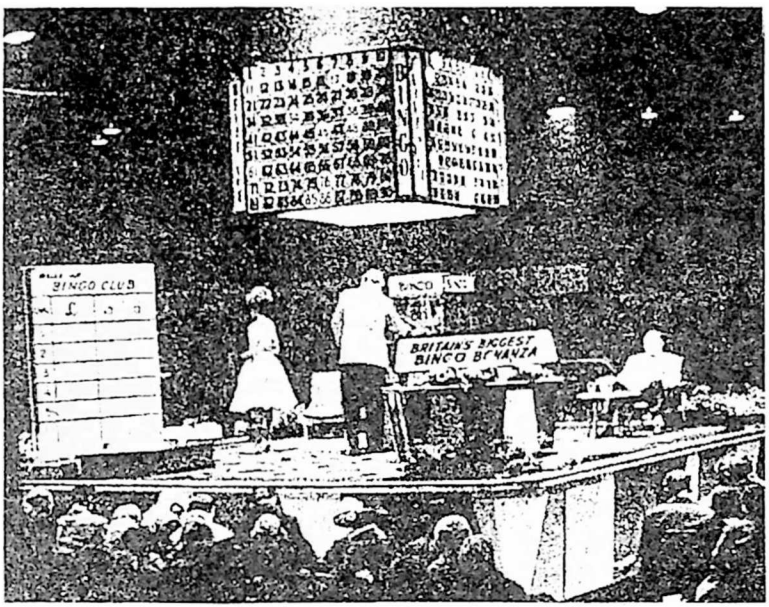
მსაჯი აძლევს ნიშანს და ძაღლები ღრენით და ყეფით დაეტაკებიან ერთმანეთს. ისინი წინა თათებით მკერდზე აწვებიან ერთმანეთს და იწყებენ ჩხუბს. ის ძაღლი რომელსაც აღარ უნდა ან აღარ შეუძლია ჩხუბის გაგრძელება წაგებულად ითვლება.

რუსეთის სიღრმეში: ეკატერინბურგში, ვოლოგდაში, იაროსლავლში ტარდება ხოლმე – „სასიკვდილო გეიმი". სიკვდილამდე ჩხუბს ფლობენ მხოლოდ „პიტბულტერიერები". ძაღლების ასეთ ჩხუბზე ტრიალებს დიდი თანხის ფული. ფსონის ღირებულება შეიძლება გაიზარდოს 1000 დოლარამდე. მაყურებელი ვარდება დაუჯერებელი კაიფის და აზარტის გაელენის ქვეშ. ათი ჩხუბის შემძლები ძაღლების ლეკვები იქვე იყიდება ძალიან ძვირად.

XX საუკუნეში ამერიკაში ძაღლების ჩხუბი აიკრძალა. ამჟამად იქ ასეთი შეჯიბრებები ტარდება არალეგალურად. ევროპაში ახლა გაჩაღებულია ბრძოლა მოჩხუბარი ძაღლების ჯიშის მოშენების ასაკრძალავად. ძირითად არგუმენტად მოჰყავთ, რომ ასეთი ჯიშის ძაღლები საშიშია ადამიანებისთვის. ამჟამად მოსკოვში ვერცხლის ნაძენარში („სერებრიანიი ბორ" – რუს.) ყოველ კვირადღეს ტარდება ძაღლების ჩხუბი, მიუხედავად მილიციის მიერ მუდმივი ალყების შემორტყმისა (ობლავა – რუს.).

სხვადასხვა აზარტული თამაშები

ბინგო



ბინგო არის ლატარიის თამაშის ნაირსახეობა, ძალზე პოპულარულია ამერიკაში და ინგლისში. ბინგო პირველად წარმოიშვა იტალიაში მე-18 საუკუნეში, მაშინ, მას ეწოდებოდა ლოტო. ინგლისსა და ამერიკაში ლოტო შემოიღეს მე-19 საუკუნეში, როგორც სალონებში სათამაშო. იგი გამიზნული იყო მოწყენილი სტუმრების გასართობად და არა აზარტული თამაშისათვის. მე-20 საუკუნის დასაწყისში პოპულარული გახდა ბრიტანეთის არმიის ჯარისკაცებში, რომლებმაც ჟარგონულად დაარქვეს „ხაუსი" (სახლი). ამჟამად მოთამაშის (რომელმაც შეავსო ბარათის ერთი რიგი) წამოძახილი - „ბინგო", ბევრ ქვეყანაში თამაშის სახელწოდებად იქცა. მაგრამ მიუხედავად იმისა ამ თამაშს ლოტოს დავარქვეთ, თუ ბინგოს, თამაშის წესები ერთი და იგივე დარჩება.

გამარჯვებულად ითვლება ის, ვინც პირველი მოაგროვებს ციფრების რიგს 1-დან 90-მდე. ამერიკული ბინგო იმით განსხვავდება ევროპულისაგან, რომ ციფრების რიგი მთავრდება 75-ით.

თანამედროვე სალონებში ბინგოს თამაშობენ დარბაზში დიდი ეკრანის წინ. თამაშის მონაწილეები წინასწარ შეიძენენ სათამაშო დაწესებულების ბილეთებს (კუპონებს): ნომრების გათამაშება წარმოებს ლოტოტრონზე. თამაშის მონაწილე, რომელიც პირველი შეავსებს ბილეთის ერთ ჰწკარს და სმამაღლა გამოაცხადებს ამის შესახებ, მიიღებს პრემიას „ხაზისათვის". ხაზის გამოცხადების შემდეგ გათამაშდება პრიზი „ბინგო" - მოგებულად ჩაითვლება ის მოთამაშე, რომელიც პირველი გამოაცხადებს, რომ მისი ბარათის ყველა ციფრი (5 ხაზი) შეესაბამება გათამაშებულ ნომრებს. ყოველ თამაშზე დაადგენენ ასევე დამატებით პრემიას - „სუპერბინგო". ყველა პრემიის რაოდენობა არ არის რეგლამენტირებული და პირდაპირ კავშირშია მოთამაშეთა რაოდენობასთან. ხაზის პირი შეადგენს ყველა გაყიდული ბილეთის ღირებულების 10%-ს. „ბინგო" კი ამ თანხის ნახევარია, ხოლო პრიზი „სუპერბინგო" იზრდება თანდათან, რადგან მასზე გადაირიცხება ყოველი თამაშის მოგების 3%-ი. მოგებათა თანხა არ არის შეზღუდული და მათი გადახდა ხდება მაშინვე (დაუყოვნებლივ).

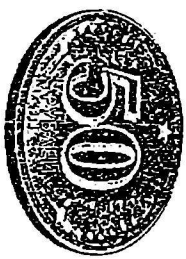
ზოგიერთ სახელმწიფოში პლასტიკური ბურთულების ასარევად გამოიყენება სპეციალური აპარატი, რომელსაც უწოდებენ „კინო ბატს" (кино гусь - რუს.). ამ აპარატის სპეციალური სახელოდან პერიოდულად ჩამოვარდება ერთი ბურთულა, რომელიც ოპერატორს ჩაუვარდება პირდაპირ ხელში და მას ევალება მხოლოდ ბურთულის ნომერის გამოცხადება. ვინაიდან ყოველ გაყიდულ ბარათზე დაბეჭდილია თავისი ციფრების კრებული, რომლებიც განლაგებულია ნებისმიერ რიგად, თამაშის ყოველ ეტაპზე მოიგებს მხოლოდ ერთი მონაწილეთა შორის ყველაზე იღბლიანი.

დიდ ბრიტანეთში ბინგოს თამაშით გატაცებულია 6 მილიონზე მეტი მოყვარული. ინგლისის მეწარმეები იჯარით იღებენ გაკოტრებულ კინოთეატრებს და მათ დარბაზებში მართავენ ბინგოს თამაშებს. კომპანია „ბრიტიშ რეილუიზმა" დააწესა საზაფხულო სპეციალური სარკინიგზო მარშრუტი „ბინგო სპეშლ", რომელიც განსაკუთრებული პოპულარობით სარგებლობს. ამ მარშრუტის მატარებლები გაჩერებების გარეშე მოძრაობენ ლონდონსა და ზღვის პირეთს შორის. მგზავრებს აქვთ არა მარტო კურორტზე დასვენების უნიკალური საშუალება, არამედ ეძლევათ შანსი მონაწილეობა მიიღონ მგზავრობის დროს საყვარელ თამაშში. მგზავრთა უმრავლესობა ქალებია.



1983 წლის 19 აგვისტოს, როცა კანადაში მოეწყო ნაციონალური გამოფენა ქალაქ ტორონტოში ჩატარებულმა ბინგოს თამაშის სეანსმა თავი მოუყარა მონაწილეთა სარეკორდო რიცხვს. 15 756 ადამიანს. ონტარიოს კლუბის „ვერაიეტის" მიერ დაწესებული საპრიზო ფონდი შეადგენდა 250 000 კანადურ დოლარს. ერთ თამაშზე გაცემული თანხა იყო 100 000 დოლარი. ახლახან თბილისშიც გაიხსნა ბინგოს სათამაშო კლუბი.

არიოლი და რეშკა





არიოლი და რეშკა (орел - решка - რუს.) აზარტული თამაშია. ერთი მოთამაშე ამოარჩევს მონეტის ღერბიან მხარეს (орел - რუს.), მეორე უკუ მხარეს (решка - რუს.), მონეტას აისვრიან მაღლა და სანამ ის ძირს დაეცემა, მოთამაშეებმა უნდა გამოიცნონ რომელი მხარით დაეცემა იგი, რა თქმა უნდა, მხედველობაშია მონეტის ზედა მხარე დაცემის შემდეგ.

არიოლ-რეშკას თამაში გამოიყენება აგრეთვე კენჭის ყრის დროს. მაგალითად, ფეხბურთის მატჩის დაწყების წინ, მსაჯი გუნდების კაპიტნებს შორის გაათამაშებს (კენჭს უყრის) კარს და ბურთზე პირველ დარტყმას.

არიოლ-რეშკის ეტიმოლოგია ასეთია: რუსეთის იმპერიის მონეტაზე 1917 წლამდე ერთ მხარეზე მოჭრილი (მოთეგვილი) იყო ორთავიანი არწივი (რუსეთის იმპერიის ღერბი), რევოლუციამდე რუსეთში ამბობდნენ: „копье аль решето"? შუბი (копье - რუს.) იყო მონეტის წინა მხარე, რომელზეც მოჭრილი (მოთეგვილი) იყო წმინდა გიორგი შუბით ხელში. ხოლო წნული (решето - რუს.) - მონეტის უკანა მხარეზე იყო მოჭრილი თმახუჭუჭა ვენზელი.

შმენი



შმენი არის ფულის კუპიურების ნომრებზე აზარტული თამაში. თამაშის არსი გამოიხატება იმაში, რომ ბანკნოტის ნომრის 7 ციფრიდან, ერთი მოთამაშე თავისთვის ამოარჩევს რამდენიმე ციფრს, ხოლო დანარჩენი არის მოწინააღმდეგის. თითოეული მოთამაშის ციფრები ჯამდება. მიღებული ჯამების ბოლო ციფრები ედრება ერთმანეთს. მოგებულია უფრო მაღალი რიცხვების კომბინაციის მქონე მოთამაშე, ტოლობის შემთხვევაში - არის ყაიმი.

არსებობს თამაშის ორი ნაირსახეობა: „შმენი ერთ ხელში" და „შმენი ორ ხელში". ყველაზე მაღალი კომბინაცია იძლევა 9 ქულას, ყველაზე დაბალი ნოლ ქულას.

„შმენი ერთ ხელში" - თამაშში, ერთი მოთამაშე მუჭში დამალავს ფულის კუპიურს. მეორე დაასახელებს ციფრების კომბინაციას, მაგრამ არაუმეტეს 6 ციფრისა.

მაგალითად: ერთმა მოთამაშემ დამალა კუპიურა, მეორე მოთამაშემ

დაუკეთა - ორი პირველი და ბოლო ციფრები. პირველი მოთამაშე გახსნის მუჭს და ორივე მონაწილე ნახავს ბანკნოტის ნომერს - (ვთქვათ 33140546). დაითვლიან შედეგს. მეორე მოთამაშის ციფრებია: 3+3+6=12. შედეგი ტოლია: (12-10)=2-ს. პირველი მოთამაშის ციფრებია: 1+4+0+4=9. შედეგი ტოლია 9-ის. მოგებულია პირველი მოთამაშე. ფულის კუპიურს ხელში მალავენ რიგ-რიგობით. ფსონის სიდიდეზე მოლაპარაკება ხდება თამაშის დაწყების წინ.

„შმენი ორი ხელით" თამაშში - ერთი მოთამაშე ორივე ხელის მუჭში მალავს ოითო კუპიურს. მეორე მოთამაშე ამოარჩევს ხელს და დაასახელებს ციფრების კომბინაციას. მუჭების გახსნის შემდეგ შეადარებენ ერთი და იმავე ციფრების კომბინაციას ორივე კუპიურზე. მოგებულია უფრო მაღალი რიცხვის მქონე მოთამაშე.

ლატარია





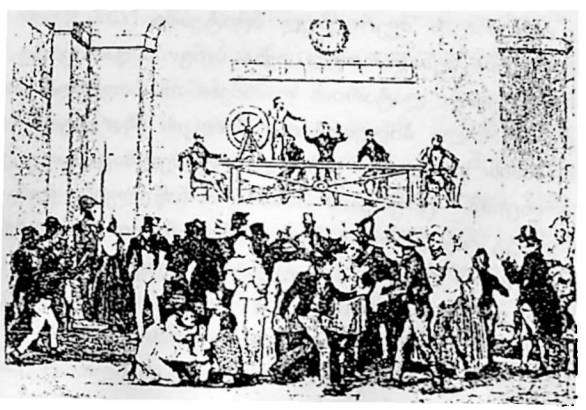
ლატარია წარმოადგენს აზარტული თამაშების ნაირსახეობას, რომლის გათამაშების პროცესში ადამიანთა დიდ რაოდენობას აქვს ლატარიის ბილეთებით მოგების შანსი.

ლატარიის მსგავსი თამაშების შესახებ ცნობილი იყო ჯერ კიდევ ანტიკურ ხანაში რომის იმპერატორები ნერონი და ავგუსტი იყენებდნენ თავისებურ ლატარიას, ქონების, მონების და საქონლის გასანაწილებლად. ასევე გასართობი ცერემონიალების ჩასატარებლად. ასეთი გართობების დროს უბრალო ადა-

მიანებს ჰქონდათ შესაძლებლობა წელიწადში ერთხელ მიეღოთ გემრიელი საჭმელი და დაელიათ კარგი ღვინო.

ლატარიის პირველი გათამაშება, რისთვისაც მოხდა ბილეთების გაყიდვა ფულადი პრიზების რაოდენობა და მათი ფასები კი წინასწარ იყო დადგენილი, მოეწყო ბრიუგეში 1466 წელს. 1520 წელს საფრანგეთის მეფე ფრანცისკო I-მა დააკანონა ლატარიის ბილეთების გამოშვება. საფრანგეთის ქალაქებში (პარიზი, ლიონი, სტრასბურგი, ბორდო და ლილე) იყო დადგმული ლატარიის ბორბალი და სპეციალური ყუთი, რომლიდანაც იღებდნენ ბილეთებს. იმავე საუკუნეში ლატარიის გათამაშება დაიწყეს იტალიაში. 1566 წელს ლატარიის იდეამ დაიპყრო ინგლისელთა გულებიც, ინგლისის დედოფალმა ელისაბედ -I-მა მოაწყო ბრიტანეთის პირველი სახელმწიფო ლატარია, იმ მიზნით, რომ შეგროვილი სახსრებით შეეკეთებინა ინგლისის პორტები. მეფის ბრძანებით 1567 წელს პირველად ააშოძრავეს ლატარიის „ბარაბნები". მოგებულ პრიზებს უხდიდნენ არა ფულით, არამედ ნივთებით. მე-XVI საუკუნეში თითქმის მთელი ევროპის ქვეყნები მოიცვა კერძო და სახელმწიფო ლატარიის გათამაშებამ. ხალხი ლამის გადარია მოდურმა სიახლემ. მაგალითად, საფრანგეთის მეფე ლუი XIV-ე, ლატარიის ერთ-ერთი გათამაშებისას ურცხვად მიისაკუთრა მთავარი პრიზი, რომელიც 100 ათას ფრანკად იყო შეფასებული, ხოლო მომდევნო ორი მსხვილი პრიზი არგუნა თავის მეუღლესა და ტახტის მემკვიდრეს. საზოგადოების აღშფოთება მეფემ იმით ჩააცხრო, რომ უკან დააბრუნა მითვისებული მოგება და დანიშნა პრიზების გათამაშების ახალი ტური.

1528 წელს იტალიაში ჩატარდა პირველი ლატარია „ლოტო-დეფირენცე". ამჟამად იტალიაში მოქმედებს 22 ათასამდე რეგისტრირებული კანტორა, რომლებიც ვაჭრობენ ლატარიის ბილეთებით, აქ ყოველ კვირა ტარდება ლატარიის რიგითი ტირაჟის გათამაშება. იტალიის ნაციონალური თამაში „ლოტო" ითვლება. საფუძვლად ისეთი თანამედროვე თამაშებისა, როგორიცაა: პოლისი, ნომრების თამაში, ლოტო, კენო და ბინგო.



იხ. ნახ.

ლატარია საფრანგეთში ამჟამადაც პოპულარობით სარგებლობს. აქ სახელმწიფო ლატარიის („ლოტერი ნასიონალი") ტირაჟები ტარდება ყოველკვირა. ამის გარდა, სპეციალური ტირაჟები ტარდება აღდგომის დღესასწაულზე („ტრანშ დე პაკ" -ფრ.), ზაფხულის შვებულებების დროს („ტრანშ დე ვაკანს" -ფრ.), შობის დღესასწაულზე („ტრანშ დე ნოელ" - ფრ.). საშუალოდ ბილეთი ღირს 5 დოლარი, ხოლო მოგებამ შეიძლება მიაღწიოს 150 000 დოლარს.

დიდი ბრიტანეთის სახელმწიფო ლატარია სრულიად არ ჰგავს ევროპის სხვა ქვეყნების ანალოგიურ ღონისძიებებს. აქ მას უწოდებენ „პრემიალურ ობლიგაციას". ეს ობლიგაციები შეიძლება იყიდო ფოსტაში ან ბანკში. სამი თვის შემდეგ ნაყიდ ობლიგაციას შეუძლია მონაწილეობა მიიღოს მორიგ ტირაჟში. ლატარიის ბილეთებისაგან განსხვავებით ობლიგაციები არ კარგავენ ძალას მორიგი ტირაჟის დამთავრების შემდეგ. ისინი კვლავ ღებულობენ მონაწილეობას ახალ გათამაშებაში მანამდე, სანამ არ შეხვდებათ მოგება, ანდა უკან არ მიეყიდება ისინი სახელმწიფოს, თავიანთი ნომინალური ღირებულებით. ამიტომ ინგლისის პრემიალური ობლიგაციები არ განეკუთვნება ჯარტულ თამაშებს.

ლატარიის ტირაჟების გათამაშება გავრცელებულია ასევე: გერმანიაში, ესპანეთში, შვეციაში, ავსტრიაში, იაპონიაში, ბრაზილიაში, ისრაელში, ავსტრალიასა და სხვა მრავალ სახელმწიფოში. მაგრამ პოპულარობის პირველი ადგილი უკავია ირლანდიის ჰოსპიტლების ლატარიას, ანდა უბრალოდ, „ირლანდიის სვიპს". თუმცა ბილეთების გაყიდვა კანონით დაშვებულია მარტო ირლანდიაში, იქ რეალიზებულია მხოლოდ 1/4, დანარჩენი ბილეთები იყიდება ამერიკაში, ევროპის სახელმწიფოებში, ავსტრალიასა და მსოფლიოს სხვა ქვეყნებში.

ამერიკის შეერთებულ შტატებში 1957 წელს არსებული 50 შტატიდან 11-ში ნებადართულ იქნა ბინგოს და მცირე ლატარიის თამაში. აქ, ძირითადად, ლატარიის თამაშები იმართებოდა. იატაკქვეშ, ირლანდიიდან შემოტანილი ბილეთებით. ამერიკის ჯარტულ სამყაროში არსებობს ამ თამაშის საკუთარი ვარიანტი, რომელსაც საფუძვლად უდევს ლატარიის პრინციპი – ციფრების თამაში. მონაწილეები ჯერ ჩადიან ფსონებს, ხოლო შემდეგ ცდილობენ გამოიცნონ რომელიმე შემთხვევითი რიცხვი. ადრე ამ რიცხვების როლს ასრულებდა ქალაქის სასაქონლო ბირჟის ყოველდღიური ბრუნვის სამი ბოლო ციფრი. ამჟამად კი ყველგან საფუძვლად იღებენ რომელიმე კონკრეტული იპოდრომის საპრიზო ფსონებს.

ამერიკელი მწერალი როულ ტანლი თავის წიგნში: „მოზარდები, დანაშაულობა და ქაოსი" წერს: „ფილადელფიის ერთ მდიდარ რეგიონში

ახალგაზრდა ბიჭების ჯგუფი შეძლებული ოჯახებიდან, გატაცებული იყო უჩვეულო გართობით: ავტომობილების მოპარვის ლატარიით. თამაშის წესები იყო შემდეგნაირი: ბიჭები ყოველდღე იტაცებდნენ მანქანებს საერთო სალაროში თითოეულ მათგანს შეჰქონდა გარკვეული თანხა (ფსონი), მანქანის გატაცების უფლებისათვის. პოლიცია დრო და დრო რადიოთი გადმოსცემდა გატაცებული მანქანების ნომრებს. იმ მანქანის გამტაცებელი, რომელი მანქანაც პოლიციელების სიაში პირველი აღმოჩნდებოდა. ითვლებოდა მოგებულად და მიიღებდა წინა მოგების შემდეგ მთელ თანხას".

ლატარიის გათამაშება ხდება შემდეგნაირად: სპეციალური შემინული „ბარაბნიდან", ამოიღებენ დანომრილ ბარათებს, რომელთა მიხედვითაც განსაზღვრავენ მომგებიანი ბილეთების ბედნიერ მფლობელებს. მოგების მიღების უფლება აქვს მხოლოდ ბარათის დუბლიკატის მფლობელს. მოთამაშის ფსონად ითვლება ნაყიდ ბარათში მიცემული თანხა. მორიგი ტირაჟის დამთავრების შემდეგ ბარაბანში დარჩენილი ბარათები კარგავენ ღირებულებას. თანამედროვე ლატარიაში მოგებათა რაოდენობა და ფასები დადგენილია თავიდანვე და არ არის დამოკიდებული გაყიდული ბილეთების რაოდენობაზე.

მეორე ვარიანტით ლატარიის მონაწილეს შეუძლია იყიდოს დანომრილი ქვითარი, რადგან იცის, რომ მოცემული ნომერი შეყვანილი იქნება ფსონების ერთობლივ ნომრებში, რასაც ჰქვია „პულ"-ი. მოთამაშემ თვითონ უნდა გამოიჩინოს ინიციატივა და გაიგოს, მოხვდა თუ არა მისი ბილეთი მოგებულთა რიცხვში. არსებობს მოქმედების სხვა პროცედურაც, რომლის მიხედვით ლატარიის მონაწილისაგან საჭიროა მხოლოდ, ის, რომ მან შეატყობინოს წარმომადგენელს მისი აზრით რომელი ნომერი მოხვდება ტირაჟის გათამაშებაში. ასეთ შემთხვევაში წარმომადგენელს ენდობიან მისცეს მონაწილეს მოგება, თუ ის სწორად გამოიცნობს ნომერს, ასეთია პროცედურა ნომრის თამაშის დროს.

ყველა ლატარიის აუცილებელი ელემენტია ტირაჟის ჩატარება მოგებული ნომრების გამოვლენის პროცედურის ჩატარება. ამას შეუძლია მიიღოს „პულის" ფორმა, ანდა ბილეთებს ერთად მოუყაროს თავი, რომელთაგან ამოიღებენ მოგებულებს. ბილეთები აუცილებლად უნდა აირიოს მექანიკური საშუალებით. ბილეთების არევის პროცედურა ტარდება იმისათვის, რომ გარანტირებული იყოს მოგებული ბილეთების გამოვლენა მხოლოდ შემთხვევითობის გზით და ამიტომ იგი ხორციელდება მაყურებელთა თვალწინ. ამ ამოცანის გადასაწყვეტად ხშირად გამოიყენებენ კომპიუტერებს.

პოლისით თამაში ბევრი რამით წააგავს ნომრებით თამაშს, მისგან იმით განსხვავდება, რომ მოგებული ნომრები გამოვლინდება ბურთულების ამოღების გზით. ისინი დანომრილია 1-დან 78-მდე. ბურთები ბრუნავენ „ბარაბნის“ ტიპის ბორბალში - რომელსაც „ბედნიერების ბორბალს“ (policy wheel -ინგ.) უწოდებენ. ამოიღებენ 12 ბურთულას, რომლებზეც წინასწარ დაიდება ნაძლევი იმაზე, რომ მათგან გამოვლინდეს 3,4 ან 5 კონკრეტული ნომერი.

ლატარიის ჩატარების მესამე ელემენტია ფულის აკრეფის მექანიზმი და მისი თავმოყრა ერთ „პულში“. ჩვეულებრივ, ამ ფუნქციის ასრულებს ბილეთების გამყიდველთა აგენტების მთელი იერარქია, რომლებიც ბილეთების გაყიდვით მიღებულ ფულს გადასცემენ „კიბის საფეხურებით ზემოთ“, სანამ ეს ფული თავს არ მოიყრის ერთიან ბანკში.

ლატარიის გათამაშების მეოთხე ელემენტია იმ წესების არსებობა, რომლებიც განსაზღვრავენ თამაშის სიხშირეს და მოგებათა რაოდენობას. თავიდან საერთო პულიდან ამოიღებენ ლატარიის ჩატარებასა და ორგანიზაციაზე დახარჯულ თანხებს, შემდეგ განსაღერული პროცენტი მიდის გადასახადისა და სახელმწიფო ან ლატარიის სპონსორის შემოსავლის სახით. ამ დროს წარმოიქმნება გადასაწყვეტი საკითხები იმის თაობაზე, თუ რა სახისა და რაოდენობის მოგებები დაწესდეს. ლატარიის მონაწილეთა მოგების თანხა მერყეობს 50-60%-ში, ნომრების გათამაშების დროს მოგებული თანხა აღწევს 54%-ს.

რუსეთში 1970-1980 წლებში ყველაზე გავრცელებული ლატარია იყო: „სპორტლოტო“ და „ფულად-ნივთების ლატარია“, ხოლო 1990 წლებში - „ლოტტო - მილიონი“.

მსოფლიოში ყველაზე დიდი მოგება არის რეგისტრირებული ამერიკის შეერთებულ შტატებში, ელიონოისკის ლატარიაში, სადაც 1984 წლის 3 სექტემბერს მაიკ ვიკოვსკიმ ლატარიის ბილეთები იყიდა 35 დოლარით. და მოიგო 40 მილიონი დოლარი. მას ამ თანხიდან ყოველწლიურად უხდიან 2 მილიონ დოლარს. (ისილეთ გინესის რეკორდების წიგნი, 1988 წ.).

ლატარია „ავტოტავრი“

საქართველოში ამჟამად პოპულარულია ლატარია „ავტოტავრი“, რომელიც ემსახურება საქართველოში ტრანსპორტის ინფრასტრუქტურის განვითარებას. ამ ლატარიის ორგანიზატორია შ. პ. ს. „ბანკო“. გათამაშებაშია: ავტომობილები, საცხოვრებელი ბინები ქ. თბილისში, აგრეთვე

უერადი ტელევიზორები, მაცივრები, მტვერსასრუტები, სარეცხი მანქანები და სხვადასხვა ელექტრო საყოფაცხოვრებო ტექნიკა.

მოგებულია ბილეთის, რომლის ნუმერაცია დაემთხვევა გათამაშების შედეგად დოლურიდან ამოსული ციფრების კომბინაციას. მოგების შედეგები გამოქვეყნდება გაზეთ „საქართველოს რესპუბლიკაში“ გათამაშებიდან მე-3 დღეს.

ნიეთების მოგებაზევდრილი ბილეთების მფლობელებზე ნაღდი ფული არ გაიცემა.

იხ. ბილეთი.



ლატარია „ფორტუნა“

საქართველოში ასევე პოპულარულია ლატარია „ფორტუნა“, რომელიც გათამაშდება ყოველ კვირა დღეს საქართველოს ტელევიზიით.

ტომრიდან, რომელშიც მოთავსებულია 52 კარტი, თამაშდება მომგებიანი კარტები. საპრიზო ფონდის ამოწურვამდე.

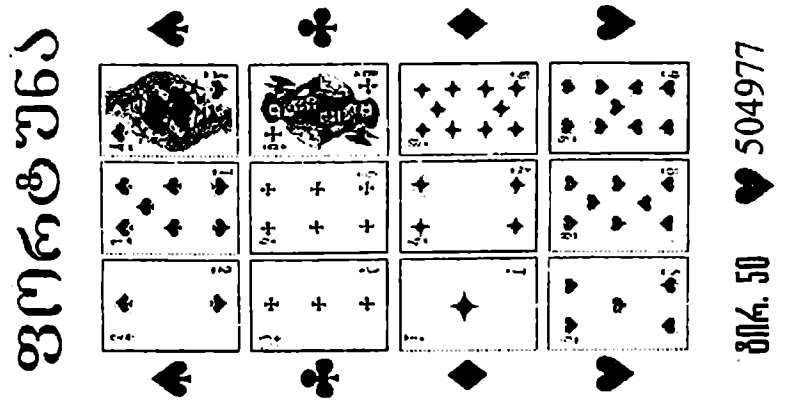
ბილეთები მოგებულია, თუ მასზე დაბეჭდილი თორმეტივე კარტი დაემთხვევა გათამაშებულ კარტებს.

თავდაპირველი ჯეკ-პოტის საპრიზო ფონდი თამაშდება 15 სვლის ჩათვლით. თუ ჯეკ-პოტი არ გათამაშდა ყოველ მომდევნო ტირაჟზე მას დაემატება გაუთამაშებელი თანხა და თითო სვლა ჯეკ-პოტის მოგებამდე.

თუ გათამაშებული კოზირი დაემთხვევა მომგებიანი ბილეთის კოზირს მოგებული თანხა ორმაგდება. (რაც არ ეხება ჯეკ-პოტს).

მოგებული ბილეთის განაღდების ვადაა ერთი თვე.

იხ. ბილეთი. (ფორტუნა)



მორა

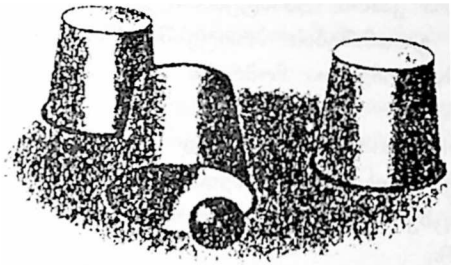
მორა ერთ-ერთი უძველესი აზარტული თამაშია ხელის თითებით. არსებობს თამაშის სამი ვარიანტი:

1) ერთი მოთამაშე გაშლის რამდენიმე თითს და სწრაფად დამალავს მუჭში. დანარჩენმა მოთამაშეებმა უნდა გამოიცნონ გაშლილი თითების რაოდენობა.

2) ლუწი-კენტი თითებით - ორი მოთამაშე წინასწარ დათქმული ნიშნის მიხედვით, ერთდროულად გაშლის მუჭად შეკუმშულ თითებს (ერთი ან ორივე ხელით). თუ გაშლილი თითების ჯამი არის ლუწი, მოიგებს ერთი მოთამაშე, თუ კენტია - მაშინ მეორე. თუ ვის ეკუთვნის ლუწი ან კენტი. ამის შესახებაც წინასწარ შეთანხმდებიან.

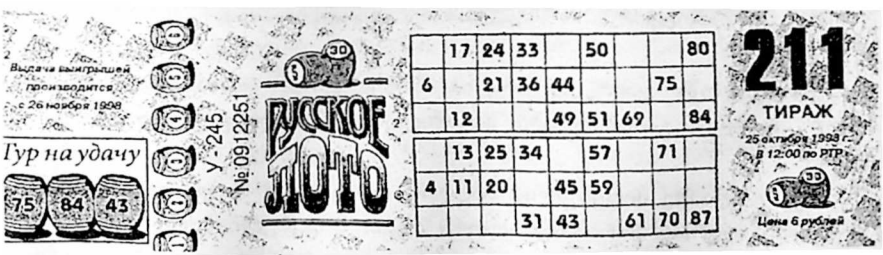
3). ბანკი თითებით (ციხის აჩკო) - მებანკე დადებს ფსონს, რომელიც გათვალისწინებულია თითების რომელიმე კომბინაციაზე, რასაც მებანკე დახშავს ფურცელზე ან ჩაიწერს. დანარჩენი მოთამაშეები (პარტნიორები) ცდილობენ გამოიცნონ, რომელი მოთამაშეც გამოიცნობს თითების რიცხვს, ის მოიგებს ფსონს, მაგრამ თუ მთლიანად გამოიცნობს ზუსტ კომბინაციას - დამატებით მოიგებს 10-ჯერად ფსონს.

სათითე



სათითე (наперсток - რუს.) არის საბანკო თამაში, რომლის მიზანია პონტიორმა გამოიცნოს მებანკის რომელ სათითის ქვეშ არის პატარა ბურთულა. თამაშისთვის საჭიროა სამი სათითის მსგავსი პატარა ჭურჭელი და ერთი პატარა ბურთულა. მებანკის მოგება პირდაპირ და მთლიანად არის დამოკიდებული მისი ხელების სწრაფად და მოხერხებულ მოძრაობაზე. ეს თამაში არის თაღლითების იოლი შემოსავლის წყარო. ისინი ისე სწრაფად ამოძრავებენ ხელებს, რომ მოთამაშე (მაყურებელი) ვერ ასწრებს დანახვას და დამახსოვრებას, თუ რომელი თასის ქვეშ არის ბურთულა. მრავალ შემთხვევაში ბურთულა საერთოდ არ არის არც ერთი თასის ქვეშ, რადგან თაღლითი მებანკე მას მოხერხებულად მალავს მუჭში, ან პერანგის სახელოში. ყოფილ საბჭოთა კავშირის ქვეყნებში XX საუკუნის 80-იან წლებში, ძალზე მომრავალებული იყო შულერების ბრიგადები, რომლებსაც ჰყავდათ როგორც სათითეების (თასების) დამტრიალებელი, ასევე საკუთარი ანონიმი მოთამაშეები. ეს თამაში საქართველოში შემოვიდა ევროპის ქვეყნებიდან, სადაც მას ამჟამადაც გააჩნია მოყვარულები. ეს სარფიანი ხელობა ადრე აღწერეს ცნობილმა მწერლებმა დიკენსმა და ო. ჰენრიმ, რომლებმაც მას უწოდეს ნაჭუჭის თამაში (игра в скорлупу - რუს.) ამჟამად ეს უძველესი თამაში ცოტა შეიცვალა. თასების, ჭიქების და სათითეების ნაცვლად ხმარობენ კოკა-კოლის ან ლუდის საცობებს.

რუსული ლოტო.



რუსული ლოტოს გათამაშება ხდება ბილეთების გამოყენებით. ბილეთს აქვს 2 სათამაშო ველი: ორი სათამაშო ბარათით (ძირითადი გათამაშება) და მარცხენა სამი პატარა კასრი (დამატებითი გათამაშება ანუ „იღბლიანი ტური“). ძირითადი გათამაშების პროცესში წამყვანი ტომრიდან ამოიღებს პატარა კასრებს, რომელთა ნომრებს მოთამაშეები წაშლიან თავიანთ ბილეთზე.

ძირითადი გათამაშება მიმდინარეობს რამდენიმე ტურად: I ტურში – მოგებულია ბილეთი, რომელზეც სხვა ბილეთებთან შედარებით უფრო ადრე იქნა წაშლილი ყველა 5 რიცხვი ნებისმიერი ჰორიზონტალურ ხაზზე. ეს ბილეთი აგრძელებს თამაშს.

II ტურში - მოგებულია ბილეთი, რომელზეც სხვა ბილეთებთან შედარებით უფრო ადრე იქნა წაშლილი ყველა 15 რიცხვი ერთი რომელიმე ბარათის. ბილეთი აგრძელებს თამაშს.

III და შემდგომ ტურებში - მოგებულია ბილეთი, რომელზეც სხვა ბილეთებთან შედარებით უფრო ადრე იქნა წაშლილი ყველა 15 რიცხვი ორივე ბილეთის ბარათებზე. ბილეთი გამოდის თამაშიდან.

დამატებით გათამაშებაში „იღბლიან ტურში“ - მოგებულია ბილეთი, რომელსაც ყველა სამიე რიცხვი, რომლებიც განლაგებულია მარცხენა სათამაშო ველის პატარა კასრებზე, დაემთხვევა ძირითადი გათამაშების შემდეგ ტომარაში დარჩენილი პატარა კასრების ნომრებს.

საოჯახო ლოტო



საქართველოში გაყრცელებულია სატელევიზიო თამაში „საოჯახო ლოტო“, რომლის გათამაშებაში მონაწილეობს მხოლოდ გაყიდული ბილეთები.

პირველ ეტაპზე მოგებულია ბილეთი, რომელშიც პირველად შეივსება ნებისმიერი ერთი ჰორიზონტალური რიგი. მოგებული ბილეთი აგრძელებს თამაშს.

მეორე ეტაპზე მოგებულია ბილეთი, რომელშიც პირველად შეივსება რომელიმე ერთი დაფა. მოგებული ბილეთი აგრძელებს თამაშს.

მესამე ეტაპზე მოგებულია ბილეთი, რომელშიც შეივსება ორივე დაფა ქოჩების ამოღების მიმდევრობის მიხედვით, საპრიზო ფონდის ამოწურვამდე.

გათამაშებული იქნება ნივთობრივი მოგებებიც.

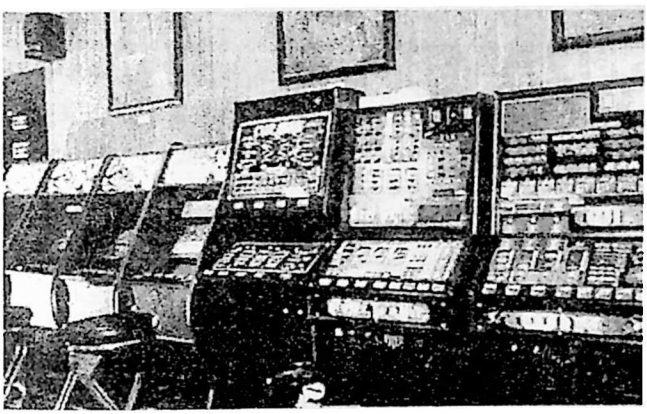
მოგება გაიცემა ერთი თვის განმავლობაში.

ტირაჟი შედგება ხოლმე საქართველოს ტელევიზიის I არხით.

„საოჯახო ლოტოზე" პასუხისმგებელია შ. პ. ს. „ლაბირინთი".

იხ. ბილეთი

სათამაშო ავტომატები



ყველა თამაშებში, რომლებიც ეყრდნობა შემთხვევითობის შედეგს, თამაშის წესები არის საკმაოდ მარტივი. ეს გარემოება ძირითადად იზიდავს არაპროფესიონალებს, მაგრამ არანაკლები გადაწყვეტილებით შემართულ მოთამაშეებს.

ერთ-ერთი ასეთი მარტივი აზარტული თამაშია - სათამაშო ავტომატები. დიდ ბრიტანეთში მათ უწოდებენ „ხილის ავტომატებს". მაგრამ მათ ყველგან მიიღო ზედმეტი სახელწოდება „ცალხელა ბანდიტი".

ყველამ ნახა ეს მექანიკური მოწყობილობა, რომელიც ჩაირთვება მონეტის ჩაშვების შემდეგ. მოთამაშეს ეძლევა უფლება გამოსწიოს სახელურს, რომელიც თავის მხრივ დაატრიალებს სამ დისკიან პაკეტს, რომლებიც დამაგრებულია ერთ ღერძზე, მაგრამ ბრუნავენ ერთმანეთისგან დამოუკიდებლად. თითოეული დისკის რგოლის (Обод - რუს.) გარეთა

მხარეზე დატანილია ფერადი სიმბოლოები. ხანდისხან ისინი გამოსახავენ ყოველნაირ ხილს. როცა დისკების გაჩერების შემდეგ მიღებული სიმბოლოების კომბინაცია დაემთხვევა საპრიზოს (მოშგებიანს), მაშინ მანქანა გასცემს მოთამაშეზე რამდენიმე მონეტას მოგების სახით. მოთამაშის შანსი საჭირო სიმბოლოების კომბინაციის აკრეფაზე, როცა სახელურის ხელით გამოწევის შემდეგ ჩაირთვება ავტომატის დისკები, აბსოლუტურად წინასწარ გამოუცნობია და ემორჩილება შემთხვევითი რიცხვების კანონებს. მოგების საერთო ჯამი დამოკიდებულია პროგრამაზე, რომელიც შეტანილია ავტომატში და საშუალოდ შეადგენს მასში ჩაშვებული ფულის 82-94%. თითოეულ ბორბალზე დატანილია 20 სიმბოლო. შესაბამისად შესაძლებელი კომბინაციების საერთო რაოდენობა აღწევს 8000. მაგრამ მხოლოდ 12 მათგანს მოაქვს მოგება.

ეს ბასრი ჭკუის მქონე მანქანა პუბლიკისგან ზედმეტი ფულის წასართმევად, გამოიგონა ამერიკელმა მექანიკოსმა ჩარლზ ფეი-მ. ფეიმ პირველი სათამაშო ავტომატი გააკეთა 1895 წელს, როცა იყო 29 წლის და მას დაარქვა „დამოუკიდებლობის ზარი". ის დაამონტაჟეს სან-ფრანცისკოს ერთ-ერთ თამაშების სახლში. არ არის ცნობილი იყო თუ არა ფეი აზარტული თამაშების თავგამოდებული მოყვარული. მაგრამ ცნობილია რომ მან სწორად გაიგო აზარტული თამაშების მოყვარულების ფსიქოლოგიური მოტივები, რომლებიც ადამიანებს აიძულებს თავისი ნებასურვილით და ხალისიანად გამოეთხოვოს ფულებს.

თამაშის დროს მრავალნაირი რომ გახადონ, ავტომატების ერთფეროვანი მოქმედებები, ცალხელა ბანდიტის გამომგონებლები მოთამაშეებს ართობენ ავტომატების ასობით სხვადასხვა ვარიანტებით. ავტომატების პარკი მუდმივად ახლდება და ივსება, ამიტომ ყველას შეუძლია მოძებნოს თამაში თავის გემოვნების მიხედვით.

ქვემოთ მოყვანილი იქნება ყველაზე გავრცელებული თამაშების წესების აღწერა. კერძოდ გაეცნობით „ჯეკპოტის" სისტემას. თუ ავტომატი ჩართულია „ჯეკპოტის" სისტემაში, მაშინ ყველაზე დიდი მოგების მოსვლისას ყველაზე დიდი ფსონის დროს, ცხრილში ნაჩვენები მოგება შეიცვლება „პროგრესიული მოგებით", რომელსაც თამაშიდან გამომდინარე ეწოდება „neva jack pot", „Poker jack pot", „Super poker jack pot", და „Money jack pot" - „პროგრესული მოგების" თანხა გაცილებით მეტია იმ მოგებაზე, რომელიც შეიძლება მიიღო, ავტომატის სისტემაში ჩაურთველად თამაშისას.

ამ სისტემას აქვს აგრეთვე ერთი ზღაპრული პრიზი - „Mystery jack pot", რომელიც შეიძლება მოიგდეს ნებისმიერ ავტომატზე, ყოველნაირ

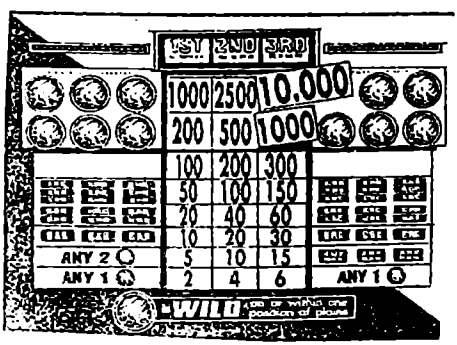
თამაშში და ყოველ ფსონზე. რა თქმა უნდა, თვითონ მოგება დამოკიდებულია გამართლებაზე, ის მოდის შემთხვევით და მასზე ზეგავლენა არ შეიძლება, მაგრამ, რაც უფრო მეტია ფსონი, მით უფრო მეტია სუპერ-პრიზის მოგების შანსი.

ჩვეულებრივ სათამაშო ავტომატების დარბაზში დგას ტაბლო, რომელზეც ნაჩვენებია დაგროვილი ფულადი თანხები ყველა არსებული მოგებისა, ესე იგი, თამაშის პროცესში მოთამაშეს შეუძლია დაინახოს მისი შესაძლებლობა. ამ დროს ტაბლოზე ციფრები იცვლება ხომლე, რაც ლაპარაკობს იმაზე, რომ სისტემაში ჩართულა ავტომატებზე მიმდინარეობს ინტენსიური თამაში და ამ გიგანტური თანხების მოგება შეუძლიათ ნებისმიერ მომენტში. მოგების შემთხვევაში ეს ტაბლო შეატყობინებს მოთამაშეს თუ რომელ დარბაზში, რომელმა ავტომატმა, რამდენი მოიგო, ამ დროს გამოსცემს ზარის ხმას მოგებულის პატივისცემის ნიშნად.

ყველა ავტომატის მოქმედების პრინციპი ერთნაირია.

„BALL OF FIRE"

ავტომატის აღწერა



ავტომატის ზედა პანელზე განლაგებულია შესაძლებელი მოგებების ცხრილები მოცემულ ავტომატისთვის. შუა პანელის ცენტრში განლაგებულია სამი ბარაბანი (1 ან 5), ყოველ მათგანზე დახატულია სხვადასხვა სიმბოლო, რომელთაგან ჯამდება მომგებიანი კომბინაციები. ესენი შეიძლება იყოს მაგალითად, ცეცხლოვანი ბურთი ან სამი წითელი ფერის ციფრი „7". ზოგიერთ ავტომატში კი სამი სიმბოლო „Bar" ან ერთნაირი ფერის სამი სიმბოლო. შესაძლებელია სხვა ვარიანტებიც.

ბარაბნებიდან მარჯვნივ განლაგებულია საინფორმაციო სარკმელები. ქვედა პანელზე მდებარეობს მართვის ყველა ღილაკი, თითოეულის დანიშნულება დაწერილია ქვემოთ. მარცხნივ არის მონეტების მიმღები „Insert bill" ხელზე ფულის ჩასაშვებად.

ფსონები.

ჟეტონების ჩაშვების შემდეგ, „Credit" სარკმელში აღინიშნება მათი რაოდენობა. „Bet one" ღილაკით უნდა ამოარჩიოთ ფსონი 1-დან 3-მდე (1, 2 ან 3 ჟეტონი), ფსონის ოდენობა აღინიშნება „Coin in" სარკმელში. ზოგიერთ სათამაშო ავტომატში ფსონის ოდენობა შეიძლება გაიზარდოს 6 ან 8-მდე. ფსონის შემცირება შეიძლება მხოლოდ ერთი თამაშის შემდეგ.

მომგებიანი კომბინაციები.

ყველა მომგებიანი კომბინაცია, როგორც წესი, ჩანს მოგებების ცხრილში. მაგალითად, როგორც „Ball of Fire"-ს თამაშის დროს. ცხრილში ნაჩვენებია მოგებები ფსონებზე: ხაზზე 3 ცეცხლოვან ბურთზე, დოლების ხილულ ველზე სამ ცეცხლოვან ბურთზე, სამ წითელ „7"-ზე და სხვა. როცა ცეცხლოვანი ბურთი მოვა არა ხაზზე, არამედ დოლების ხილულ ველზე ის შეაესებს არასრულ მომგებიან კომბინაციას ხაზზე. თუ მომგებიანი კომბინაცია ხაზზე არ შეიკრიბა, მაშინ ცეცხლოვანი ბურთი იძლევა ცხრილის მინიმალურ მოგებას.

ფსონები შეიძლება იყოს სხვადასხვანაირი: სამი ერთი ფერის ერთნაირ საგანზე, სამი სხვადასხვა ფერის ერთნაირ საგანზე, სამი ერთი ფერის ნებისმიერ საგანზე, ნებისმიერ სამ საგანზე. მომგებიანი კომბინაციები შეიძლება შეეიკრიბოს ასევე სამ ხაზზე და ორ დიაგონალზე.

„DEUCES WILD BONUS POKER"

ავტომატის აღწერა

ავტომატის ეკრანის ზედა ნაწილში განლაგებულია ფსონების შესაბამისი მომგებიანი კარტების კომბინაციების ცხრილები.

ეკრანის ცენტრში არის 5 გახსნილი კარტი.

ეკრანის ქვევით კარტების ქვეშ განლაგებულია საინფორმაციო წარწერები.

ფსონები.

თქვენ ჩაუშვით ჟეტონები ეკრანის მარჯვენა კუთხეში კარტების ქვეშ, „Credit"-ში გაშუქდება მათი რაოდენობა. „Bet one" ღილაკით თქვენ ამოარჩევთ ფსონს 1-დან 5-მდე, ეკრანის მარცხენა კუთხეში კარტების ქვეშ, „Bet"-ში გაშუქდება ფსონის სიდიდე. ვინაიდან ერთ ფსონზე ერთი

თამაში გულისხმობს კარტების ორ წყობას, ფსონის შეცვლა შეიძლება მხოლოდ ყოველი მეორე წყობის შემდეგ.

მომგებიანი კომბინაციები.

ყველა მომგებიანი კარტების კომბინაციები მოჩანს მოგებების ცხრილში. ფსონის სიდიდეზე დამოკიდებულობით ცხრილები ავტომატურად აშუქებენ მოგების სიდიდეს, ესე იგი რაც მეტია ფსონი, მით მეტია მოგება.

დასტაში არის ყველა ოთხივე ორიანი „joker" არასრულ მომგებიან კარტების კომბინაციაში ისინი ცვლიან დანაკლის კარტებს.

ნებისმიერი მომგებიანი კარტების კომბინაციის დროს თქვენ შემოგთავაზებენ გააორმაგოთ მოგება.

თამაში.

ფსონების გაკეთების შემდეგ ხელი დააჭირეთ ღილაკს „Deal Draw". თუ თქვენ თამაშობთ მაქსიმალურ ფსონზე, შეგიძლიათ ისარგებლოთ ღილაკით „Max Bet". პირველ წყობაზე გაიხსნება 5 კარტი, ყოველი კარტის ქვეშ გაშუქდება 5 ღილაკი „Hold/cancel", თუ წყობა არ არის მომგებიანი, ამ ღილაკებით თქვენ შეგიძლიათ გააუმჯობესოთ სიტუაცია, ბლოკირებას გაუკეთებთ უფრო სასარგებლო კარტებს. „Hold/cancel" ღილაკზე ხელის დაჭერის დროს კარტის თავზე გამოჩნდება წარწერა „Held" (დაკავებულია), მეორედ ხელით დაჭერისას, შეიძლება ამავე ღილაკზე კარტის გაშვება, ამ დროს კარტის თავზე წარწერა გაქრება. თუ პირველ წყობაში არის მომგებიანი კომბინაცია, ის აინთება მოგებების ცხრილში, ასევე აინთება ღილაკები „Hold/cancel" და თქვენ ბლოკირება უნდა გაუკეთოთ მომგებიან კარტებს. „Deal draw" ღილაკზე მეორედ ხელის დაჭერით, გაიხსნება მეორე წყობა, ამ დროს შეიცვლება მხოლოდ არაბლოკირებული კარტები, მარცხენა კუთხეში კარტების ქვეშ აინთება წარწერა „Game Over" (თამაში დამთავრდა). თუ მომგებიანი კომბინაცია გაუმჯობესდა, მაშინ მოგებების ცხრილის მიხედვით მოგება გაიზრდება. ნებისმიერ მომგებიან სიტუაციაში თქვენ შეგთავაზებენ გაითამაშოთ მოგების გაორმაგება. ამ დროს ეკრანზე აინთება წარწერა „Double Up", გამოჩნდება ისრები „YES" (კი) და „No" (არა), რომლებიც მიუთითებენ თუ რომელ ღილაკს უნდა დააჭიროთ ხელი, ეკრანის ცენტრში აინთება ჟეტონების მომგებიანი რაოდენობა, რომლებიც უნდა იქნეს გაორმაგებული. თუ ხელს დააჭერ ღილაკ „No"-ს, შეიძლება უარი თქვათ გაორმაგებაზე, ამ დროს მოგება ავტომატურად დაჯამდება არსებულ კრედიტთან და განათდება „Credit"-

ში. გაორმაგების გათამაშება იწყება „Yes“ ღილაკზე ხელის დაჭერით, გაიხსნება პირველი კარტი, მის ზევით განათდება წარწერა „Dealer“. ახლა თქვენ უნდა გამოიცნოთ გახსნილზე უფრო დიდი კარტი, ამისათვის ხელი უნდა დააჭიროთ ნებისმიერ ანთებულ ღილაკს და „Hold/cancel“ კარტების ქვეშ. გაიხსნება კარტი ზედა წარწერით „Player“ და თუ ის იქნება დიდი, მაშინ გაორმაგების შემოთავაზება გამეორდება, თუ იქნება ნაკლები– მაშინ თქვენი მოგება იკარგება.

სურვილის მიხედვით მოგება შეიძლება წაიღოთ, ამისათვის ხელი უნდა დააჭიროთ ღილაკს „Cash Out“ თამაში გრძელდება მანამდე, სანამ არ გამოილევა კრედიტები და ჟეტონები.

ჯეკპოტი.

მაქსიმალური ფსონით „5“ თამაშის დროს, როცა წყობა არის „Royal fluch“, ამოდის ცხრილის უმაღლესი მოგება, თუ ავტომატი ჩართულია Jackpot-ის სისტემაში, ის შეიცვლება „პროგრესიული“ მოგებით „Super poker“. ამ დროს ავტომატი გაითამაშებს და ეკრანზე გამოჩნდება წარწერა „jackpot“. მოგებულ თანხას თქვენ გაიგებთ დარბაზის ტაბლოზე, სარკმელში „Super poker“.

„AMERICAN POKER - 1000 98“

გაზრდილია ფსონების, საპრიზო ბონუსების ფსონების რაოდენობა, შეტანილია მოგების გაორმაგების რეჟიმი, გამოჩნდება რამდენიმე ახალი ფუნქციონალური კლავიში.

1. თამაშის ფსონები:

1, 2, 3, 4, 5, 10, 20: 30: 40: 50: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000.

2. ბონუსები:

„Bonus 1“ თამაშში მონაწილეობს ფსონებზე 1-50.

„Bonus 2“ თამაშში მონაწილეობს ფსონებზე 100-500.

„Bonus 3“ თამაშში მონაწილეობს ფსონებზე 600-1000.

ბონუსები გროვდება და ანაზღაურდება „jacks or Better“ კომბინაციებით. ბონუსებს დაგროვების ზღვარი არ გააჩნია და ეკრანზე გამოჩნდება დაგროვებულის მთლიანი თანხა. „Bonus 1“-თვის ანაზღაურების თანხა შეადგენს 100, „Bonus 2“-თვის - 1000, ხოლო „Bonus 3“-თვის 2000 კრედიტია. ბონუსების ანაზღაურება ხდება შემთხვევით 50%-ის ალბათობით.

3. გაორმაგების რეჟიმი.

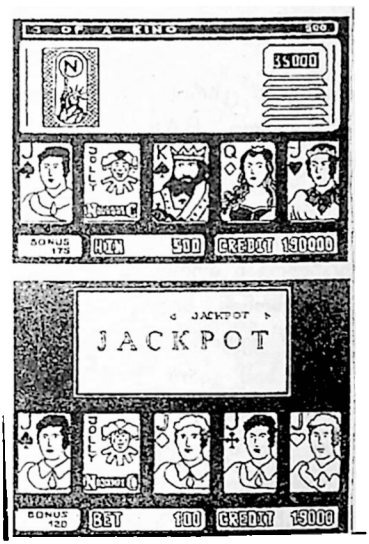
გამოსაცნობი კარტების რაოდენობა არის - 8.

არსებობს მოგების განახევრების შესაძლებლობა და „იარო ' აფეხურებზე" ზემოთ „ჩანიოსაკენ", ბოლო საფეხურამდე კარტების გამოუცნობლად (თუ „Bank" აჭარბებს სარკმელ „Win"-ში მოგების სიდიდეს). სურვილის მიხედვით შეიძლება გაზარდო „Credit", კრედიტის „გატენის" სტანდარტული პროცედურის გამოყენებით. თუ მოგება აჭარბებს 50 000 კრედიტს, მაშინ ის ჩაიწერება „Credit"-ში და „გაორმაგებაში" არ ღებულობს მონაწილეობას.

4. კარტის ამორჩევის რეჟიმში „Black"-ის კლავიში ასრულებს ყველა ამორჩეული კარტების გაუქმების ფუნქციას მათ ქვეშ „Hold" ფირნიშის დაცლით.

5. Jackpot.

„Jackpot"- ეს არის მოგება „5 of a kind" კომბინაციით 1000 ფსონზე.



„Jackpot"-ის სისტემაში ჩართულ ავტომატებში „5 of a kind" კომბინაციით 1000 ფსონზე მოგების თანხის ნაცვლად გამოჩნდება წარწერა „Jackpot" და მოგებულს წარმოადგენს შესაბამის ტაბლოს თანხა.

6. სარკმელში მნიშვნელობა „Credit"-ის გამოჩენის დროს, რომელიც ტოლია ან აჭარბებს 400 000 ეკრანზე გამოჩნდება ტექსტი „Press reset Credit" და ავტომატი შეწყვეტს თამაშს კრედიტის „შერწყმამდე".

7. კრედიტის გატენა ხორციელდება კლავიშებით „Hold 1" და „Hold 2" 1000-ის და 100-ის შესაბამისად.

იხ. სურ.

„RING OF FIRE"

ავტომატის აღწერა.

ზედა პანელზე გამოსახულია საპრიზო შანსები და ცეცხლოვანი რგოლი. შუა პანელის ზედა ნაწილში განლაგებულია სარკმელი, რომელიც იტყობინება ჟეტონების რაოდენობას, რომელიც შეიძლება ჰქონდეს

ავტომატს. ცენტრში განლაგებულია 3 დოლი, თითოეულ მათგანზე დახატულია სხვადასხვა საგნები, რომლებისგან ხაზებზე იკრიბება მომგებიანი კომბინაციები. შუა პანელის ქვევით განლაგებულია სამართავი ღილაკები, თითოეული მათგანის დანიშნულება დაწერილია ქვევით. ქვედა პანელზე განლაგებულია ავტომატის შესაძლებელი მოგებების ცხრილი.

ფსონები.

თქვენ ჩაუშვით ჟეტონები, სარკმელში „Coins in" აისახება მათი რაოდენობა, მაგრამ 5-ის არაუმეტესი. თუ თქვენ ჩაუშვებთ ჟეტონების დიდ რაოდენობას, ისინი ჩაიწერება კრედიტში და აინთება „Credit"-ის სარკმელში. პირველი ფსონის სიდიდე განსაზღვრება ჩაშვებული ჟეტონების რაოდენობის მიხედვით (1-დან 5-მდე), თუ თქვენ ჩაუშვით 5 ან მეტი ჟეტონი, მაშინ ფსონის შემცირება შეიძლება მხოლოდ ერთი თამაშის შემდეგ. მხოლოდ პირველი თამაშის შემდეგ „Play 1 koin" ღილაკით თქვენ ამოარჩევთ ფსონს 1-დან 5-მდე (1 ჟეტონი... 5 ჟეტონი), ფსონის სიდიდე აისახება „Last in"-ის სარკმელში. თუ თქვენ გინდათ ითამაშოთ ერთი ჟეტონით, მაშინ ჩაუშვით მხოლოდ ერთი ჟეტონი.

მომგებიანი კომბინაციები

ყველა მომგებიანი კომბინაციები მოჩანს მოგებების ცხრილში, სადაც ნაჩვენებია მოგებები ხაზზე ფსონებზე, სამზე 3 წითელი „BARa" სამზე 1 ყვითელი „BARa" სამზე 1 ყვითელი „7" და სხვა.

საპრიზო:

1. „100 " - ცხრა ვარსკვლავიანი კომბინაციის დროს, დოლის ხილულ ველზე, ცეცხლოვანი რგოლი დაატრიალებს ცეცხლოვან ბურთებს (დატრიალებული ბურთების რაოდენობა შეესაბამება ფსონის სიდიდეს) და „BONUS"-ზე გაჩერების დროს გასცემს პრიზს - 100 ჟეტონს, თუ აცილდება, მაშინ მოგებათა ცხრილის თანახმად მოგებაა სამ ვარსკვლავზე.

2. „1000 BONUS CHANCE" „BAR"-ების სამიანი, ორიანი და ერთიანი კომბინაციების დროს, დოლის ხილულ ველზე, ცეცხლოვანი რგოლი დაატრიალებს ცეცხლოვან ბურთებს (დატრიალებული ბურთების რაოდენობა შეესაბამება ფსონის სიდიდეს) და „BONUS"-ზე გაჩერების დროს გასცემს პრიზს - 1000 ჟეტონს, თუ ააცდენს, მაშინ მოგებათა ცხრილის მიხედვით მოგებაა სამზე ორი „BAR"-ი.

3. „SUPER BONUS 1000" ხაზზე კომბინაციების დროს სამი ერთნაირი სიმბოლით მისი გამოსახულება განათდება სვეტში, ცეცხლოვანი რგოლი დაატრიალებს ცეცხლოვან ბურთებს და „BONUS"-ზე გაჩერების დროს გასცემს პრიზს 100 ჟეტონს. 7-იანების სიმბოლოს სვეტში, მოგების დროს და განათებისას პრიზია 100 ჟეტონი. და მხოლოდ

ბოლო მე-7 სიმბოლის მოგების დროს პრიზია 1000 ჟეტონი. ბოლო სიმბოლოს მოგების შემდეგ გამოსახულებები სვეტში ქრება.

4. ნებისმიერ მომგებიან კომბინაციაში ხაზზე თქვენ შემოგთავაზებენ „DOUBLE" გათამაშებას, ესე იგი, მოგების გაორმაგებას.

თამაში.

ფსონების გაკეთების შემდეგ, გამოსწიეთ სახელური ან დააჭირეთ ხელი ღილაკს „Spin reels". თუ თამაშობთ მაქსიმალურ ფსონზე შეგიძლიათ ისარგებლოთ ღილაკით „MAX bet". სარკმელებში დოლები დაიწყებენ ბრუნვას და რამდენიმე წნის შემდეგ გაჩერდებიან თვითნებურად. „HOLD" ღილაკებით პირველი თამაშის შემდეგ, რომლებიც არის ყოველი დოლის ქვეშ, შეიძლება ბლოკირება გაუკეთდეს დოლს ყველაზე სასარგებლო კომბინაციის შესარჩევად. თუ ღილაკს ხელს არ დააჭერთ, ავტომატი თქვენ შემოგთავაზებს დოლის ბლოკირების თავის ვარიანტს, რომელზეც თქვენ შეგიძლიათ უარის თქმა, ამისათვის ხელი უნდა დააჭიროთ „Hold" ღილაკს, ესე იგი გაუშვათ დოლი.

ხაზზე მოსული ნებისმიერი მომგებიანი კომბინაციის დროს „Doble"-ს რგოლები გაორმაგება და Nothing - იწყებენ თვალის ჩაკვრას" (перемигиваться რუს.) მოგების თანხა გამოისახება „Win" სარკმელში. თუ ხელს დააჭერთ „Collect" ღილაკს, შეგიძლიათ უარი თქვათ გაორმაგებაზე, ამ დროს მოგება ავტომატურად დაჯამდება არსებულ კრედიტთან და განათდება „Credit" სარკმელში. მოგების გაორმაგების გათამაშება შეიძლება თუ ხელს დააჭერთ „Camble" ღილაკს, ამ დროს თვალის ჩაკვრა შეწყდება და განათებული დარჩება მხოლოდ ერთი რგოლი. თუ განათებული დარჩება „Double", მაშინ „Win" სარკეში განათდება მოგებული ჟეტონების გაორმაგებული რაოდენობა, გაორმაგების გამეორება შეიძლება „Gamble" ღილაკით მანამდე, სანამ არ მოვა „Nothing". თუ „Nothing"-ი აგრძელებს ნათებას, ეს ნიშნავს სარკმელი „Win"-იდან მთელი მოგების დაკარგვას, მასში გამოისახება „0", ამ დროს ჟეტონების რაოდენობა „Credit"-ში დარჩება ხელუხლებელი. სურვილის მიხედვით ავტომატიდან შეიძლება ჟეტონების წაღება, მისთვის ხელი უნდა დააჭიროთ „Cash credit" ღილაკს. თუ თქვენი მოგება აჭარბებს 400 ჟეტონს, სარკმელებში „Win" და „Win paid" აინთება წარწერა „Hand pay" (ხელით გაცემა). ავტომატზე თამაში გაგრძელდება მანამდე, სანამ არ გამოიღევა კრედიტები და ჟეტონები.

ჯეკპოტი.

მაქსიმალურ ფსონზე „5" თამაშის დროს, დოლებზე სამი „BAR"-ის ხაზში ამოსულ წითელ ფერზე მოდის ყველაზე დიდი მოგება - 5000. თუ

ავტომატი ჩართულია სისტემაში, ის შეიცვლება „პროგრესიული“ მოგებით „Neva jackpot“. ამ დროს ავტომატი გაითამაშებს და „Win“ სარკმელში გამოჩნდება წარწერა „Jackpot“. მოგების თანხას თქვენ გაიგებთ დარბაზის ტაბლოზე „Neva jackpot“ სარკმელში. ნებისმიერი ფსონით თამაშის დროს თქვენ გაქვთ შესაძლებლობა მოიგოთ სუპერპრიზი „Mystery jacpot“. იხ. სურ.



„DERBY DAY“

ავტომატის აღწერა.

ზედა პანელზე განლაგებულია შესაძლებელი მოგებების ცხრილი. ეკრანზე გამოსახულია 5 დოლი სხვადასხვა საგნებით, რომლებითაც ჯამდება მომგებიანი კომბინაციები. ეკრანის ქვედა ნაწილში მდებარეობს საინფორმაციო სარკმელები, რომელთა ქვეშ განლაგებულია საძართავი ღილაკები.

ფსონები.

მონეტების მიმღებში უნდა ჩაუშვათ ჟეტონები, ამ დროს პირველი 5 ჟეტონის ჩაშვება აღიბეჭდება „Coins in“ სარკმელში და თანმიმდევრულად აინთება ღილაკები „1 line“... „5 line“. ამ 5 ჟეტონს ავტომატი ღებულობს როგორც თამაშის ფსონებს. დანარჩენი ჟეტონების რაოდენობა შეიძლება დაინახოთ „Credit“-ის სარკმელში. ამ თამაშში მინიმალური ფსონი არის 1 ჟეტონი, ხოლო მაქსიმალური 5 ჟეტონი.

მომგებიანი კომბინაციები.

მომგებიანი კომბინაციები შეიძლება მოვიდეს ჰორიზონტალურ ხაზებზე (1-დან 3-მდე ფსონებზე), ასევე ჰორიზონტალებზე და დიაგონალებზე (როცა ფსონებია 4-5), ესე იგი თუ ითამაშებთ მინიმალურ ფსონზე (1-ზე) თამაშში მონაწილეობას მიიღებს ერთი ხაზი. მაქსიმალური ფსონის (5) დროს, ითამაშებს ყველა ჰორიზონტალური ხაზები და დიაგონალები, რაც ზრდის მოგების ალბათობას.

თამაში.

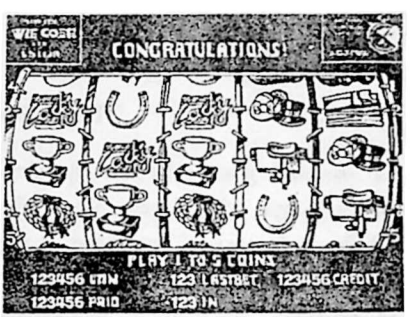
დოლების ნაპირებზე განლაგებულია 1-დან 5-მდე ხაზების ნომრები.

ხაზების ნომრებს შეესაბამება ღილაკები „1 line“, „2 line“... „5 line“, ამ ღილაკებით კეთდება ფსონები თამაშზე.

„Lastbet“ სარკმელში გამოსახულია ბოლო ფსონის დოლების ბრუნვის დროს „Lastbet“ წარწერა შეიცვლება „BET“-ი წარწერით, უჩვენებს მიმდინარე ფსონს. მომგებიანი კომბინაციის მოსვლის დროს თქვენი მოგების თანხა გამოისახება „Win“ სარკმელში. „Paid“ სარკმელში გამოისახება ბოლო გადახდა და თქვენი მოგება დაემატება თანხას „Credit“ სარკმელში. თუ თქვენ გადაწყვიტეთ თამაშის დამთავრება, უნდა გამოიყენოთ „Cash out“ ღილაკი - და მიიღოთ თანხა, რომელიც ნაჩვენებია „Credit“ სარკმელში.

დამატებითი მოგებები - BONUS.

დამატებითი მოგებების სახით ავტომატი გვთავაზობს საპრიზო თამაშებს: ველზე 3-დან 5-მდე კუბურების მოსვლა იძლევა დამატებით bonus კუბურების და ფსონების რაოდენობაზეა დამოკიდებული მოგების თანხა, მინიმალური მოგება შეადგენს 4 ჟეტონს, ხოლო მაქსიმალური - 500. სამი ან მეტი ცხენის მოსვლის დროს ხაზზე გამოჩნდება ცხენების გამოსახულება დოლში. მოთამაშემ უნდა ამოარჩიოს ერთ-ერთი ცხენი, ამისათვის უნდა იხმაროს ღილაკები „1 line“, „2 line“ ... „5 line“ რის შემდეგ დაიწყება გარბენი. 1-დან 3-დე ფსონებით თამაშის დროს ცხენების რაოდენობაა ხუთი, 4 ფსონის დროს ცხენების რაოდენობა შემცირდება სამამდე. ეს საპრიზო თამაში თქვენ გაძლევთ საშუალებას მოიგოთ 15-დან 500-დე ჟეტონი. მოგების თანხა დამოკიდებულია: ფსონზე და ადგილზე, რომელიც გარბენში დაიკავა თქვენმა ცხენმა.



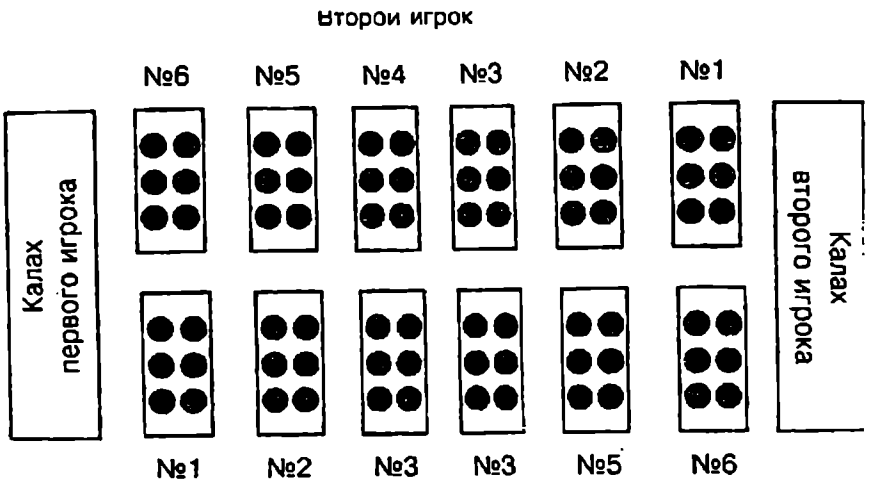


მოცემულ ავტომატში მაქსიმალური მოგება შეადგენს 10000, თუ ავტომატი ჩართულია „jackpot“ სისტემაში, ის შეიცვლება „პროგრესული“ მოგებით „Neva jackpot“. მოგებული თანხის შესახებ თქვენ გაიგებთ დარბაზის ტაბლოზე სარკმელში „Neva jackpot“. თამაშის დროს ნებისმიერ ფსონზე თქვენ გაქვთ შესაძლებლობა მოიგოთ სუპერპრიზი „Mystery jack pot“.

იხ. სურ.

P. S. როგორც თქვენ დარწმუნდით ყველა „ცალხელა ბანდიტის“ მუშაობის პრინციპი ერთნაირია. სათამაშო აეტომატების შემქმნელები წაიდნენ მათი გარე სახის სხვადასხვაგვარობის, ფსონების და მომგებიანი კომბინაციების ცვლილებების გზით.

КАЛАХ



ეს თამაში ჭადრაკსა და მაჰჯონგზე გაცილებით ძველია. კალაჰის სათამაშო დაფა არქეოლოგებმა აღმოაჩინეს აზიასა და აფრიკაში, ასევე ეგვიპტის სარკოფაგებში. მისი სახელწოდება წარმოიქმნა კალაჰარას უდაბნოს სახელიდან.

ამ თამაშის კომპლექტი წარმოადგენს 12 პატარა კოლოფს, რომლებიც დაწყობილია 2 რიგად. ამ რიგების თავსა და ბოლოში განლაგებულია ორი დიდი კოლოფი, რომლებსაც კი ეწოდება კალაჰი. თითოეულ კოლოფში დევს 12 ბურთულა ან ქვა.

თამაშობს ორი მონაწილე, რომლებიც ჯდება ერთმანეთის პირდაპირ.

<u>სვლის პრინციპია:</u> ერთი რომელიმე მოთამაშე თავისი რიგის ნებისმიერ კოლოფიდან აიღებს ყველა ბურთულასა და გაანაწილებს მათ (საათის ისრის მოძრაობის საწინააღმდეგო მიმართულებით) თითო-თითოს ყოველ შემდგომ კოლოფში. ის გამოტოვებს მხოლოდ მეტოქის კალაჰს - თავის

კალაპში ასევე გამოტოვებს ერთ ბურთულას თუ ბოლო ბურთულა მოხვედება კალაპში.

მაშინ მოთამაშემ უნდა გააკეთოს კიდევ ერთი სვლა. თამაშის შუაში ან ბოლოს ასეთი შესაძლებლობა მოდის რამდენიმეჯერ მიყოლებით.

თუ ბოლო ბურთულა მოხვდება ცარიელ კოლოფში თავის რიგში, ხოლო მოპირდაპირე (მეტოქის) კოლოფი არ არის ცარიელი, მაშინ ამ სავსე კოლოფის ყველა ბურთულა გახდება ნადავლი ისინი გადააქვთ თავის კალაპში.

თუ თამაშის ბოლოს ერთი რომელიმე პარტნიორის ყველა კოლოფი დარჩება ცარიელი, მაშინ მეტოქე მის კოლოფებში დარჩენილ ყველა ბურთულას გადაიტანს თავის კალაპში. ასე უნდა მოიქცეს ეს მაშინაც როცა მისი სვლა არ არის. ამის შემდეგ ჩატარდება დაანგარიშება.

ბურთულები სულ არის 72.

მოგებულია ის მოთამაშე რომლის კალაპში არის 36-ზე მეტი ბურთულა. როცა ანგარიშია 36:36 ის ითვლება ყაიმად.

ბუჩი

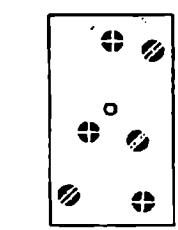


Рис. 1. Ближе к контрольному углу один из шаров первой команды. Первая команда получает одно очко

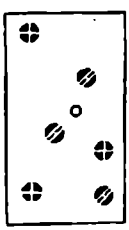


Рис. 2. На ближайшем расстоянии от контрольного оказались два шара второй команды — эта команда получает два очка.

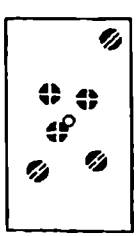


Рис. 3. Ближе всех к контрольному шару оказались 3 шара со знаком +, значит, три очка получает первая команда.

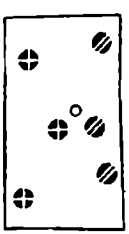


Рис. 4. На одинаковом расстоянии от контрольного шара оказались по шару первой и второй команды. Значит, каждая команда получает

ეს თამაში პოპულარულია ესპანეთსა და საფრანგეთში, სადაც ტარდება ქვეყნის პირველობა. თამაშისათვის საჭიროა 12 დიდი ბურთულა (ევქს-ექვსი თითოეულ გუნდზე) და ერთი პატარა ორივე გუნდისთვის. დიდი ბურთულები არის მეტალის, ძირითადად ღრუ, ჩამოსხმულია თუჯისაგან. მაგრამ შეიძლება მათი გამოთლა ხისგანაც ან პლასტმასისგან ჩამოსხმა. პლასტმასის ბურთულები მოხერხებულია პლაჟზე თამაშის დროს. მთავარია მხოლოდ დაცული იყოს მათი წონა (0,800 კგ) და დიამეტრი (7-დან 8-მდე სანტიმეტრი) დიდი ბურთულებისთვის. პატარა ბურთულა, რომელსაც ეწოდება საკონტროლო, აუცილებლად უნდა იყოს ხისგან გაკე-

თებული და დიამეტრი უნდა ქონდეს 25-35 მმ. ერთი გუნდის ბურთულები უნდა განსხვავდებოდეს მეორე გუნდის ბურთულებისგან, რისთვისაც გამოყენებულია განსაკუთრებული ნიშნები.

მოთამაშეებს დასჭირდებათ თოკი ან- მეტრიანი, რომ გაზომონ მანძილები.

თამაში შედგება ჯერ პატარა ბურთულის და შემდეგ დიდი ბურთულების სროლისაგან.

თამაშის მიზანია, დიდი ბურთულები ისე უნდა ისროლო, რომ ისინი გაჩერდეს რაც შეიძლება ახლოს პატარა ბურთულასთან. ქულების ჩათვლის წესების გაანგარიშებაში დაგეხმარებათ ქვემოთ მოყვანილი ნახატები.

ერთი გუნდის ბურთულები მონიშნულია + ნიშნით, ხოლო მეორესი კი = ნიშნით.

გაანგარიშების წესები საკმაოდ მარტივია. პირველ რიგში უნდა გაითვალისწინოთ საკონტროლო ბურთულასთან ახლოს მდებარე ბურთულების რაოდენობა. მაგალითად ანგარიში 6:0 ნიშნავს, რომ პირველმა გუნდმა მოახერხა ყველა ექვსიეე ბურთულის სროლა საკონტროლო ბურთულასთან ახლოს, ვიდრე მეორე გუნდმა.

თამაში ითვლება დამთავრებულად, როცა ერთი რომელიმე გუნდი მოაგროვებს 12 ან 15 ქულას. ქულების რაოდენობაზე გუნდები წინასწარ შეთანხმდებიან.

თამაშის პროცესში ნებადართულია თავისი ბურთულით უბიძგო (отталкивать рუს.) მეტოქის ბურთულას.

თამაში შედგება ორი ეტაპისაგან. პირველი - პატარა საკონტროლო ბურთულის სროლა. მას ისვრიან 5-10 მეტრის მანძილზე (ეს დამოკიდებულია წინასწარ მოლაპარაკებაზე) წრის ცენტრიდან, რომელშიც იმყოფება მოთამაშე). რომელი გუნდი ისვრის პირველად გადაწყდება კენჭის ყრით, თუ პირველი გუნდი ვერ შეძლებს ისროლოს პატარა ბურთულა დათქმულ მანძილზე, მაშინ სროლის უფლება გადადის მეორე გუნდზე. სროლაზე ეძლევა სამი ცდა. ისვრის სამი სხვადასხვა მოთამაშე ერთი გუნდიდან რიგის მიხედვით.

თამაშის მეორე ეტაპია - დიდი ბურთულების სროლა. დიდი ბურთულის პირველად სროლის უფლება ეკუთვნის იმ გუნდს, რომელმაც წარმატებით ისროლა პატარა ბურთულაც. შემდგომი სროლები კეთდება რიგის მიხედვით: თითოეული მოთამაშე ისვრის თავის ბურთულებს. სროლის ორჯერ გამეორება არ შეიძლება. ბურთულის სროლაზე ეძლევა არა უმეტესი 2 წუთისა.

თამაშის წესები:

1) თამაშში მონაწილეობის უფლება შეუძლია ორ გუნდს, თითოეულში ორი ან სამი მოთამაშით. მაგრამ შეიძლება ითამაშოს ორმა მოთამაშემ, გუნდების სახეზე ყოფნა არ არის აუცილებელი.

2) ბურთულების საერთო რაოდენობა ერთი გუნდისთვის არ უნდა გაღაცილდეს ექვს. მაშასადამე, თითოეულ მოთამაშეს შეიძლება ჰქონდეს ორი-სამი ბურთულა.

3) ბურთულების სასროლად დანიშნავენ განსაზღვრულ ადგილს. მიწაზე დახაზავენ 0,5 მ. დიამეტრის წრეს, რომლის ცენტრში უნდა დადგეს ბურთულის მსროლელი მოთამაშე. არ შეიძლება წრიდან გადასვლა, სანამ ნასროლი ბურთულა არ გაჩერდება.

4). საკონტროლო ბურთულის სროლა არ ჩაითვლება, თუ:

ა) ის ნასროლია არა საჭირო მანძილზე;

ბ) სროლის შემდეგ ბურთულა გაგორდა აკრძალულ ტერიტორიაზე;

გ) ბურთულას ეფარება რაიმე საგანი ისე რომ მისი დანახვა ძნელია;

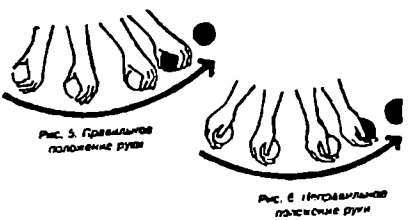


Рис. 5. Правильное положение руки

Рис. 6. Неправильное положение руки

5). საკონტროლო ბურთულის სროლის შემდეგ უკვე აღარ შეიძლება რაიმე საგნების ხელით ხლება, რომლებიც დეგს მინდორზე.

6). ბურთულა უნდა ისროლოს მოთამაშემ ისეთნაირად, როგორც ნაჩვენებია ნახატზე.

სხვა ხერხით ბურთულის სროლა არ შეიძლება. არასწორად ნასროლი ბურთულა არ ჩაითვლება.

ლუწი და კენტი

ეს არის ერთ-ერთი ყველაზე ძველი ჩხარტული თამაშთაგანი. მასში ნათლად ჩანს ჩხარტის ერთი მთავარი პრინციპი: ორი შემთხვევითი მოვლენის ერთნაირი ალბათობა: კი არა, შავი-თეთრი, კენტი-ლუწი, „ორიოლი-რეშკა“.

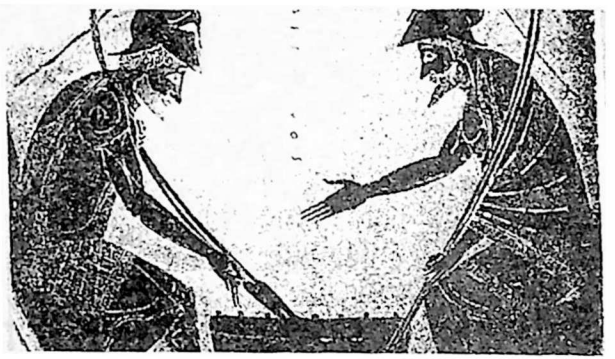
მისი თამაშის წესები არის მარტივი: ერთი მოთამაშე მუჭში დამალავს რამდენიმე მონეტას -(ხურდა ფულს), მეორემ უნდა გამოიცნოს ლუწი თუ კენტი რაოდენობის მონეტა აქვს მუჭში. თუ გამოიცნობს მაშინ ის მიიღებს ამ თანხას. თუ ვერ გამოიცნო, მაშინ იგივე თანხას მისცეს მეტოქეს.

სხვა ვარიანტში: უნდა გამოიცნო არა მონეტების რაოდენობა, არამედ

პირობითი ერთეულების ჯამი. მაგალითად: მუჭში დამალულია ორი მონეტა - 20 თეთრი და 5 თეთრი. სწორი პასუხია „კენტი“, რადგან თეთრების ჯამი შეადგენს 25-ს, კენტ რიცხვს.

„მუჭა“

ქართული ვარიანტი: ერთი მოთამაშე მუჭში დამალავს რამდენიმე თხილს. მეორე მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს თხილების რაოდენობა კენტია თუ ლუწი.



„ფენ-ტენ“

კორეული ვარიანტი: ფიალის ქვეშ დამალავენ ლობიოს მარცვლებს. ოთხი მოთამაშე რიგის მიხედვით აწევს ფიალას და გამოიღებს ოთხ მარცვალს. ფსონი კეთდება ბოლოს დარჩენილ მარცვლების რაოდენობაზე, რომელიც უნდა იყოს ოთხზე ნაკლები: სამ, ორ, ერთი. მოგებულია ის მოთამაშე ვინც გამოიცნობს რამდენი ლობიოს მარცვალი დარჩა ბოლოს.

„ორი ორიდან“

ავსტრალიური ვარიანტი: ორი ერთი პენსოსმონეტას დადებენ ბრტყელ ფიცარზე (დაფაზე), მტყორცნელი („სპინნერი“) სწრაფი მოძრაობით მონეტებს ისვრის ზევით. თუ დაჯდება ერთი დედალი და ერთი მამალი, ფსონები წაგებულია. თუ დაჯდება ორი დედალი ან ორი მამალი, მაშინ ფსონები მოგებულია. მოთამაშეები ფსონებს აკეთებენ ორ დედალზე ან ორ მამალზე.

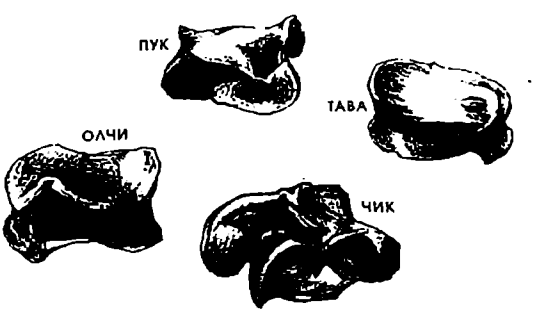
ბზრიალა

ეს თამაში პოპულარულია აღმოსავლეთის ქვეყნებში, კერძოდ ტაილანდში. ბზრიალა არის ხუთ ბრტყელ წახნაგიანი ხის კუბი. მისი ეროი ბოლო არის წვეტიანი, ხოლო მეორე წარმოადგენს მოკლე ღეროს, რომლითაც ერთ-ერთი მოთამაშე დაატრიალებს ბზრიალას. დანარჩენი მოთამაშეები აკეთებენ ფსონებს იმ რიცხვზე, რომელიც დაჯდება ზემოდან ბზრიალას გაჩერების შემდეგ.

ინგლისური ვარიანტი „პუტ-ენდ-ტეიკ“ („დადევი-აიღე“) ამ თამაშში გამოყენებულია 8 ბრტყელი წახნაგის მქონე ბზრიალა, რომლებზეც დატანილია სიმბოლოები. თითოეულ სიმბოლოს შეესაბამება განსაზღვრული რაოდენობის თანხა ბანკში. მოთამაშე ბანკიდან აიღებს იმ თანხას, რაც დაჯდება ბზრიალაზე მისი სვლის დროს. ეს თამაში თანდათან გამოვიდა ხმარებიდან შულერების გამო, რომლებიც თამაშობდნენ დაუბალანსირებელი ბზრიალით.

ებრაელური ვარიანტი „იულა“: ბზრიალას აქვს ოთხი წახნაგი, რომლებზეც მონიშნულია თითო ასო ივრიტის ალფავიტიდან. თუ თქვენ ცხოვრობთ ისრაელში, მაშინ ეს არის ასოები: ნუნ, ჰიგელი, ჰეი და პე („დიდი საოცრება იყო აქ“), თუ თქვენ ცხოვრობ სხვაგან, მაშინ მეოთხე წახნაგზე იქნება ასო შინ („დიდი საოცრება იყო იქ“). ნუნ – არის ყაიმი, პე – სალაროდან ნახევარი ფსონის მიღება, ჰიმელი – დაღუპვა, ჰეი – შენ მოიგე. ებრაელების ისტორიის მკვლევარები ამტკიცებენ, რომ ებრაელთა საყოველთაოდ დევნის პერიოდში, ივრიტის ანბანს სწავლობდნენ ბზრიალას მეშვეობით.

კოჭაობა



ამ თამაშში გამოყენებულია ცხვრის კოჭის ძვლები. ეს არის უძველესი თამაში, მაგრამ მას ამჟამადაც გატაცებით თამაშობენ ყველგან, რო-

გორც ჯარტულ საბანკო თამაშს, სადაც არის მებანკე და პონტიორი. მებანკე ფიალიდან ან ხელიდან ისვრის (გააგორებს) ოთხ კოჭს. თუ როგორი კომბინაცია დაჯდება კოჭებით, ამის მიხედვით მოიგებს ბანკირი ან პონტიორი.

კოჭების კომბინაციები:

1) ოლჩი - არამყარი მდგომარეობა სერხემლით ზევით.

2) ტავა - არამყარი მდგომარეობა სერხემლით ქვევით.

3) პუკ - მყარი მდგომარეობა ჩაღრმავებით ქვევით, სოლო ამოზნექილი მხარით ზევით.

4) ჩიკ - მყარი მდგომარეობა ჩაღრმავებით ზევით, სოლო ამოზნექილი მხარით ქვევით.

მებანკისთვის მოსაგები კომბინაციებია: სამი ან ოთხი კოჭი ნებისმიერ არამყარ მდგომარეობაში; ყველა ოთხივე სხვადასხვა მდგომარეობა; ყველა ოთხივე ერთნაირი მდგომარეობა.

პონტიორისთვის მოსაგები კომბინაციები; ერთი კოჭი არამყარ მდგომარეობაში, სოლო სამი სხვა ერთნაირ მყარ მდგომარეობაში.

ოუ კომბინაცია არ შეიძლება ჩაითვალოს არც მოგებულად არც წაგებულად ერთი რომელიმე მოთამაშისთვის, მაშინ სროლის (გაგორების) უფლება გადადის პონტიორზე, სოლო ფსონი რჩება ძველი (წინა).

საბავშვო თამაშების ვარიანტები უფრო ახლოა სპორტულთან, აქ საჭიროა მოქნილობა და სიზუსტე. ამ თამაშში კოჭებს დააწყობენ კოშკის სახით, რასაც ეწოდება კონი და მდებარეობს წრის ცენტრში. თავისი კოჭით მოთამაშემ უნდა დაშალოს კონი, ან მოახვედროს მეტოქის კოჭს, ან უნდა მოახვედროს წრეში.

სროლის სიზუსტეზე და კოჭის ხარისხზეა დამოკიდებული მოგება. ამიტომ ამ თამაშსაც გამოუჩნდა თავისი შულერები, რომლებმაც გამოიყენეს შულერული ხერხები: კოჭებს ისეთნაირად გაქლიბავენ, რომ ისინი დაჯდეს არამყარ მდგომარეობაში, გაბურღავენ კოჭებს და ჩაასხამენ შიგ ტყვიას ან ჩასვამენ მეტალის ღეროს.

არსებობს ამ თამაშის სხვა ვარიანტებიც.

ნაძლევი

ნამდვილ ჯარტულ მოთამაშეებს შეუძლიათ ითამაშონ სათამაშო ნივთების (კარტი, ბურთი, მონეტა, კამათელი და სხვა) გარეშე. ასეთი თამაშია ნაძლევის დადება. მაგალითად: მათემატიკოსებს შეუძლიათ დადონ ნაძლევი რომელიმე ფორმულის მეხსიერებით ზუსტად გამოყვანაზე, ფი-

ლოლოგებს თუ რომელ პოეტს ეკუთვნის ლექსის სტრიქონი, სპორტსმენებს თუ ვინ რამდენჯერ აწევს საწონს (გირას). ახალგაზრდა ბიჭებს თუ ვინ შეძლებს ამორჩეულ გოგოს გამოჭერას. ბავშვებს შეუძლიათ გამოიცნონ, თუ რომელი ჩიტი აფრინდება პირველად ხის ტოტებიდან, ან რამდენი ფურცელი აქვს ყვავილს და ასე შემდეგ.

არსებობს ნაძლევის ვარიანტი „ამერიკანკა“ - სადაც წაგებულმა უნდა შეასრულოს მოგებულის ნებისმიერი სურვილი.

საციხო, დამცინავი თამაშები



საციხო დამცინავი, მასხრად და აბუჩადამგდები თამაშები, გაერცელებულია თავისუფლების აღკვეთის ადგილებში (საგამომძიებლო იზოლიატორი, ციხე, შრომა გასწორების კოლონია) სადაც გამოუსწორებელი რეციდივისტები, ქურდები, ხულიგნები, ბანდიტები, ყაჩაღები და სხვა ნაძირალები, მრავალნაირი თამაშების გამოყენებით, აბუჩად და მასხარად იგდებენ თავიანთ მესაკნეს. ადამიანის ასეთი ქირდვა მართალია, წარმოადგენს თამაშს, ვინაიდან ქმნის პირობით რეალობას, მაგრამ ასეთ თამაშებში დარღვეულია მოთამაშეთა თანასწორობა, ნებასურვილი, თანაბარი უფლებები და სხვა პრინციპები. მაგალითად, წაგებული მოთამაშეს აიძულებენ, შეასრულოს რაიმე დამამცირებელი ქმედება, დაგავოს საკანი, გარეცხოს სხვისი ტანსაცმელი, მრავალჯერ ჩაცუცქდეს ერთი ან ორივე ფეხით, იყიყლოს მამალივით, იყროყინოს ვირივით, დაიყვიროს რომ არის „კოზიოლი“ „პეტუხი“ და სხვა. საციხო თამაშები ძირითადად გამოგონი-

ლი და გავრცელებულია რუსეთის თავისუფლების აღკვეთის ადგილებიდან, რასაც ადასტურებს მათი სახელწოდებები: ბალალაიკა, ბარაბანი, ბუბნა, ველოსიპედი, გიტარა, მხედველობის შემოწმება, სამი ამხანაგი, ბატი, მკედარის გამოტირება, პალტოს შეკერვა, ზარების ჩამოსხმა, ირმით სეირნობა, ფეხის გულების დაწვა, თოკის დაგრეხა და სხვა. ასეთი ცინიკური და მკაცრი თამაშები არ არის მისაღები ცივილიზებულ კაცობრიობისათვის, ამიტომ ამ წიგნში არ არის შეტანილი. მათი თამაშის წესები და პირობები. დამნაშავეთა სამყარო ყველა დანარჩენ თამაშებს უწოდებს ფრაერულს. ფრაერი არის ადვილად გასაბრიყვებელი, მოსანადირებელი, დასაყოლიებელი ადამიანი. სხვანაირად – ადამიანი, რომელიც არ განეკუთვნება დამნაშავეთა სამყაროს, არამედ ეკუთვნის მთელ დანარჩენ კაცობრიობას. ცნობილი გახმაურებული და პოპულარული წიგნის „გულაგის არქიპელაგის“ ავტორმა რუსმა მწერალმა ა. ი. სოლჟენიცინმა, სიტყვა ფრაერს მისცა ასეთი განმარტება: „ფრაერია – ქურდის გარდა მთელი დანარჩენი კაცობრიობა“.

ნაწილი X

სპორტული თამაშები უცხო ქვეყნებიდან

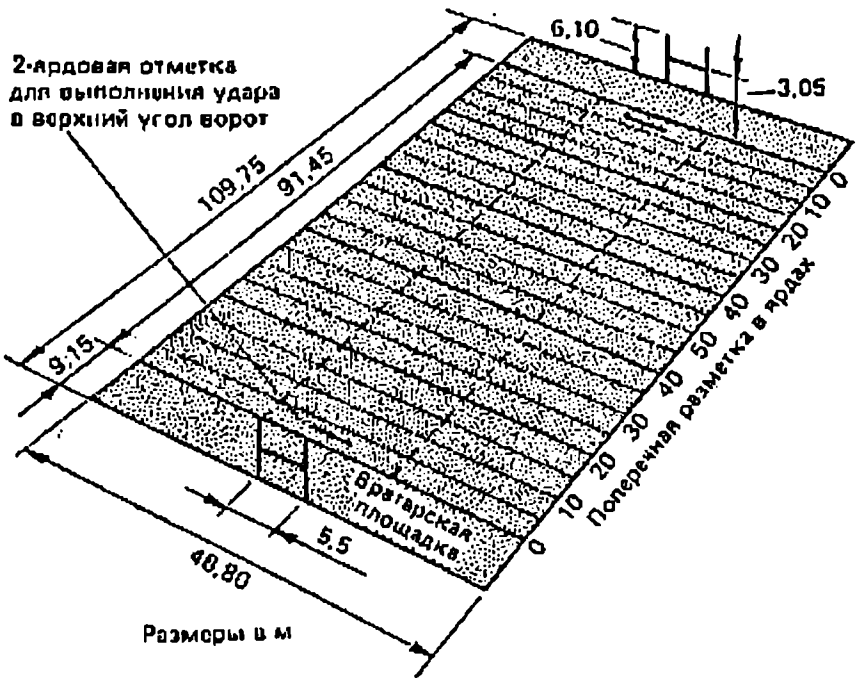
ამერიკული ფეხბურთი

პირველად ეს თამაში ჩატარდა ამერიკაში 1874 წელს გადაკეთებული ინგლისური რაგბის საფუძველზე. 1880 წელს დაამუშავეს შეჯიბრების წესები. 1905 წელს, როცა იქნა დაფიქსირებული თამაშებში 18 სიკვდილის შემთხვევა, წესები იქნა გადაკეთებული. ამ დროიდან მოხდა მკვეთრი განსხვავება მოყვარულების და პროფესიონალების თამაშის პირობებში. ამერიკულმა ფეხბურთმა განსაკუთრებული პოპულარობა მოიპოვა უნივერსიტეტებში და სამხედრო აკადემიებში. სპორტის ეს სახეობა პოპულარულია ასევე იაპონიაში.

ამერიკული ფეხბურთი მეტად უხეში თამაშია. ბეისბოლთან ერთად ითვლება ამერიკის და კანადის ნაციონალურ სპორტის სახეობად. ამერიკული ფეხბურთი მეტად წააგავს ევროპულ რაგბის თამაშს, ბურთის ზომებით ფორმით და კარებით, ხელით და ფეხით თამაშის ტექნიკით,

აგრეთვე ქულების დაანგარიშების სისტემით. მაგრამ ტანის კორპუსით თამაშის მანერით და ტაქტიკით ის მნიშვნელოვნად განსხვავდება რაგბისაგან. ამის გამო ამერიკულ ფეხბურთს გააჩნია თავისი თამაშის წესები, ხოლო ველი დაყოფილია განივი ხაზებით ყოველი 5 იარდის შემდეგ (4,57 მეტრი).

იხ. ნახ.



თამაშის მიზანია ოვალური ბურთის მიტანა მოწინააღმდეგის საგოლე ხაზს იქეთ, ან ბურთის კარში გატანა. განსაზღვრული წესების გამოყენებით, მოწინააღმდეგე გუნდი ცდილობს ველი შეუშალოს კარში დარტყმას. ამერიკულ ფეხბურთში დაშვებულია უხეშობა, სისასტიკე, რაც ხშირად სერიოზული ტრავმებით მთავრდება.

სათამაშო ველის ზომებია 109,75X48,80 მ. ველი დაყოფილია 20 ტოლ მონაკვეთებად (მეკარის მოედნის გამორიცხვით) მეკარის მოედნის სიგრძე ველის ზღვარის ხაზამდე შეადგენს 9,15 მ. კარების სიგანეა - 5,5 მ. ზედა ძელის სიმაღლე არის - 6,1 მ.

ბურთი არის ოვალური, იწონის 396-424 გრამს, სიგრძითი მოცულობაა - 71,16 - 72,43 სმ. განივი მოცულობა - 56,40 - 56,67 სმ. განივი ღერძი ტოლია - 17,95 სმ. ხოლო გრძივი ღერძი - 28,58 სმ.

ამერიკული ფეხბურთის მოთამაშეები იცვამენ დამცავი ფორმის ტანსაცმელს (ტყავის გამძლე ჩაფხუტი, ბეჭებზე შუასადები, სამუხლე ფარი, სამკერდე).

იხ. ნახ.



გუნდში შედის 11 მოთამაშე და ნებისმიერი რაოდენობის სათადარიგო. თამაში გრძელდება 60 წუთი და იყოფა 4 პერიოდად. პირველი და მესამე პერიოდების შემდეგ შესვენება არის - 1 წუთი, მეორე პერიოდის შემდეგ - 15 წუთი.

თამაშს ახასიათებს მუდმივი გამეორებული შეტევები, რომლებშიც მონაწილეობენ 7 თავდამსხმელი (ხაზის მოთამაშეები). ცენტრალური თავდამსხმელი ბურთს ფეხით ჩააწვდის უკან, სადაც მას მიიღებს დამცველი, ის პასს მიაწვდის გვერდი მოთამაშეს ან ცდილობს თვითონ წავიდეს წინბურთით კედლის იქეთ, რომელიც გაკეთებულია თავდამსხმელების მიერ. ამერიკულ ფეხბურთში არის ნებადართული ნებისმიერ მოთამაშეზე სათითაოდ ან ჯგუფურად თავდასხმა, იმისათვის, რომ მისთვის ბურთის მიწოდებისთანავე ის დაიჭირონ, წააქციონ და გამოიყვანონ თამაშიდან. მინდორზე ხშირად წარმოიქმნება ზედახორა (свалка - რუს.), ჩხუბი. თავდასხმაში მოთამაშე ყოველი გუნდი ცდილობს ოთხჯერ ზედიზედ გადაისროლოს ბურთი რაც შეიძლება შორს მოწინააღმდეგის ველზე. როცა ამას მოახერხებს, ის მიიღებს შემდეგი შეტევის უფლებას, ხოლო ზედახორა აღმოჩნდება იმ ხაზზე, რომელამდეც მიაღწია ბურთის მფლობელმა მოთამაშემ. თავდასხმაში მყოფი გუნდი ფლობს ბურთს, ხოლო მოწინააღმდეგეები თავს ესხმიან ბურთის მფლობელ მოთამაშეს. მიწოდების ჩაშლის შემთხვევაში, ბურთი გადადის მოწინააღმდეგე გუნდზე, რომელიც მიიღებს 4 თავდასხმის უფლებას.

როცა ბურთი მიწოდებულია კარების ხაზს იქეთ, დაერიცხება 6 ქულა, როცა ბურთი გაივლის განივი თამასის (პლანკა-რუს.) ზევით კარე-

ბის ორ სვეტებს შორის - ერიცხება კიდევ 1 ქულა. როგორც რაგბშია, ბურთის მრავალჯერი ნახტომებისთვის ერიცხება 3 ქულა. როცა მოწინააღმდეგის თაყდასხმა არასწორია, გუნდს დაჯარიმებენ 2 ქულით. თამაშის წესების დარღვევას მოჰყვება ბურთის დაკარგვა ან გუნდის უკან დაბრუნება (დახევა) 5 -15 იარდით. თამაშს ემსახურება ოთხი მსაჯი.

ბადმინტონი

ფრთებიანი ბურთით თამაში დიდი ხნის წინათ იყო ცნობილი. ინდოეთში ნაპოვნია კლდეზე დახატული სურათები თამაშის სცენის გამოსახულებით, რომელიც ჰგავს თანამედროვე ბადმინტონს. ამ სურათების ხნოვანობა არის 2000 წელი. ევროპაში ფეოდალიზმის დროს ამის მსგავს თამაშს თამაშობდნენ მაღალი წრის წარმომადგენლები.

ეს თამაში ინდოეთიდან შეიტანეს ინგლისში სადაც 1872 წელს პატარა საკურორტო ქალაქ ბადმინტონში ჩატარდა პირველი საჩვენებელი შეჯიბრებები. მალე ამ ქალაქმა გაითქვა სახელი მთელ მსოფლიოში, რადგან სპორტის ახალ სახეობას ეწოდა „ბადმინტონი“.

1934 წელს ლონდონში შეიქმნა ბადმინტონის საერთაშორისო ფედერაცია, რომლის წევრად გაერთიანებულია 50-ზე მეტი სახელმწიფო. ამჟამად რეგულარულად ტარდება ნაციონალური შეჯიბრებები. 1948 წლიდან მამაკაცებისთვის ტარდება თომასის თასის გათამაშება, ხოლო 1956 წლიდან უბერის თასის გათამაშება ქალებისთვის. 1977 წლიდან ტარდება მსოფლიო ჩემპიონატები. 1967 წლიდან არსებობს ბადმინტონის ევროპული ფედერაცია.

დიდი და მაგიდის ტენისის თამაშებისგან განსხვავებით, ბადმინტონი წარმოადგენს ფრენაში სუფთა თამაშს. ბადმინტონის თამაში შეიძლება ყველგან და ყველა ასაკისთვის არის მისაწვდომი. თამაშისთვის არ არის საჭირო სპეციალური ცოდნა ან მომზადება.

ბადმინტონის თამაშის არსი არის, რომ მოთამაშეებმა (მოწინააღმდეგეებმა) ბადეს იქით უნდა გადაისროლონ ფრთებიანი ბურთი მოედნის ფარგლებში. მოთამაშის ამოცანა არის, რომ „ვოლანს“ (ბადმინტონის ბურთის სახელწოდებაა) არ მისცეს საშუალება შეეხოს მოედანს თავის მხარეზე და გაღააგდოს ბადის იქით მოწინააღმდეგის მხარეზე.

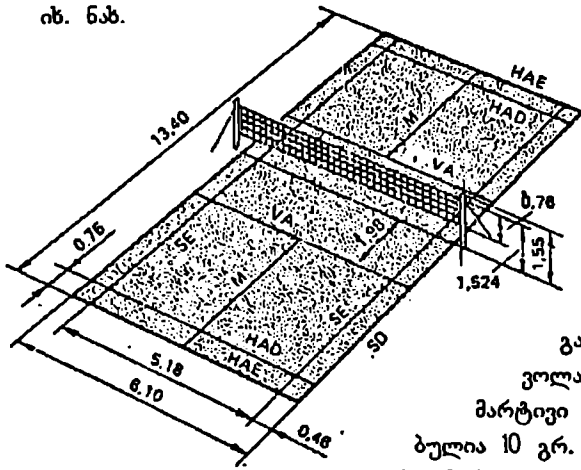
სათამაშო მოედნის ზომებია: 13,40X6,10 მ. - წყვილების სათამაშოდ, თითო-თითოს თამაშისთვის: 13,40X5,18 მ.

ჩვეულებრივი თამაშისთვის შეიძლება გამოყენებულ იქნეს ქარებისა-

გან დაცული სწორი (ბრტყელი) ადგილი 7X15 მ ფართობის მოედნით მონიშვნების გარეშე.

შეჯიბრებების ჩატარების დროს მოედანი გაყოფილია ორ თანაბარ ნაწილად მწვანე ბადით. ბადის სიგრძეა 6,10 მ, სიგანე - 76 სმ. ბადის ზედა ნაპირი ძირიდან 1.524 მ სიმაღლეზეა. ბადის ნაწიბურს (პირს) აქვს 7 სმ. სისქის თეთრი ტილოს კანტი შემოვლებული. ბადის ზედა და ქვედა ნაპირებში გატარებულია მაგარი ზონარები, რომლებითაც ბადე დამაგრებულია 1,55 მ სიმაღლის ჭოკებზე.

იხ. ნახ.



ბადმინტონის სათამაშოდ დახურულ დარბაზებში გამოყენებულია 4,7-5,5 გრ. სიმძიმის „ვოლანები" ნატურალური ფრთებით (14-16 ცალი) და საცობი თავით. ასევე გამოიყენება პლასტმასის ვოლანებიც. დასვენების დროს მარტივი თამაშისთვის გამოყენებულია 10 გრ. სიმძიმის ვოლანები.

ბადმინტონის ჩოგანი შესახედაობად ჰყავს ტენისის ჩოგანს, მაგრამ ის გაცილებით მსუბუქი და ელასტურია. ჩოგანი იწონის 130 გრ. ჩოგანის ჩარჩოზე გადაჭიმულია სინთეთიკური სიმები რომელთა დიამეტრია 0,6-0,8 მმ.

თამაშის დაწყების წინ მონაწილეები ასრულებენ კენჭის ყრას. მოგებულს აქვს უფლება გააკეთოს პირველი ჩაწოდება, ან პირველად მიიღოს ჩაწოდებული, ან ამოარჩიოს მოედნის მხარე.

მამაკაცების სათითაოდ შეხვედრა და ყველა წყვილი შეხვედრები ტარდება 15 ქულამდე, ხოლო ქალების სათითაოდ შეხვედრა გრძელდება 11 ქულამდე. როცა რომელიმე პარტნიორი მოაგროვებს საჭირო ქულების რაოდენობის, პარტია დამთავრდება. თამაში შესდგება ორი პარტიისაგან, ჩამწოდებელ პარტნიორს ქულა ჩაეთვლება მხოლოდ მაშინ, როცა მოწინააღმდეგე დაუშვებს შეცდომას. ჩამწოდებელი მოთამაშის მიერ დაშვებულ შეცდომას მოჰყვება ჩაწოდების დაკარგვა. სათითაოდ შეხვედრების დროს, როცა ქულების ანგარიში არის ნულოვანი ან ლუწი, ჩაწოდება სრულდება მხოლოდ მარჯვნიდან, ხოლო კენტი ანგარიშის დროს - მხოლოდ მარცხნიდან.

წყვილების შეხვედრების დროს პარტნიორები ჩაწოდებას აკეთებენ რიგის მიხედვით.

როცა ერთი მხარის პარტნიორმა გააკეთა ჩაწოდება, მაგრამ მეორე მხარის ვერც ერთმა მოთამაშემ ვერ შეძლო ჩაწოდების მიღება, ამ შემთხვევაში ჩაწოდების უფლება ეძლევა I მხარის მეორე მოთამაშეს. ისინი ჩაწოდების უფლებას ინარჩუნებენ მანამდე, სანამ თვითონ არ დაუშვებენ შეცდომას. ამ შემთხვევაში ჩაწოდების უფლება გადადის მოწინააღმდეგეების მხარეზე. წყვილების შეხვედრაში პირველ ჩაწოდებას აკეთებს მოთამაშე, რომელიც დგას თაიში მოედნის მარჯვენა ნახევარზე.

15 ქულამდე პარტიებში, როცა ანგარიში არის 14:14 ან 13:13, მხარეს რომელმაც პირველად მოაგროვა ასეთი ქულების რაოდენობა, შეუძლია ამოარჩიოს თამაშის გაგრძელება კიდევ 5 ან 3 ქულით. ასეთ შემთხვევაში ის მხარე რომელიც მოაგროვებს 17 ან 18 ქულას, ითვლება პარტიაში მოგებულად.

ერთი-ერთზე შეხვედრებში ქულების ასეთი წესი გამოიყენება 9:9 ან 10,10 ანგარიშის დროს. ამ შემთხვევაში პარტია ტარდება 12 ქულამდე.

ჩაწოდების დროს ვოლანი უნდა გაემართოს დიაგონალურად და უნდა დაეშვას მოწინააღმდეგის ჩაწოდების მოედნის საზღვრების ფარგლებში. დარტყმის მომენტში ჩოგანმა არ უნდა აიწიოს წელის დონის მაღლა, ხოლო ჩოგანის თავმა – ხელის მტევანს ზევით.

ჩამწოდებელი და მიმღები უნდა იმყოფებოდნენ დიაგონალურად განლაგებულ თაიში ჩაწოდების ველის საზღვრებში. ჩაწოდების მომენტში არ შეიძლება ფეხების მოცილება მოედნის ზედაპირისგან. როცა თამაშის პროცესში ვოლანი შეეხება ბადეს და გადაევლება მოწინააღმდეგის მხარეზე, დარტყმა ჩაითვლება სწორად. როცა ვოლანი გადავარდება მოედანს გარეთ, არ გადაევლება ბადეს შეეხება. იატაკს ჭერს კედელს მოთამაშეს და ასე შემდეგ, ეს ითვლება შეცდომად.

ერთი-ერთზე შეჯიბრების დროს, ერთი მოთამაშე ვერ გააკეთებს ზედიზედ ორ ჩაწოდებას ქულის მოგების გარეშე. ჩაწოდების გაკეთებამდე და ჩაწოდების მომენტში არ შეიძლება მოწინააღმდეგის ყურადღების განზრახ გადატანა ან მისი ხელის შეშლა.

საჭიროა ჩოგანის ხელში სწორად დაკავება, კერძოდ მოთამაშეს ჩოგანის სახელური ისე უნდა ეკავოს, რომ მისი ბოლო ჩანდეს ხელში. ხელის დიდი თითი უნდა იყოს სახელურის გასწვრივ დიაგონალურად მარცხენა გვერდით, რომელიც იმყოფება ერთ დონეზე ხელისგულის წიბოსთან. ნეკი თითი უნდა იყოს სახელურის ნაპირზე. ხელის დანარჩენი თითები თავისუფლად უნდა იყოს განლაგებული სახელურის გარშემო.

ძირითადად არსებობს შემდეგნაირი დარტყმები: ზემოდან, ქვემოდან და წელის დონეზე. იდაყვში ხელის ინტენსიური გაშლა და შეკუმშვა წარმოადგენს ძალის დამატებით და აუცილებელ წყაროს და ამავე დროს ბადმინტონი დარტყმების ტიპიურ ნიშნებს.

ვოლანის ჩოგანთან შეხების სისწრაფე და მომენტი აგრეთვე თვითონ ჩოგანის მდგომარეობა განსაზღვრავენ ვოლანის გაფრენის ტრაექტორის. რომელიმე დამოკიდებულებით ბადესთან - დარტყმები მარჯვნიდან და მარცხნიდან იყოფა: ბრტყელ, მაღლივ-შორ, დამოკლებულ და მოკლედ.

ბადმინტონის მოთამაშის ამოცანა იმაში გამოიხატება, რომ ვოლანი ისე უნდა ჩააწოდოს, ან ისე ძლიერად უნდა დაარტყას ვოლანს, რომ მოწინააღმდეგემ ველარ შეძლოს მისი მოგერიება.

ბეისბოლი



ბეისბოლის მსგავსი თამაშები ინგლისში ცნობილი იყო 1330 წლიდან. ასეთი თამაშის შესახებ დაწერა შექსპირმა. 1770 წელს ეს თამაში შეიტანეს ჩრდილო ამერიკაში. 1839 წელს თამაშმა მიიღო თანამედროვე ბეისბოლის ფორმა.

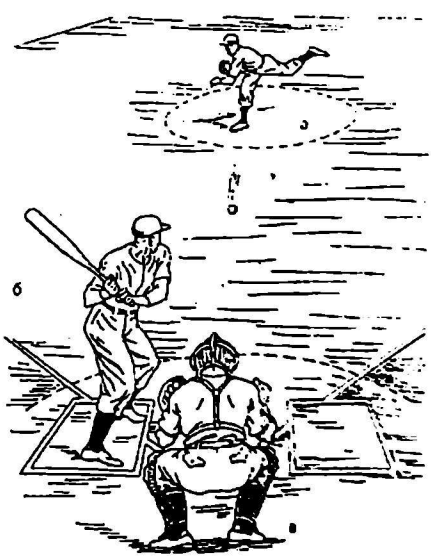
ამერიკული ბეისბოლი არის ბურთით თამაში, რომელიც მსგავსია ჩოგან-ბურთის. არსებობს ბეისბოლის საერთაშორისო ფედერაცია.

გუნდები იბრძვიან ბურთის ჩაწოდების უფლებაზე და გადარბენაზე, რაღა ერთი ბაზის გადარბენისთვის მიიღონ ქულა. თითოეულ გუნდში არის 9 მოთამაშე, ბურთის ჩამწოდებელი და მიმღები გუნდები დაეწყობიან. ერთმანეთის პირდაპირ. ბურთის ჩამწოდებელ გუნდის 9 მოთამაშიდან მხოლოდ ერთი თავდამსხმელი მონაწილეობს სათამაშო ქმედებებში. ბურთის მიმღებ გუნდში, თამაშობს ყველა მოთამაშე სახელდობრ: 6 ცენტრალური (1 ბურთის ჩამწოდებელი, (numrep - ინგ.) 1 ბურთის მიმღები (ketrep - ინგ.) 1 დამცველი, 3 მოთამაშე ბაზებში) და სამი მინდვრის მოთამაშე. მკვრივი ხელთათმანები და არტაშანები მუსლებზე იცავენ მოთამაშეებს დაშავებისა და ტრავმებისაგან. ამის გარდა ბურთის მიმღებ მოთამაშეს აქვს ნიღაბი და მუცელის დამცველი აღჭურვილობა.

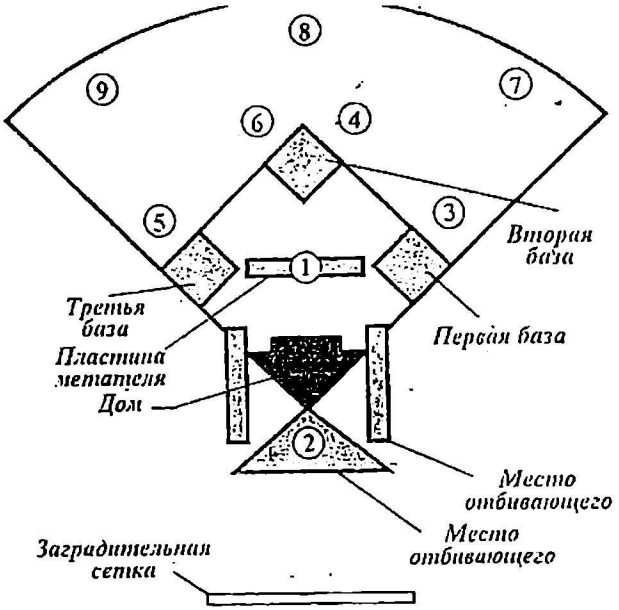


ლი გუნდის მოთამაშე გადის თამაშიდან.

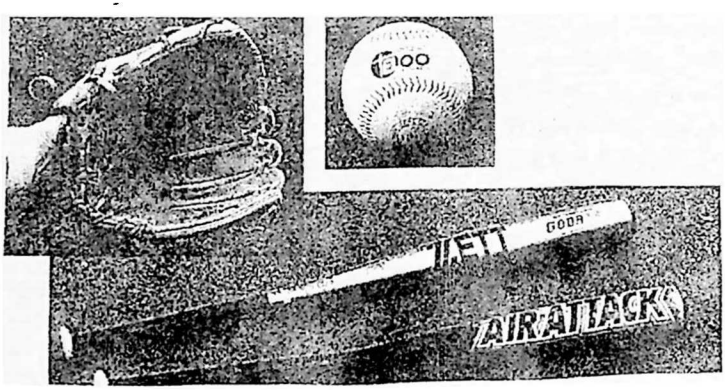
სათამაშო ადგილი წარმოადგენს მაგარი საფარის მქონე მოედანს, რომლის ზომებია 175X125მ. მოედნის ცენტრალურ ნაწილში მოთავსებულია ბეისბოლის კვადრატი, რომლის გვერდის სიგრძეა 27,45მ. (ახალგაზრდებისთვის 25მ). კვადრატის შუაში არის ტყორცნის ბაზა, თეთრი რეზინის სატყორცნი მოედნით. სამი ბაზა ტილოს ბალიშებით მოწყობილი (38.1X38.1 სმ.) რომლებიც შეადგენენ ბეისბოლის კვადრატის კუთხეებს. ტრიბუნებიდან 18,30 მ. მანძილზე არის თავდასხმის ბაზა. მისი ბურთის ჩამწოდებელი მოთამაშე (numrep - ინგ.) დგას მოედნის ცენტრში ტყორცნის ბაზაში. ის თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგის გუნდის თავდამსხმელზე ბურთის ჩაწოდებით. თუ თავდამსხმელი (ketrep - ინგ.) გააგზავნის უკან მოედანზე, მაშინ ეს აძლევს მას უფლებას გადაირბინოს ბაზაზე. როგორც კი ის დაიკავებს პირველ ბაზას, მეორე მოთამაშე გახდება ახალი თავდამსხმელი. ბურთის მიმღები გუნდის მოთამაშე მიიღებს მოგერიებულ ბურთს და ცდილობს რაც შეიძლება სწრაფად გადასცეს ის თავის პარტნიორებს, რომლებიც დგანან ბაზებში, იმ მიზნით, რომ ბურთით ხელში ისინი კიდევ შეეხონ მოწინააღმდეგეს ბაზის ფირფიტის წინ. როცა ამას მოახერხებს, მაშინ, თავდამსხმე-



გან მარჯვნივ და მარცხნივ განლაგებულია ორი მოედანი (1.22-1.83 მ.) საიდანაც წარმოებს დარტყმა. იხ.



სარტყამი (ტაფელა) დამზადებულია მაგარი ხისაგან და სახელურთან ერთად საერთო სიგრძე აქვს 106.70 სმ. ტაფელის ბოლო ნაწილის სიგანე არის 6.98 სმ. ბურთს აქვს ორმაგი ტყავის კამერა, რომლის დიამეტრია 23 სმ. და იწონის 145 გრ.



თამაშის დრო არ არის შეზღუდული. როცა თავდამსხმელი დაარღვევს თამაშის წესებს, მათ შეცვლიან სხვა მოთამაშით. როცა სამი თავდამსხმელი გავა თამაშიდან, გუნდები შეცვლიან ბაზებს, ესე იგი თავის დამცველი გუნდი დაიწყებს თავდასხმას. თითოეული გუნდის რიგის მიხედვით 9 დაცვა (unnung - ინგ.) შეადგენს თამაშს.

როცა წარმატებული ტყორცნის შემდეგ თავდამსხმელმა წარმატებით მიირბინა სამ ბაზასთან და უკან, ის ღებულობს 1 ქულას და ჩაწოდება ითვლება დამთავრებულად. გამარჯვებული გახდება ის გუნდი, რომელიც მოაგროვებს უფრო მეტ ქულებს. როცა ბურთის ჩამწოდებელი მოთამაშემ გააკეთა ოთხი არასწორი ტყორცნა ან ერთი ყალბი ტყორცნა, მაშინ მოწინააღმდეგის თავდამსხმელი ავტომატურად მიიღებს პირველ ბაზაში გადარბენის უფლებას.

თავდამსხმელი გახდება მოედნის მოთამაშე, თუ მან შეასრულა ტაფელით ბურთზე ერთი დარტყმა: როცა მსაჯი დააფიქსირებს 4 შეცდომას, ან თავდამსხმელი ტანით შეეხება ბურთს.

თავდამსხმელი ტოვებს თამაშს, თუ ბურთზე დაარტყამს რიგის გარეშე, ან ბაზის საზღვრებს გარეთ, თუ ის ერთი წუთის შემდეგ არ აღმოჩნდება ბაზაში, საიდანაც მან უნდა გააკეთოს დარტყმა ბურთზე, თუ ის ხელს უშლის ბურთის მიმღებ მოთამაშეს, თუ მან ჩაიდინა სამი შეცდომა, ანდა თუ პირველ ბაზაში იმყოფება მოთამაშე, რომელმაც მისგან მიიღო ბურთი.

მოედნის მოთამაშე ტოვებს თამაშს, როცა თავის გზაზე სწორი ხაზიდან ის დაშორდება 1 მეტრზე მეტი მანძილით; თუ ის ხელს უშლის მოწინააღმდეგეს: თუ ბურთი მის წინ მიაღწევს ბაზამდე, ხოლო მოთამაშე ბაზაზე ფეხით შეეხება ბაზის ბალიშს: როცა ბაზის გარეთ მას შეეხება მოთამაშე ბურთით ხელში, როცა ის თვითონ არ შეეხო ბაზას, რომლის ავლით ის გაირბენს, როცა თავდამსხმელის შემცვლელად შემოსული მოთამაშე დაეწევა მას ბაზაში. (აქ მოსულმა მისი გუნდის მოთამაშემ ადრე უნდა დატოვოს ბაზა, რადგან აქ ყოფნის უფლება აქვს მხოლოდ ერთ მოთამაშეს).

ბურთზე დარტყმა ბეისბოლში მოითხოვს განსაკუთრებულ მოქნილობას. მოქნევა ბეისბოლში წარმოებს ბეჭის დონეზე. ტაფელა ხელში უკავიათ ორივე ხელებით. სირბილის ტექნიკა დაახლოებით შეესაბამება მძლეოსნურს. მოედნის მოთამაშეები იყენებენ ბურთის გადაცემას ბეჭიდან ერთი ხელით. ტყორცნის ტექნიკა – ნებისმიერია. საჭიროა მხოლოდ პირობის შესრულება, რომ ბურთმა გაიაროს თავდამსხმელი მოთამაშის ბეჭის და მუხლის დონის სიმაღლეს შორის. ტყორცნის შემსრულებელმა მოთამაშემ არ უნდა გააკეთოს ცრუ (მოტყუებითი) მოძრაობები. თუ ის მოემზადა

ტყორცნისთვის, მაშინ, ის უნდა შეასრულოს, და არ უნდა გადასცეს ბურთი ან მოახვედროს დამცველს.

ბურთის მიმღები მოთამაშე ტყორცნის ბაზაზე, დაიჭერს იმ ბურთებს, რომლებიც არ მოხვდნენ ტაფელს, მისი ამოცანაა რაც შეიძლება სწრაფად კვლავ შეიტანოს ბურთი თამაშში. დამცველები გადარბიან ბაზიდან ბაზამდე. ამ დროს ისინი აკვირდებიან, მოედნის მოთამაშეებს, როცა ისინი ემზადებიან ტყორცნისათვის.

მიზანის მიღწევა ბევრად არის დამოკიდებული „პიტჩერზე", მისი ჩაწოდების ძალასა და სირთულეზე, რომლის დროს ბურთი მიფრინავს 130-140 კმ/ს სიჩქარით. თუ „პიტჩერი" მოწინააღმდეგეს მოუსპობს სარტყამით ბურთზე დამიზნებული დარტყმის მიყენების შესაძლებლობას, ის ამით ნეიტრალიზებას უკეთებს მის თავდასხმით პოტენციალს. ჩაწოდების შემდეგ ბურთმა უნდა გადაიფრინოს „სტრაიკის" ზონის გავლით. თუ ბურთი აცდება ამ ზონას, მაშინ „კეტჩერის" ზურგს უკან მყოფი მსაჯი დააფიქსირებს შეცდომას და გასცემს კომანდას „ბოლ"! ოთხი ასეთი შეცდომის შემდეგ მტყორცნელი ავტომატურად მიიღებს პირველი ბაზის დაკავების უფლებას. თუ ბურთი მიფრინავს სწორად, ხოლო მასზე დამრტყმელი ვერ მოახვედრებს, მაშინ მსაჯი დაადგენს „სტრაიკს". სამი „სტრაიკის" შემდეგ მტყორცნელი გადის თამაშიდან. ან ბეისბოლის ტერმინოლოგიის მიხედვით, აღმოჩნდება „აუტში". „აუტს" აღგენენ მაშინაც, როცა მტყორცნელი შეძლებს დარტყმის მიყენებას, მაგრამ დაცვის მოთამაშეები ბურთს დაიჭერენ ჰაერში. ან თუ ბურთი დარტყმის შემდეგ შეეხება მიწას, მაგრამ მას დაეუფლებიან (დაიჭერენ) და მიიტანენ შესაბამის ბაზაზე მანამდე, სანამ იქ მიირბენს თავდამსხმელი.

რეზულტატის მომტანი თავდასხმა იწყება მაშინ, როცა მტყორცნელი შეძლებს „ხიტ"-ს და ის დაიკავებს რომელიმე ბაზას. ყოველი შემდეგი წარმატებული დარტყმით რომელიმე პარტნიორისგან, ან მოწინააღმდეგეების შეცდომების წყალობით, ის წინ წავა ბაზიდან ბაზაზე. თუ ის მოახერხებს ყველა ბაზაზე ყოფნას, სახლში დაბრუნებას, მაშინ მის გუნდს ჩაეთვლება ქულა. არსებობს რეზულტატის მიღწევის უფრო სწრაფი ხერხი – „ხოუმ-რან"-ის დარტყმა.

ბეისბოლის თამაშის ტერმინები

„ინინგი" (ინგ.) ბეისბოლის მატჩის ნაწილი, რომლის დროს გუნდები თითოჯერ თამაშობენ დაცვაში და თავდასხმაში. როგორც წესია მატჩი შესდგება 9 ინინგისგან. მაგრამ თუ მეშვიდე ინინგის შემდეგ

მოწინააღმდეგეთა შორის გარღვევა (განსხვავება) გადააჭარბებს 10 ქულას, მატჩი ითვლება „ნოკაუტით" დამთავრებულად. საყაიმო ანგარიშის შემთხვევაში მე-9 „ინინგის" შემდეგ დაინიშნება დამატებითი ერთი ან რამდენიმე – მანამდე, სანამ ვინმე არ გაიმარჯვებს.

– „აუტი" (ინგ.) დაცვითი ქმედებების რეზულტატი (შედეგი), რომლის დროს თავდასხმის მოთამაშე – მტყორცნელი ან ერთი რომელიმე ბაზის უკვე დამკავებული– გადიან თამაშიდან. სამი „აუტის" შემდეგ ყოველ „ინინგში" გუნდები ცვლიან როლებს.

– „დომ" – (რუს.)-(სახლი) – ბაზა, რომლისგან საათის ისრის საწინააღმდეგო მიმართულებით ახდენენ დანარჩენი ბაზების ნომერაციას (დანომვრას). აქ იწყება და მთავრდება ნებისმიერი რეზულტატური შეტევა.

– „სტრაიკის ზონა" – ინგ.) სივრცე სახლის ზემოთ, რომელიც შეზღუდულია სიმაღლეში მტყორცნელის მკერდის და მუხლს შორის, როცა მას უკავია ბუნებრივი საწყისი პოზიცია დარტყმისათვის.

– „სტრაიკ–აუტ"-ი (ინგ.) „პიტჩერის" წარმატებული მოქმედების რეზულტატი, რის გამოც მან დამრტყმელი გაიყვანა აუტში, რომელმაც სამჯერ ააცილა სწორად ჩაწოდებულ ბურთს.

– „პიტჩერი" (ინგ.) – დაცვაში მყოფი გუნდის მთავარი მოთამაშე. მას შეჰყავს ბურთი თამაშში და მისი ამოცანაა ეს გააკეთოს ისეთნაირად, რომ მოწინააღმდეგის დამრტყმელმა ვერ შეძლოს რეზულტატური დარტყმის მიყენება.

– „კეტჩერი" – (ინგ.) – დაცვაში მყოფი გუნდის მოთამაშე, რომელიც იმყოფება დამრტყმელის უკან, ღებულობს „პიტჩერის" ჩაწოდებებს და თვალყურს ადევნებს მოწინააღმდეგეების მოქმედებებს, რომლებსაც უკავიათ ბაზები.

„ხიტ"-ი დარტყმა, რომელიც დამრტყმელს აძლევს უფლებას დაიკავოს ერთი ან რამდენიმე ბაზა. „ხიტ"-ი შეიძლება იყოს უბრალო, თუ დაკავებულია მხოლოდ პირველი ბაზა, ასევე არსებობს ორი ან, სამი ბაზიანი.

– „ხოუმ-რან"-ი -(ინგ.) დარტყმა, რომლის შემდეგ ბურთი გადაუფრენს მთელ მოედანს და გასცდება მის საზღვრებს. ასეთი დარტყმის შედეგად მოპოვებული ქულების რაოდენობაა1-დან 4-მდე, ის დამოკიდებულია თავდამსხმელი გუნდის ბაზებზე მყოფ მოთამაშეთა რაოდენობაზე.

– „ბეის" (ინგ.) – ბაზა.

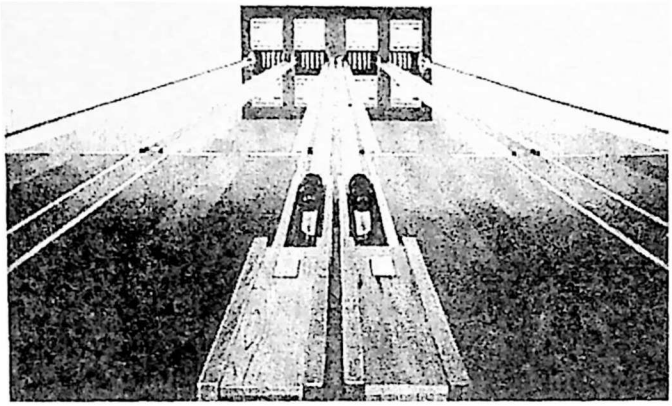
– „ბოლ" (ინგ.) – ბურთი.

– „ინფილდ" (ინგ.) – შიდა მოედანი.

– „აუტფილდ" (ინგ.) – გარე მოედანი.

„შორტ სტოპ" (ინგ.) – ბეისბოლის მოთამაშეები II და III ბაზებს შორის.

ბოულინგი



ბოულინგი უძველესი თამაშია. ბოულინგის საოამაშო ბურთები და კეგლები ნაპოვნი იყო ეგვიპტის ფარაონის აკლდამაში, რომელიც გარდაიცვალა 5200 წელს ჩვენ წელთაღრიცხვამდე. გერმანიაში ჩვენი წელთაღრიცხვის IV საუკუნეში ბოულინგი ითვლებოდა რელიგიური ცერემონიის შემადგენელ ნაწილად.

განსაკუთრებული პოპულარობა ბოულინგმა მიიღო ამერიკაში, სადაც 1895 წელს ენთუზიასტებმა ჩაატარეს პირველია ამერიკული კონგრესი ბოულინგში, რომელზედაც დაამუშავეს თამაშის სტანდარტული წესები.

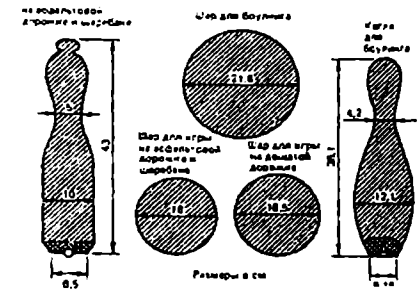
ბოულინგის საოამაშო არენას წარმოადგენს პარკეტის ფიცარნაგი რომელსაც ეწოდება „ბოულინგბანი". ბილიკებს აქვს ჰორიზონტალური მდებარეობა. გარბენის მონაკვეთი გამოყოფილია 2.5 სმ. სიგანის შავი ხაზით. ბილიკების გვერდებზე განლაგებულია ასაცილებელი ღარები 23 სმ. სიგანის რომლებსაც აქვთ 4.5 სმ სიმაღლეთა განსხვავებული დახრა.

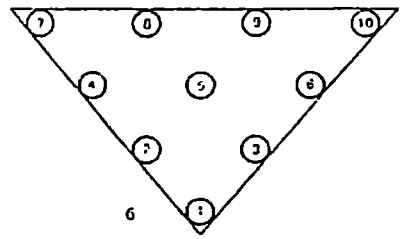
ბოულინგბანის კეგლი მოგაგონებს გაბერილ ბოთლს. კეგლის ძირში არის ჩაღრმავება, რაც იძლევა კეგლის მდგომარეობის დაფიქსირების საშუალებას. ისინი დამზადებულია ხისგან, გარშემო აკრავს პლასტმასის გარსი. კეგლის წონა არის 1305-1640 გრ. კეგლის სიმაღლე არის 381მმ. მის თავს აქვს რკალისებური ფორმა, რკალის რადიუსია - 32,33 მმ.

ბოულინგის ბურთულის გარშემოწერილობის სიგრძეა 68,58 სმ., ხოლო დიამეტრი არის 21,8 სმ. მისი წონა მერყეობს 4536-7255 გრ. რადგან ასეთი ზომების ბურთულის ხელში დაკავდება ძნელია, მას აქვს

სამი ხვრელი, დიდი, საჩვენებელი და შუა თითებისათვის. ბურთულის ხვრელები უნდა შეესაბამებოდეს ხელის თითების სისქეს.

ადრე ბურთულებს ამზადებდნენ სამხრეთამერიკის მაგარი ჯიშის ხისაგან, ამჟამად კეგლები მზადდება (ნოვოტეკს-ისგან (რუს.), ან ებონიტიდან. იხ. ნახ.





გარბენის სიგრძე შავ ხაზამდე, არის 4,5 მოკლე ნაბიჯი. საწყის პოზიციაში ბურთულის სიმძიმე თავმოყრილია ძირითადად მარცხენა ხელში. მარჯვენა ხელის დიდი, საშუალო და უსახელო თითები მდებარეობს ბურთულის სპეციალურ ხვრელებში, დანარჩენი თითებიც მდებარეობენ ბურთულის ზედაპირზე, მაგრამ ისინი ფართოდ არ არიან განლაგებული. ხელის მტევანი შეადგენს ბეჭისწინა ბუნებრივ სწორ ხაზს. მოთამაშის ტანი არის ვერტიკალურ მდგომარეობაში, ბეჭები ფიცარნაგთან ჰქმნიან კუთხეს, მარჯვენა ფეხი ნახევარი ტერფით გაწეულია წინ, ტანის სიმძიმე გადატანილია მარჯვენა ფეხზე - ასეთ მდგომარეობაში სპორტსმენი ემზადება ტყორცნის შესასრულებლად. ყველა ოთხივე ნაბიჯი უნდა შესრულდეს ოდნავ მოხრილი ფეხებით.

ბოულინგის გუნდი შედგება 5 მოთამაშისგან. ევროპული სტილით თამაშის დროს ბილიკების შეცვლა ხდება 10 კომპლექტის წაქცევის შემდეგ, ხოლო ამერიკული სტილით თამაშის დროს ბილიკების შეცვლა ხდება თითოეული კომპლექტის წაქცევის შემდეგ.

ბოულინგის თამაში წარმოებს სერიებით, „გავლებით". თითოეული „გავლა" წარმოადგენს კეგლების 10 კომპლექტის წაქცევას. თითოეული კომპლექტი შესდგება 10 კეგლისგან, რომლებიც განლაგებულია განსაზღვრული რიგის მიხედვით. ერთი კომპლექტის წაქცევაზე ერიცხება 2 ქულა. როცა მოთამაშე ერთი ტყორცნით წააქცევს კომპლექტის ყველა ათივე კეგლს, ის მიიღებს 10 ქულას. ასეთ ტყორცნას ეწოდება - „სტრაიკ"-ი. როცა მოთამაშე მთლიან კომპლექტს წააქცევს ორი ტყორცნით, ის ასევე მიიღებს 10 ქულას. ასეთ ტყორცნას ეწოდება - „სპერ"-ი.

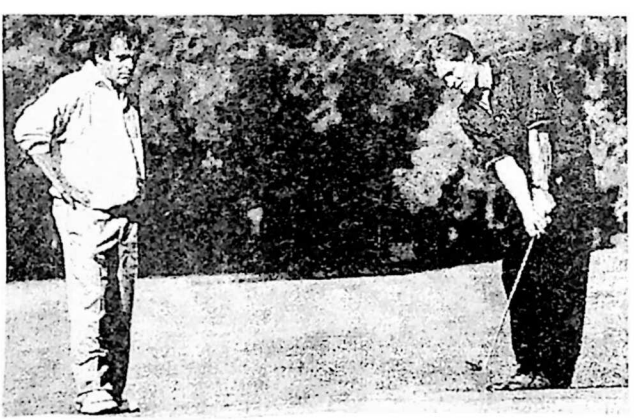
როცა ორი დარტყმით მოიამაშე ვერ წააქცევს ყველა კეგლს, მაშინ დაითვლიან მხოლოდ წაქცეული კეგლების რაოდენობას. ასეთ ტყორცნას ეწოდება „მის“-ი. თითოეული კომპლექტების წაქცევის შედეგები ჯამდება ტყორცნიდან – ტყორცნამდე.

„გავლის“ ბოლოს მოთამაშე ჰრულებს თავისუფალ ტყორცნებს მე-10 კომპლექტის წაქცევის რეზულტატზე დამოკიდებით. როცა კომპლექტი წაქცეულია ერთი ტყორცნით, მაშინ უნდა იქნეს შესრულებული კიდევ ორი თავისუფალი ტყორცნა, თუ წაქცევა გაკეთებულია ორი ტყორცნით, მაშინ უნდა იქნეს შესრულებული ერთი თავისუფალი ტყორცნა. როცა დარჩება წაუქცეველი კეგლები, ასეთ მდგომარეობას ეწოდება – „სპლიტ“-ი.

„ფაულ“-ი არის არასწორად შესრულებული ტყორცნა, როცა სპორტსმენი გადავა შაე ხაზს იქეთ, ან როცა ბურთულა გადაგორდება ბილიკიდან. საეროაშორისო წესების მიხედვით ბოულინგის თამაშში გათვალისწინებულია „ორმაგი ბრძოლა“, რაც ნიშნავს, რომ თითოეულ კომპლექტის ტყორცნების შემდეგ, მოთამაშე იცვლის ბილიკს.

ქულების თანაბარი რაოდენობის დროს ვამარჯვებული გამოვლინდება ერთი მოთამაშის ცალკეული სერის უმაღლესი და უმცირესი რეზულტატებს შორის მცირე სხვაობის მიხედვით. როცა ეს შედეგები ტოლია, მაშინ გადაწყვიტავს „სტრაიკების“ რაოდენობა. თუ ეს შედეგებიც ტოლია, მაშინ „სპერების“ დიდი რიცხვი, თუ ეს შედარებაც არ დაარღვევს თანასწორობას, მაშინ გამარჯვება განაწილდება სპორტსმენებს შორის – შესაბამისად.

გოლფი



გოლფის სამშობლოდ ითვლება – შოტლანდია

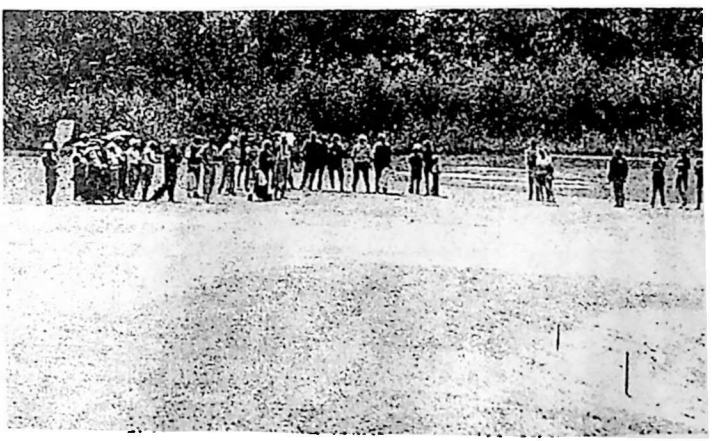
XVII საუკუნეში ეს თამაში გავრცელდა ინგლისში. 1856 წლიდან ის

პოპულარული გახდა საფრანგეთში, ხოლო გერმანიაში გამოჩნდა 1890 წელს. ამჟამად გოლფი პოპულარულია ამერიკაში, ინგლისში და ავსტრალიაში.

გოლფის თამაშის მიზანი არის - დარტყმების უმცირესი რაოდენობით ებონიტის ბურთულის შეგდება ფოსოში, მისი განსაზღვრული ადგილების მონაკვეთებში ან სათამაშო ველზე გატარებით. ამიტომ ბურთულაზე დარტყმა საჭიროებს სპეციალურ გაწაფულობას. თამაშის ღირსება გამოიხატება იმაში, რომის წარმოადგენს სუფთა ჰაერზე აქტიურ დასვენებას.

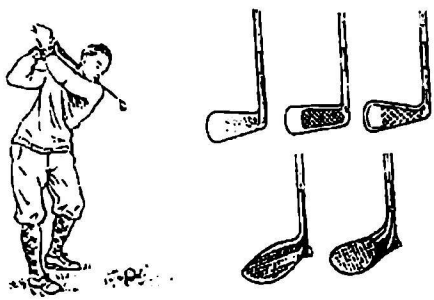
გოლფის სათამაშო მოედანი გამორჩეულია სათამაშო ტრეკებით და ფოსოების რაოდენობით. არის მოედნები 20-50 ჰექტარის ფართობით და 18 ფოსოთი. თამაში მოედანზე იწყება ბურთზე საწყისი დარტყმის ადგილიდან. პირდაპირ დარტყმებს და დაახლოებაზე დარტყმებს ბურთი მიაქვთ მწვანე მინდორში ან მიზანში. (ფოსოს გარშემო მოედანი წარმოადგენს 500-1000 კვადრატული მეტრი ფართობის მქონე მოკლედ შეკრეჭილ ბალახის ველს). თამაშის პროცესში უნდა იქნეს გადალახული ბუნებრივი და ხელოვნური წინააღმდეგობები, კერძოდ: ხეები, ცოცხალი ღობეები, ბორცვები, მაღალი ბალახი, ქვიშიანი თხრილები და სხვა სიძნელეები ან ხაფანგები სათამაშო ველზე. ფოსო გარშემო შემოღობილია 10,8 სმ დიამეტრის, მიწაში 10 სანტიმეტრ სიღრმეზე ჩარჭობილი მეტალის გარსით. იმისათვის რომ ფოსო დანახულ იქნეს ჯერ კიდევ შორიდან, ის არის აღნიშნული ალამით, ვინაიდან ზოგიერთი სათამაშო ტრეკების სიგრძე აღწევს 500 მეტრს, ხოლო მწვანე ველზე შეიძლება იყოს დაფარული წინაღობებით. სათამაშო ტრეკების (სათამაშო წრის) საერთო სიგრძე - 18 ფოსოს მქონე მოედნისთვის შეადგენს 7 კილომეტრს.

იხ. ნახ.





გოლფის სათამაშო ბურთი გაკეთებულია კაუჩუკისაგან და შემოკრული აქვს ტყავის ან ებონიტის მსუბუქი გარსი, რომ შესაძლებელი იყოს მასზე ყვანჯის (კლიუშკა - რუს.) დარტყმა. ბურთი იწონის 46 გრამს. ყვანჯის ღერი გაკეთებულია თხელი დრეკადი ფოლადის მილისგან, რომლის სიგრძეა 1.10 მ., მის სახელურზე შემოკრულია ტყავი. ქვედა ბოლოს აქვს თავი, რომლითაც აწარმოებენ დარტყმას ბურთზე. დარტყმების სხვადასხვა სახეობების შესაბამისად თავს აქვს სხვადასხვა ფორმა. შეჯიბრების ერთი სახეობისთვის საჭიროა 14 ყვანჯის კომპლექტი. ყვანჯებს ატარებს „კედდი“ (მოთამაშის დამხმარე) სპეციალური ჩანთით. ყვანჯები მოაქვთ სპეციალური ორბორბლიანი ურიკით. ყვანჯის დარტყმით ბურთი შეიძლება გატყორცნილი იქნეს 500 მეტრის სიგრძეზე. ყვანჯის დასარტყმელი ზედაპირი რაც უფრო მოსრილია, მით უფრო მაღალი და მოკლე იქნება ტყორცნის (ფრენის) ტრაექტორია. ამის ცოდნა საჭიროა ისეთ შემთხვევებში, როცა საჭიროა ხეზე გადავლება ან როცა ბურთი უნდა გამოიტანო კედლის ახლოდან, ან ქვიშის თხრილიდან. ასეთ შემთხვევებში საჭიროა დიდი გამოცდილება, რათა სწორად ამოარჩიო ყვანჯი და დარტყმის სახეობა.





იხ. ნახ.

არსებობს გოლფის თამაშის ნაირსახეობები: ორიანი- ერთი თამაშობს მეორის წინააღმდეგ; სამიანი - ერთი მოთამაშე თამაშობს ორის წინააღმდეგ: ოთხიანი - ორი მოთამაშე თამაშობს ორის წინააღმდეგ; სამმაგი ბურთი - სამი მოთამაშე თამაშობენ ერთმანეთის წინააღმდეგ, თითოეულ მოთამაშეს გააჩნია საკუთარი ბურთი; საუკეთესო ბურთი - 1 მოთამაშე თამაშობს ორი ან სამი მოთამაშის საუკეთესო ბურთის წინააღმდეგ; ოთხმა-

გი ბურთი – ორი მოთამაშე თამაშობენ თავისი საუკეთესო ბურთით ორი სხვა მოთამაშის საუკეთესო ბურთის წინააღმდეგ.

ერთხელ თამაშში დარტყმით შეყვანილი ბურთის ხელით ხლება აღარ შეიძლება (განსაკუთრებული მოლაპარაკების გამორიცხვით). წინააღმდეგ შემთხვევაში ფაქტიური დარტყმების რაოდენობას დაემატება საჯარიმო დარტყმა. სპეციალური წესები განსაზღვრავენ წინაღობებთან შესაძლებელ მიახლოებას ან დაშორებას. შეფასების მიხედვით განასხვავებენ: - ფოსოებზე, ანგარიშზე და ფორებით თამაშებს. როცა ორმა მოწინააღმდეგემ მიაღწია ფოსოს ერთნაირი ქულების რაოდენობით, მაშინ ის გაიყოფა. როცა ერთი წრის დამთავრების შემდეგ დაკავებული ფოსოების რაოდენობა ერთნაირია, მაშინ თამაში გაგრძელდება მანამდე, სანამ არ იქნება დაკავებული შემდეგი ფოსო.


კორეელი მსოფლიო ჩემპიონი ქალებში

ანგარიშზე თამაშის დროს, გადამწყვეტად ითვლება ერთ წრეში ერთი მოთამაშის ან გუნდის მიერ გაკეთებული დარტყმების რაოდენობა, დაკავებულ ან წაგებულ ფოსოების რაოდენობაზე დამოუკიდებლად. არსებობს ასევე ანგარიშზე თამაში, როცა უნდა მიაღწიო ან გადააჭარბო დარტყმების ოპტიმალურ რაოდენობას თითოეულ ფოსოზე განსაზღვრულ ორიენტირთან.

მინი — გოლფი

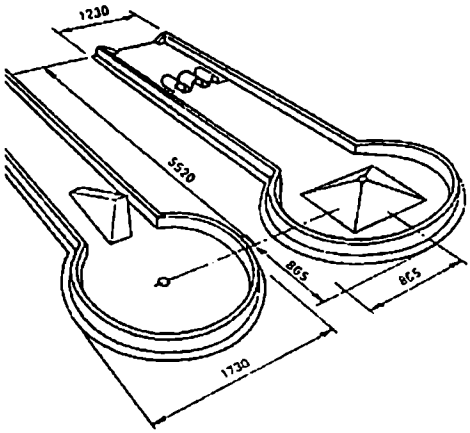
მინი-გოლფი წარმოიშვა შვეიცარიაში XX საუკუნის 50-იან წლებში. ის სწრაფად გავრცელდა ევროპის სახელმწიფოებში და ამჟამად ითვლება დასასუნებელი სპორტის სახეობად. 1958 წლიდან დაარსდა მინი-გოლფის საერთაშორისო ფედერაცია. 1959 წლიდან ყოველწლიურად ტარდება ევროპის ჩემპიონატები.

მინი-გოლფს ლიტერატურაში ეწოდება „გოლფი ბილიკებზე". არსებობს მინი-გოლფის თამაშის 4 სახეობა, 1, 2, 3 და 4 ჯგუფის მიხედვით.

მინი-გოლფს თამაშობენ 18 ბილიკზე ამავე რაოდენობის ფოსოებით. ბილიკების სიგრძე სხვადასხვაა: (1 ჯგუფი – 12 მ.; 2 ჯგუფი – 6,5 მ; 3 ჯგუფი – 6,5 მ. ან 12 მ; 4 ჯგუფს – ზუსტად დადგენილი ზომები არ გააჩნია). ბილიკები გაკეთებულია ბეტონისგან, ან ასფალტისგან, ან ას-

ბესტ-ბეტონის ფილებისგან და შემოფარგლულია ფოლადის ჩარჩოთი. წინაღობები შეიძლება იყოს: უსწორობა, დახრილობა, სპირალი, კარები, ტრამპლინი). ისინი დამზადებულია ბეტონისგან, მეტალისგან, ან პლასტმასისგან. შეჯიბრებებზე შეიძლება გამოყენებულ იქნეს გოლფის ყვანჭები (კლიუშკა-რუს.), ხოლო დანარჩენ შემთხვევებში კი საკმარისია უბრალო ხის ან პლასტმასის ყვანჭები.

იხ. ნახ.



ბურთი დამზადებულია კაუჩუკისგან, მისი დიამეტრია 38 მმ. და იწონის 40 გრამს., ბურთი ოდნავ დაღარულია. მინი-გოლფის სათამაშო მოედნის ფართობი დაახლოებით არის 2000 კვადრატული მეტრი.

მინი-გოლფს თამაშობენ, ერთი ერთზე ან გუნდი გუნდზე. მოგებულია ის, ვინც დარტყმების ნაკლები რაოდენობით სასტარტო წერტილიდან სათამაშო მოედნის გავლით ფოსოში ჩააგდებს ბურთს. თითოეული დარტყმაზე ერიცხება 1 ქულა. როცა მოთამაშე 7 დარტყმით ვერ მიაღწევს მიზანს, ის მიიღებს საჯარიმო ქულას (ერთი ბილიკისთვის 8 ქულა) და თამაშს დაიწყებს შემდეგ ბილიკზე.

დარტსი

დარტსის თამაშის სამშობლოა ინგლისი. სამიზნე დისკის დიამეტრია 28 - 50სმ. ის დაყოფილია სხვადასხვა ფერის ველებად. სამიზნეს ცენტრი ძირიდან უნდა იყოს 1.7 მეტრის სიმაღლეზე. ტყორცნის დისტანცია დამოკიდებულია სამიზნეს სიდიდეზე და შეადგენს 3-4 მ. ისარის სიგრძეა 14-15 სმ და იწონის 25 გრამს. წინა ნაწილს აქვს ფოლადის დაბოლოვება რომლის სიგრძეა 3,5 სმ და ჩაჭედილია 4 სმ. სიგრძის სპილენძის გარსში,

რომელზედაც დამაგრებულია ოთხმხრიანი ფრთა, რაც დამზადებულია პლასტიკისგან, რომლის სიგრძე არის 6-7 სმ.

იხ. ნახ.



თამაში მიმდინარეობს მანამდე, სანამ არ მოგროვდება ქულების განსაზღვრული რაოდენობა. თითოეული მოთამაშე ან შეჯიბრებაში მონაწილე გუნდები ცდილობენ მოაგროვონ საჭირო რაოდენობის ქულები და გაუსწრონ მოწინააღმდეგეს. მოგროვილი ქულების რაოდენობა ჯამდება ბოლო ტყორცნის რეზულტატის გათვალისწინებით. ჩვეულებრივ თამაშობენ 201-301 ქულამდე.

თამაშის წესი, რომელსაც „კრიკეტი" ეწოდება ასეთია: მოთამაშემ ან გუნდმა უნდა მოახვედროს ისარი დისკის ცენტრში, რაზედაც დაერიცხება 2 ქულა, ხოლო შუა რგოლებში მოხვედრებისთვის – 1 ქულა. მოწინააღმდეგე ცდილობს მოარტყას ისეთ მიზანში, რომელიც უფრო მეტ ქულებს მოუტანს. როცა პირველი მოთამაშე მოაგროვებს 5 ქულას, მაშინ მას დაემატება მოწინააღმდეგის მიერ მოგროვილი ქულებიც. შემდეგ მოწინააღმდეგეები გაცვლიან როლებს. მოგებულად ითვლება ის მოთამაშე, ან გუნდი რომელიც უფრო მეტი რაოდენობის ქულებს მოაგროვებს.

თამაშის სახეობაში რომელსაც ეწოდება „სროლა საათებზე", შეჯიბრების მონაწილეები ცდილობენ რაც შეიძლება მცირე რაოდენობის ტყორცნა გააკეთონ, ერთხელ მოახვედრონ ყოველ ველში, პირველმა დატყორცნოს ყველა 20 ველი და დაამთავროს თამაში 25-ში ან ცენტრში მოხვედრით. როცა მოთამაშე ვერ შეძლებს მორიგე ველში მოხვედრებას და მას შესრულებული აქვს სამი ტყორცნა, მაშინ მას შეცვლის სხვა მოთამაშე.

ზემოთ აღწერილი წესების მიხედვით, თითოეულ მოთამაშეს აქვს

უფლება გააკეთოს სამი ტყორცნა ერთმანეთზე მიყოლებით, რომელთა შედეგები ჯამდება. როცა ისარი მოხვდება დისკის მავთულზე, ტყორცნა ჩაითვლება, როცა ქულების დათვლისწინ ისარი ამოვარდება, მაშინ ტყორცნა ჩაითვლება, ხოლო ქულები არა. ნიშანს საზღვრებს გარეთ ნატყორცნი ითვლება, მაგრამ მოაქვს ნოლი ქულა. გუნდურ ჩათვლაში გუნდის წევრების რეზულტატები ჯამდება. არსებობს თამაშის სხვა ვარიანტებიც.

კეგლი

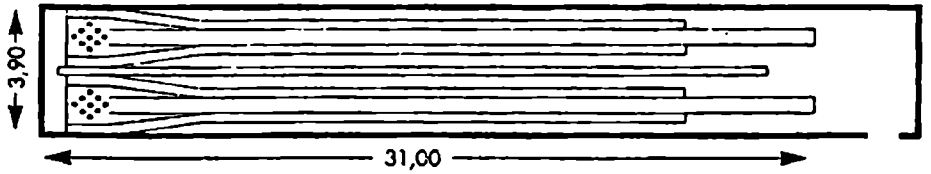
კეგლი უძველესი თამაშია, ის ითვლება გერმანელების ნაციონალურ თამაშად. კეგლის თამაშით გართულია ყველა ხნის ადამიანები. კეგლის თამაშის საერთაშორისო ფედერაცია შეიქმნა 1952 წელს, მასში გაერთიანებულია 60-ზე მეტი ქვეყანა. რეგულარულად ტარდება მსოფლიოს და ევროპის ჩემპიონატები. არსებობს კეგლის თამაშის ოთხი სახეობა: ბოულინგი (რომელიც უკვე აღვწერეთ), თამაში ასფალტის კეგელბანზე, ბოლებანი და შერებანი.

თამაშის არსი არის, რომ სამი ნაბიჯის გარბენით, მოთამაშემ ბურთი უნდა ტყორცნოს (აგზავნოს) ხელით ბოლებანზე, რათა ერთი ტყორცნით წააქციოს კეგლების მაქსიმალური რაოდენობა, რომლებიც დალაგებულია კეგელბანის მოპირდაპირე მხარეს. კეგელბანის მოედნის მოსაწყობად ამჟამად გამოყენებულია ხის მასალა, ასფალტი და პლასტმასი.

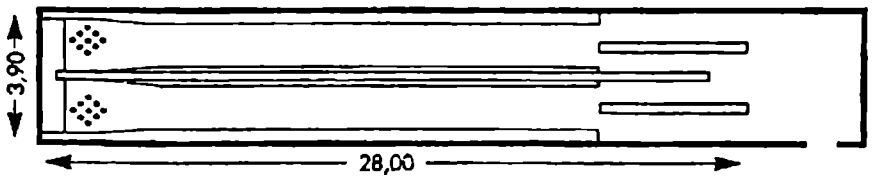
ასფალტის ბილიკების ზედაპირი დაფარულია ასფალტის სწორი საფარით. ასფალტის ბილიკი გვერდებზე შემოსაზღვრულია 10 სმ. სიმაღლის ბორტებით, ასევე ღარებით, სადაც ბურთები მოხვდება წარუმატებელი ტყორცნის შედეგად.

ბოლებანის ბილიკების სიმაღლე მთელ სიგრძეზე თანდათან მაღლდება 10 სმ-ით. ბილიკის სიგანეა 35 სმ. ბილიკის რხევის მთელი ზედაპირის გასწვრივ გაკეთებულია 4 მმ სიღრმის ღარი, რომელიც ბურთს აძლევს მიმართულებას.

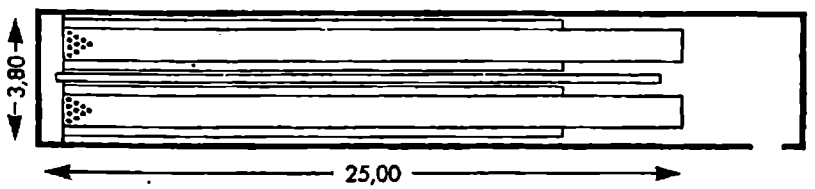
შერებანის ბილიკი წარმოადგენს ძელს 3,5 მმ სიღრმის ამოჭრილი ღარით, რომელიც თანდათან განიერდება, მიდის ორი კუთხეების კეგლებამდე (მაგრატელის პრინციპის მიხედვით), აქედან ეწოდება შერებანი. („Schere" გერმანულად ნიშნავს - მაგრატელს). ბილიკის სიმაღლეც თანდათან მაღლდება 10 სმ-ით.



ბოლებანის სათამაშო მოედანი



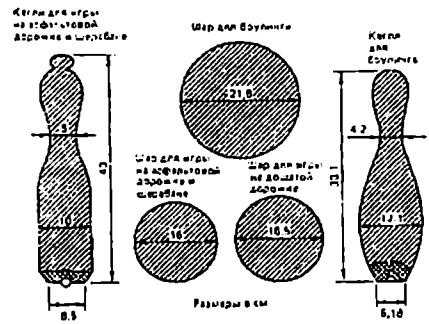
შერებანის სათამაშო მოედანი

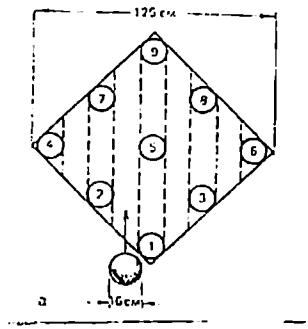


ბოულინგის სათამაშო მოედანი-..

შერებანის, ბოლებანის და ასფალტის ბილიკებზე ბურთის გაშვების მონაკვეთი დაფარულია ლინოლეუმით. 9-10 კეგლის დასაწყობ სტანდარტულ მონაკვეთს ეწოდება - „ფირპას"-ი.

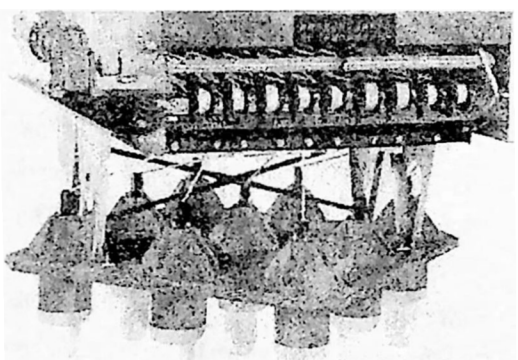
ასფალტის კეგელბანის, ბოლებანის და შერებანის კეგლებს აქვთ ერთნაირი ფორმა, სიმაღლე 40 სმ (მხოლოდ შუანა კეგლი არის 43 სმ. სიმაღლის). და მაქსიმალური დიამეტრი 10 სმ. კეგლს ძირზე აქვს ოდნავ გამოწეული ბურთულა (шарик რუს.), რაც იძლევა კეგლის დადგმის საშუალებას სპეციალურ ჩაღრმავებაზე „ფირპას"-ის ზედაპირზე. ეს უზრუნველყოფს კეგლების ზუსტად განლაგებას. კეგლები დამზადებულია ხისგან და პლასტმასისგან. კეგლის ძირის დიამეტრია 6,5 სმ. წინა სამი კეგლი აღნიშნულია ფერადი რგოლებით „კისერზე", №1 კეგლი შავად, №2 და 3 წითლად. კეგლის სიმაღლეა 381 მმ.





ასფალტის კეგელბანის და შერებანის ბურთების წონა არის 2800-1900 გ., ბოლებანის - 3050-3150 გ. ბურთის გარშემოწერილობის არ უნდა აღემატებოდეს 68,58 სმ. ვინაიდან ბურთს ასეთი გაბარიტები აქვს ძნელია მისი ხელში დაკავება, ამიტომ მას აქვს სამი ხვრელი, დიდი საჩვენებელი და საშუალო თითებისთვის.

კეგლების დასალაგებლად არსებობს ავტომატური მოწყობილობა. ის ჩაღრმავებებიდან ამოიღებს „ფეხზე“ მდგარ კეგლებს, დაყრის სატრანსპორტო ლენტზე წაქცეულ კეგლებს, მიწისქვეშა არხით მოთამაშეს დაუბრუნებს ბურთებს, დარჩენილ კეგლებს დააწყობს უკანვე თავის „ბუდეებში“ და დაალაგებს კეგლების ახალ კომპლექტს, თუ ისინი ყველა წაქცეულია, ავტომატიკის შემოღების შემდეგ კეგლის თამაშმა სწრაფად მოიპოვა პოპულარობა მთელ მსოფლიოში.



ასფალტის ბილიკზე და ბოლებანზე კეგლის მოთამაშე გუნდები შესდგება 5-6 მოთამაშისაგან. ასფალტის ბილიკზედ გავრცელებულია შერეული თამაში, როცა ტყორცნების ნახევარი სრულდება კეგლების სრული კომპლექტით, ტყორცნების მეორე ნახევარი გათვალისწინებულია ცალკეუ-

ლი ჯგუფების წასაქცევად, ან ცალკეული კეგლების წასაქცევად. ბოლებანზე თამაშში ტყორცნები ხორციელდება კეგლების სრული კომპლექტით. საჭიროა დერეფნების შეცვლა. თამაშს იწყებენ მარცხენა დერეფნიდან, ის განლაგებულია I და II კეგლებს შორის, მარჯვენა დერეფანი განლაგებულია I და 3 კეგლებს შორის. ასფალტის ბილიკზე სრულდება 25 ტყორცნა კეგლების სრული კომპლექტის მიხედვით, შემდეგი 25 ტყორცნა გათვალისწინებულია ცალკეული ჯგუფების ან ცალკე კეგლების წასაქცევად. ბოლებანზე თამაში ჯერ სრულდება 25 ტყორცნა მარცხენა დერეფანში, შემდეგ 25 ტყორცნა მარჯვენა დერეფანში. ბილიკი იცვლება ყოველი 50 ტყორცნის შესრულების შემდეგ.

ასფალტის ბილიკზე და ბოლებანზე კეგლის თამაშის ყველა ჩემპიონატზე, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა შეასრულოს 200 ტყორცნა. 50 ტყორცნის შესრულებაზე გამოყოფილია მაქსიმუმი 20 წუთი, როცა მოთამაშე ვერ ჩაეტევა გამოყოფილ დროში, მაშინ ყოველ შეუსრულებელ ტყორცნისთვის მოთამაშე ღებულობს ნულოვან შეფასებას. ყოველ წაქცეულ კლეგ-ლზე ეკუთვნის I ქულა. კეგლი რომელიც მასზე ბურთის დარტყმისას დარჩება „ფეხზე" (არ წაიქცევა) მაგრამ არა თავის „ბუდეში", არ ითვლება წაქცეულად. ასეთ კეგლს კვლავ დადგამენ ძველ ადგილზე ავტომატური მოწყობილობის გამოყენებით. კეგლი რომელიც წაიქცა „ხაფანგიდან" ასხლეტილი ბურთით, ან სხვა კეგლით, ითვლება წაქცეულად.

ნულოვანი შეფასება ხდება შემდეგ შემთხვევებში: როცა ბურთი გადაგორდება ბილიკიდან, დაეჯახება ბორტებს: გადაგორდება გვერდით ღარებში, როცა ტყორცნა მიმართულია სხვა დერეფანში: როცა მოთამაშე გადააბიჯებს წინა გამიჯვნის ხაზს და ბოლებანის თამაშით პროცესში გადააბიჯებს უკანა გამყოფ ხაზს, მაშინ ერთი გაფრთხილების შემდეგ ის ტყორცნაზე მიიღებს ასევე ნულოვან შეფასებას. წაქცეული კეგლები საჭიროა კვლავ დაიდგას ადგილზე. ნულოვანი შეფასება ეძლევა მოთამაშეს ასევე ერთჯერადი გაფრთხილების შემდეგ, თუ მოთამაშეს ფეხი დაუცურდება. და ასევე ბურთის ტყორცნის შემდეგ, თუ იმყოფება თეთრ ხაზის იქით. თუ ეყრდნობა ან ხელი უკიდია რამეზე.

თამაშის შედეგების დაანგარიშების საფუძველს წარმოადგენს მკაცრად დადგენილი ტყორცნების რაოდენობა.

კრიკეტი



კრიკეტი არის გუნდური თამაში ბურთით და ტაფელებით (სარტყამებით). კრიკეტის თამაში პოპულარულია ინგლისში, ავსტრალიაში, ინდოეთში და იაპონიაში.

კრიკეტს თამაშობენ ორი გუნდი 11-11 მოთამაშით. კენჭის ყრით ერთი გუნდი იწყებს კარების დაცვას. ამისათვის ორი მომგერიებელი მოთამაშე დადგება თავის კარებთან ახლოს. დანარჩენი 9 მოთამაშე შეცვლიან მათ თამაშის პროცესში. თითოეული გუნდი რიგის მიხედვით თამაშის მანძილზე ორჯერ იცავს კარებს.

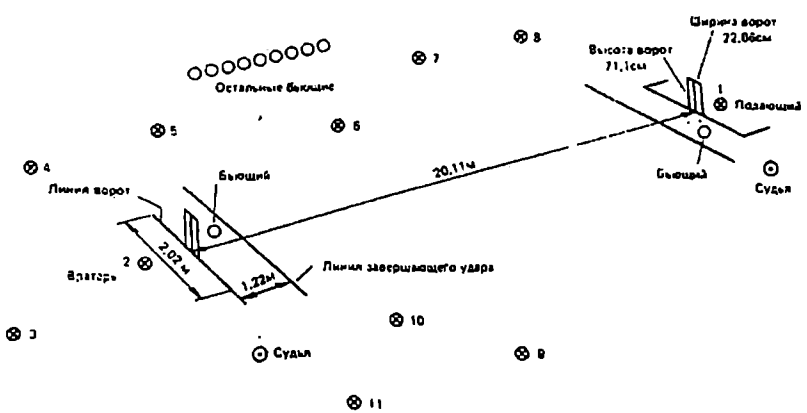
თავდამსხმელების გუნდი შედგება 1 მტყორცნელის, 1 დარაჯის და 9 მოედნის მოთამაშეებისაგან. მოთამაშეები განლაგებული არიან მთელ მოედანზე და ცდილობენ ბურთი კარებში მოახვედრონ. მომგერიებელი იცავს კარებს, ცდილობს მოიგერიოს ბურთი რაც შეიძლება შორს მოედანზე და მაშინვე უცელის ადგილს მეორე მომგერიებელს რომელიც იმყოფება მოპირდაპირე კარებთან. ამ დროს ორივე ურტყამს ტაფელას კარებში. ასე გრძელდება მანამდე, სანამ ერთი რომელიმე მომგერიებელი არ გაავა თამაშიდან, მაგალითად, თუ ბურთი გაიდა კარებში თავდამსხმელები ერთ კარებში დააყენებენ „მტყორცნელს“, რომელიც ისვრის ბურთს მეორე კარებისკენ, ცდილობს მოახვედროს კარებში. ექვსი სროლის შემდეგ იმავე გუნდის სხვა მოთამაშე აკეთებს სროლებს მოპირდაპირე კარებიდან. თავდამსხმელების გუნდში ასეთი მეთოდით ხდება გადაჯგუფება. კარების უკან დგას „დარაჯი“. მისი ამოცანა არის, რომ დაიჭიროს კარებს აცდენილი ბურთები და შეეცადოს შეაგდოს ისინი

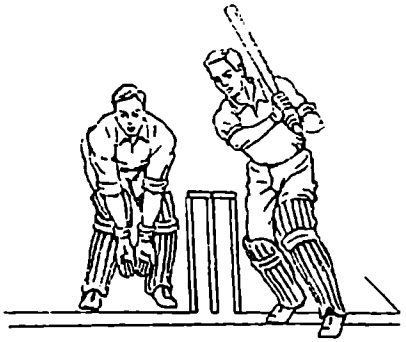
კარებში, სანამ მომგერიებლები იცვლიან ადგილებს. დანარჩენი თაყდამსხმელები თამაშობენ, სანამ ერთი რომელიმე მომგერიებელი არ დატოვებს მოედანს და არ შეიცვლება ძისი გუნდის სხვა მოთამაშით. თუ გუნდის ყველა მოთამაშეები იყვნენ მომგერიებლები „დაცვა“ დამთავრდება. თამაშის მკაცრი განსაზღვრული დრო არ არსებობს.

კრიკეტს თამაშობენ ოვალური ფორმის ბალახის საფარიან მოედანზე. მოედნის სიგრძეა 80 მ., ხოლო სიგანე 60-70 მ. მოედნის შუაში 20.11 მ. მანძილზე ერთმანეთისგან დაშორებით დგანან კარებები. კარებს აქვს სამი დგარი. ისინი მოგვაგონებს უსახელურო სამკბილა ფიწალს. თითოეული დგარის სიგანეა - 2 სმ. სიმაღლე - 71.-1 სმ. დგარები ჩარჭობილია მიწაში ერთმანეთისგან 7 სმ დაცილებით. დგარებზე ზემოდან დადებულია ორი განივი ხის ძელი, რომლის სიგრძეა 12.06 სმ. კარებში მოხვედრა - ეს ნიშნავს ერთი რომელიმე ძელის ჩამოგდებას ან ერთი რომელიმე დგარის წაქცევას. კარების ორივე მხარეზე დატანილი 2,02 მ. სიგრძის ხაზი წარმოადგენს ტყორცნების გასაკეთებელ ნიშნულს. მის უკან მდებარეობს მტყორცნელის პოზიცია. ამ ნიშნულიდან 1.22 მ. დაშორებით მის პარალელურად გადის ხაზი, რომელიც შემოსაზღვრავს მომგერიებელის მოქმედების ზონას.

კრიკეტის ბურთის გარშემოწერილობა არის 23 სმ., წონა - 156-163 გ. ბურთი შიგნით მკვრივად არის გაჭედილი და გარედან დაფარულია ორმაგი ტყავის გარსით. ტაფელის სიგრძეა - 71-96,5 სმ., სიგანე - 10,78 სმ. ხელთათმანები და სპეციალური სამუხლე საფარები ფეხებისთვის მოთამაშეებს იცავენ ტრავმებისაგან მძიმე ბურთების დარტყმების დროს.

იხ. ნახ.





Бьющий и вратарь у крикетных ворот

განსაკუთრებული ოსტატობაა საჭირო ბურთების მოგერიების დროს. კარგ მომგერიებელ მოთამაშეებს შეუძლიათ ტაფელის დახრილად დახვედრებით ჩაახვიონ ბურთი. ტაფელა ხელში მოთამაშეს უნდა ეჭიროს მფრინავი ბურთის დონეზე.

ბურთის დაჭერა მოთამაშისგან მოითხოვს ვაჟკაცობას და კარგ რეაქციას. „დარაჯმა" უნდა დაიჭიროს კარების დონეზე მფრინავი ბურთი, ამის გარდა უნდა შეძლოს გვერდითი და მაღალი ბურთების დაჭერა.

კარებისკენ ბურთის დარტყმის ტექნიკაც თავისებურია. მტყორცნელი აკეთებს გარბენს კარების ხაზამდე და ისვრის ბურთს გაშლილი ხელით, რომელმაც შემოხაზა ნახევარწრე, იწყებს მოძრაობას უკნიდან და ქვევიდან, თავის ზემოდან გავლით და წინ.

გამარჯვებისთვის გადამწყვეტ მომენტად ითვლება წარმატებით შესრულებული ადგილების შეცვლის რაოდენობა, ესე იგი მომგერიებლების გადარბენები. ამის გარდა გადარბენებზე შეიძლება იქნეს დამატებული მოწინააღმდეგის მიერ დაშვებული შეცდომების სარჯზე, როგორც მისი ჯარიმა, მაგალითად, შორი და შეცდომითი ტყორცნების დროს. შეცდომითად ითვლება ტყორცნა, როცა მტყორცნელი გადააბიჯებს ორივე ფეხებით კარების ხაზის გაგრძელებას. ასეთი შეცდომისთვის კარების დამცველი მოთამაშეს ეძლევა ერთი ზედმეტი გარბენა. შეცდომად ითვლება ასევე ყოველი არასწორად შესრულებული ტყორცნა. შორ ტყორცნად ითვლება ისეთი, როცა ბურთი მიფრინავს ძალზე მაღლა ან ძალიან შორს კარებიდან, ისე, რომ მომგერიებელს არ შეუძლია ტაფელით მიწვდეს ბურთს.

ბურთი ითვლება თამაშგარე მდგომარეობაში ან „მკვდარი", როცა ის ხელში უკავია „მტყორცნელს" ან „დარაჯს", როცა მიმდინარეობს მოთამაშეების შეცვლა: როცა თამაშს ტოვებს მომგერიებელი: როცა ბურთი დატოვებს სათამაშო მოედნის ფარგლებს. მომგერიებელი ითვლება თამაშგარე მდგომარეობაში: როცა ის ფეხით ჩამოეფარება კარებს; როცა ის ვერ შეძლებს ბურთის მოგერიებას და ბურთი გავა კარებში, რომელიც ისროლა მტყორცნელმა მოთამაშემ; როცა მოედნის მოთამაშე ბურთს ჰაერში დაიჭერს; როცა ტაფელა დაანგრევს კარებს: დარაჯი დაანგრევს კარებს, ხოლო მომგერიებელმა ვერ მიირბინა თავის ადგილამდე: როცა მომგერიებელი დაარტყამს ბურთზე მეორედ: როცა ორივე მომგერიებელი ადგი-

ლების გაცვლის დროს შეეხებიან ერთიდაიგივე კარებს: როცა კარებების გაცვლის დროს ერთი რომელიმე მოედნის მოთამაშე ბურთით ხელში შეეხება ან დაანგრევს კარებს: როცა მომგერიებელი ადგილების გაცვლის დროს შეეხება ბურთს ხელებით ან ხელს შეუშლის მოწინააღმდეგეს.

როცა ადგილების გაცვლის დროს კარებში მოხვედრის მომენტში ორივე მომგერიებელი უკვე შეხვდნენ, მაშინ თამაშს დატოვებს ის, რომელიც გარბოდა დანგრეულ ან შეხებულ კარებისკენ. როცა მომგერიებლები ჯერ არ შეხვდნენ, მაშინ თამაშს დატოვებს ის რომელიც გაიქცა ამ კარებიდან (ესე იგი, რომელიც კარებში მოხვედრის მომენტში იმყოფებოდა უფრო ახლოს ამ კარებისკენ).

თამაშს ხელმძღვანელობს ორი მსაჯი და ორი ოქმის დამწერი.

კროკეტი



კროკეტის თამაში საფრანგეთში ცნობილი იყო XVII საუკუნეში. თამაშის პრინციპი იგივეა როგორც გოლფშია, მაგრამ კროკეტის თამაშში გამოყენებულია უფრო დახვეწილი სპორტული ინვენტარი (მაგალითად, სხვადასხვა ტიპის ჩაქუჩები).

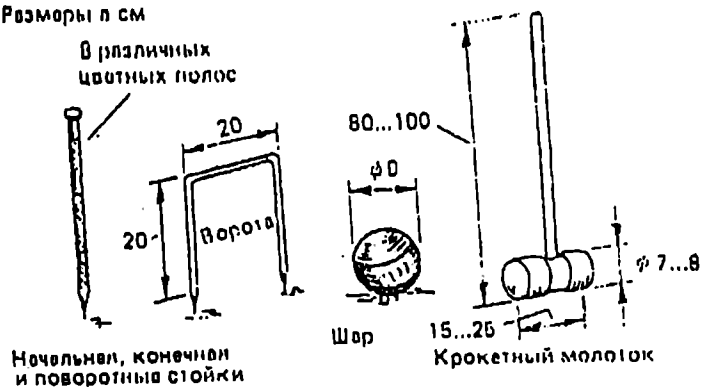
კროკეტი – ეს არის მოქნილობაზე დაფუძნებული თამაში, სადაც საჭირო არ არის ფიზიკური ძალის გამოყენება.

თამაშის ჯბრი იმაშია, რომ მინიმალური დარტყმების რაოდენობით გაატარო ბურთი განსაზღვრული რიგის მიხედვით განლაგებულ წინაღობებს იქით (კარებში).

სათამაშო მოედანი წარმოადგენს თანაბრად გაკრეჭილ გაზონს. მოედ-

ნის ზომებია 20X40 მ., მაგრამ შეიძლება იყოს უფრო პატარა. თამაშისთვის საჭიროა: ორი ხის პალო რომლის სიგრძეა 40 სმ. და გამოყენებულია სასტარტო, საფინიშო და მოსატრიალებელ დგარებად: 8-დან 12-დე წინალობები მაგარი მავთულის ან პლასტმასის პატარა კარებების სახით: სპეციალური მაგარი ჯიშის ხისგან დამზადებული ცილინდრის თაეიანი ჩაქუჩები. ჩაქუჩების სიგრძეა 80-100 სმ. ცილინდრის დიამეტრია 7-8 სმ., სიგრძეა - 15-25 სმ. თამაშში ასევე გამოიყენება სხვადასხვა ფერის 4-8 ბურთი. ბურთების ფერები ერთდროულად შეესაბამება თამაშში მოთამაშეების შესვლის რიგს. ორივე პალო ასევე დაშტრიხულია სხვადასხვა ფერებით. ბურთის დიამეტრია - 9სმ., წონა - 400 გ.

იხ. სურ.



კროკეტის თამაში შეიძლება ორი მონაწილით (ამ დროს თითოეული მოთამაშე აიღებს 2 ბურთს), ანდა გუნდებით 2, 3, 4 მონაწილით. მოთამაშეები ცვლიან ერთმანეთს პირველ დგარზე. ფერების ცვლილების მიხედვით.

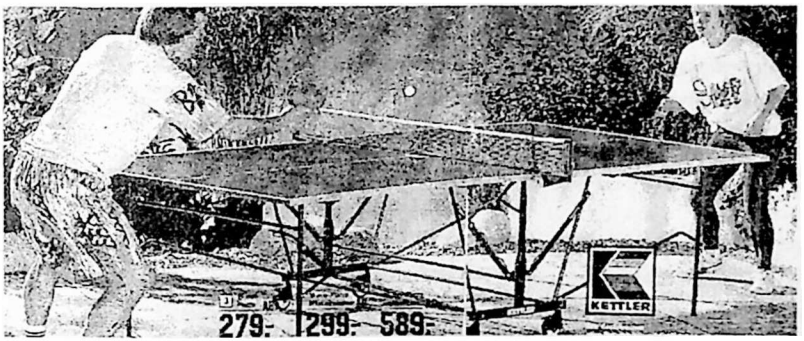
თამაში იწყება სასტარტო დგართან, რომელიც მდებარეობს 1-3 მეტრის დაშორებით პირველი კარებიდან, რომელშიც თავდაპირველად უნდა მოახვედრო ბურთი სასტარტო ხაზზე დგომისას. მოთამაშე თავის ბურთს უკეთებს კროკირებას, ესე იგი ცდილობს მისცეს მას უფრო სასურველი მიმართულება, მოწინააღმდეგის ბურთს დაუტოვებს ნაკლებ სასარგებლო პოზიციას.

ბურთის მოძრაობა (ტარება) ჩაქუჩით არ შეიძლება. როცა ბურთი გადაგორდება მოედნის საზღვარს გარეთ, მას დადგამენ მოედანზე „თამაშ გარე მდგომარეობის“ ნიშანიდან 1 მეტრის მანძილზე. ბურთი იმყოფება „თამაშ გარე მდგომარეობაში“, მხოლოდ იმ შემთხვევაში როცა ის შეე-

სება საფინიშო დგარს კარებში გაჭლის შემდეგ. წინააღმდეგ შემთხვევაში მოწინააღმდეგეს შეუძლია გამოიყენოს ის, აიძულებს მას დაიკავოს თავისთვის სასარგებლო პოზიცია.

მოთამაშეს აქვს უფლება მეორედ დაარტყას ბურთზე, თუ ბურთი გაივლის პირველ კარებს იქით, როცა მოხდება მოწინააღმდეგის ბურთზე მოხვედრა, მაშინ მოთამაშე მიიღებს ორ თავისუფალ დარტყმას, ერთი მათგანი გათვალისწინებულია ბუროის კროკირებაზე (დამუშავებაზე). კროკირება წარმოებს შემდეგნაირად: მოთამაშე თავის ბურთს გააგზავნის საჭირო მიმართულებით ისე, რომ ის დაწვეს მოწინააღმდეგის ბურთის გვერდით, ტერფის ცხვირს დადგამს თავის ბურთზე, შემდეგ ძალით დაარტყამს მასზე ისეთნაირად, რომ მოწინააღმდეგის ბურთს მისცეს არასასურველი მდგომარეობა. მაგრამ დარტყმის განმხორციელებელი მოთამაშის ბურთი რჩება ადგილზე.

მაგიდის ჩოგბურთი



მაგიდის ჩოგბურთის თამაში მკვლევარების აზრით წარმოიშვა აღმოსავლეთ აზიაში. ევროპაში ინდოეთიდან შემოიტანეს ინგლისელებმა XIX საუკუნის დასასრულში. მაგიდის ჩოგბურთის საერთაშორისო ფედერაცია შეიქმნა 1926წელს. ამჟამად მასში შედის 130-ზე მეტი ნაციონალური ფედერაციები. ოლიმპიური შეჯიბრებები ტარდება 1894 წლიდან: მსოფლიოს ჩემპიონატები ტარდება ყოველ 2 წელიწადში. მსოფლიოს ჩემპიონის ტიტული თამაშდება 7 დისციპლინაში. მამაკაცების გუნდური პირველობა, ქალების გუნდური პირველობა, მამაკაცთა ერთეულ თანრიგში, ქალთა ერთეულ თანრიგში, მამაკაცთა წყვილი თანრიგი, ქალთა წყვილი თანრიგში, და შერეულ წყვილთა თანრიგში.

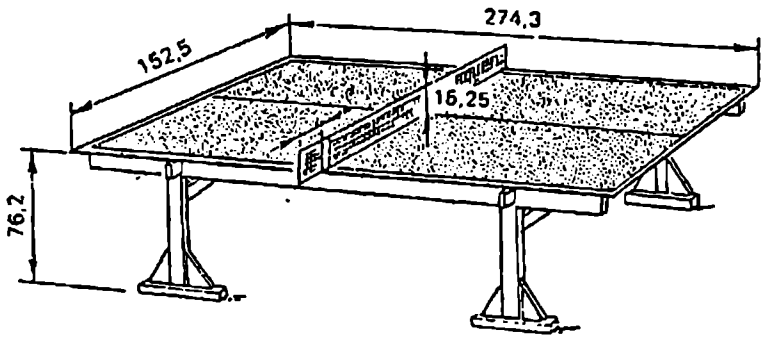
მაგიდის ჩოგბურთი განეკუთვნება საპასუხო დარტყმის თამაშების ჯგუფს რომელიც გავრცელებულია მთელ მსოფლიოში. შეჯიბრებებში მონაწილეობის მიღება შეუძლია 2-დან 4-მდე მოთამაშეს. (ერთეულების ან წყვილების თამაში).

2 მოთამაშე ან წყვილები დგანან მაგიდასთან ერთმანეთის მოპირდაპირედ. ჩაწოდებით დაიწყება ქულის გათამაშება. ბურთი უნდა იქნეს გაგზავნილი მოწინააღმდეგის სათამაშოს ნახევარზე, ისეთნაირად, რომ საჭირო საპასუხო დარტყმა გახდეს შეუძლებელი.

მაგიდის ჩოგბურთის მოედანის ზომებია 12X6 მ., საერთაშორისო შეხვედრებისთვის კი 14X7მ. იატაკის საფარი უნდა იყოს ელასტიური. შუქის წყაროები იატაკიდან უნდა იყოს 4 მ. სიმაღლეზე. მაგიდის ზედაპირზე განათება უნდა იყოს 400 ლქ. იატაკის ფონი და გამყოფი ხაზი უნდა იყოს მუქი ფერის და არ უნდა ბრწყინავდეს.

მაგიდა შეიძლება იყოს დამზადებული ნებისმიერი მასალისგან, უნდა იყოს მდგრადი. სათამაშო ზედაპირი უნდა იყოს მართალი, უპირატესად მწვანე ფერის. ის შემოსაზღვრულია 2 სმ. სიგანის თეთრი ხაზებით. შუა ხაზს აქვს 3 სმ. სიგანე. მაგიდას შუაზე ჰყოფს მუქი მწვანე ფერის ბადე. ის დამაგრებულია ორ საყრდენებზე მაგიდის გარეთ.

ბურთი მართალი – თეთრი ფერისაა, დამზადებულია ცელულოიდისგან ან პლასტიკისგან, მისი ზომებია: 11,43 - 12,70 სმ. და იწონის 2,4 1,5 გ. იხ. სურ.



ჩოგანი უნდა იყოს მუქი ხისგან. ჩოგანის ზედაპირს აქვს 2 მმ სისქის ნაწიბურებიანი საფარი, რაც ასევე უნდა იყოს მართალი და მუქი.

მოთამაშეების ტანსაცმელი ფეხსაცმელის და წინდების გარდა არ უნდა იყოს თეთრი ან ყვითელი ფერის.

პირველი პარტიის დაწყებამდე განისაზღვრება კენჭის ყრით ჩაწოდების

და მიღების, ან მხარეს ამორჩევა. ჩაწოდება უნდა გაკეთდეს ისეთნაირად, რომ დაინახოს მსაჯმა. ჩაწოდებას აკეთებენ მაგიდის უკანა ხაზის იქით, ბურთი ბრტყელი ხელიდან ვერტიკალურად ავარდება მაღლა და მხოლოდ მაშინ აკეთებენ მასზე დარტყმას, როცა ის იმყოფება ქვეით მოძრაობაში. ბურთი ჯერ უნდა შეეხოს ჩამწოდებელი მოთამაშის სათამაშო ზედაპირს და შემდეგ უნდა გადაევლოს ბადეს იქით და გადაფრინდეს მოწინააღმდეგის სათამაშო ზედაპირზე. ყოველი საპასუხო დარტყმა სრულდება უშუალოდ მოწინააღმდეგის სათამაშო ზედაპირის მიმართულებით.

პარტიაში ჩაწოდების ცვლა ხდება 5 ქულის მოგროვების შემდეგ. მოთამაშე რომელიც პირველად მოაგროვებს 21 ქულას, ხდება პარტიაში გამარჯვებული. როცა ქულების რაოდენობა თანაბარია 20:20, მაშინ თამაშობენ მანამდე, სანამ ერთი მოთამაშე არ მიაღწევს 2 ქულიან უპირატესობას. თამაშის ბედს გადაწყვიტავს 2 მოგებული პარტია (მამაკაცებისთვის - 3). ყოველი პარტიის ან გადამწყვეტი პარტიის შემდეგ (3 ან 5 პარტია) მხარეების შეცვლა ხდება 10 ქულის შემდეგ. ქულა მოიპოვება მოწინააღმდეგის შეცდომის ხარჯზე. შეცდომებად ითვლება: ბურთის მრავალჯერ შეხება სათამაშო ზედაპირზე, ბურთის ბადეზე მოხვედრება ან სათამაშო მოედანს იქეთ გადაგდება, ერთი მხრიდან ბურთზე ორჯერ დარტყმა, სათამაშო ზედაპირის ტანით შეხება (ჩოგანის მფლობელის ხელის გამორიცხვით), ბურთზე შეხება, ბადეზე შეხება, მაგიდის განძრევა, მოწინააღმდეგის მიერ სწორად გაგზავნილი (ნატყორცნი) ბურთის გამოტოვება, უწესოდ ჩაწოდება.

როცა პარტია არ დამთავრდება 15 წუთში, მაშინ თამაში გრძელდება შემდეგნაირად: ჩაწოდების შეცვლა ხდება ყოველი მოგებული ქულის შემდეგ და ჩამწოდებელმა მე-13 დარტყმით ჩაწოდების ჩათვლით უნდა მოიგოს ქულა, თორემ ის ჩაეთვლება მოწინააღმდეგეს. როცა ერთი პარტია გათამაშდება ბოლომდე ამ წესით, მაშინ ყველა შემდეგი პარტიები უკვე დასაწყისიდან ჩატარდება ამ წესის მიხედვით.

მოწინააღმდეგის ჩაწოდების მოლოდინში მოთამაშე დგას მაგიდის შუადან მარცხნივ. ფეხები ოდნავ გაშლილია და ოდნავ მოხრილია მუხლებში, სიმძიმის ცენტრი აწევს ფეხის წვერებზე, ყველა კუნთები დაძაბულია. მარჯვნიდან დარტყმისთვის საწყის პოზიციაში მარჯვენა ფეხი იდგმება უკან (ან მარცხენა ფეხი წინ), მარცხნიდან დარტყმის დროს ხდება პირიქით.

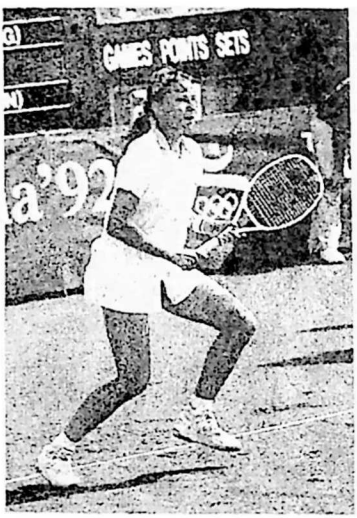
ყოველი დარტყმის შემდეგ ბურთი ღებულობს სხვადასხვა საკუთარ ბრუნვას (ჩოგანის მდგომარეობის მიხედვით), რომელიც აღინიშნება როგორც წაგორება (накат რუს.), მოჭრა ან გვერდითი მოჭრა.

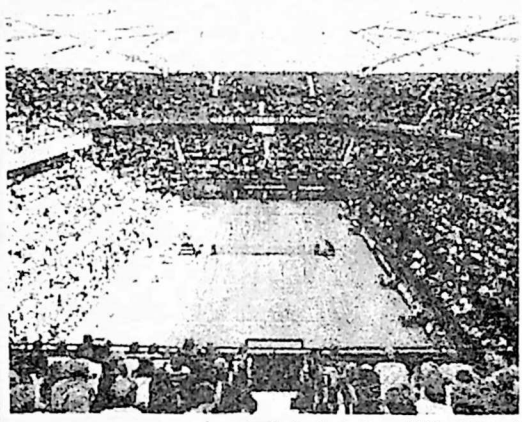
თავდასხმის ტექნიკაში გამოარჩევენ თავდასხმით ღარტყმას მარჯვნიდან და მარცხნიდან „ტოპსპინ"-ი, კონტრდარტყმა, ბლოკი და გაჩერებები. დაცვის ტექნიკაში: დაცვითი დარტყმა მარჯვნიდან და მარცხნიდან, გადასროლა და ჩაწოდება.

არსებობს ტაქტიკის შემდეგი სახეები, თავდასხმა, დაცვა და სანგრძლივი თაედაცვა.

მაგიდის ჩოგბურთში საქართველოს სახელი გაუთქვა სარქის სარხოიანმა, რომელიც მსოფლიოს ჩემპიონი გახდა 1975 წელს, ხოლო ევროპის ჩემპიონი იყო 1966, 1968 და 1970 წლებში.

ᲓᲘᲓᲘ ᲩᲝᲒᲑᲣᲠᲗᲘ





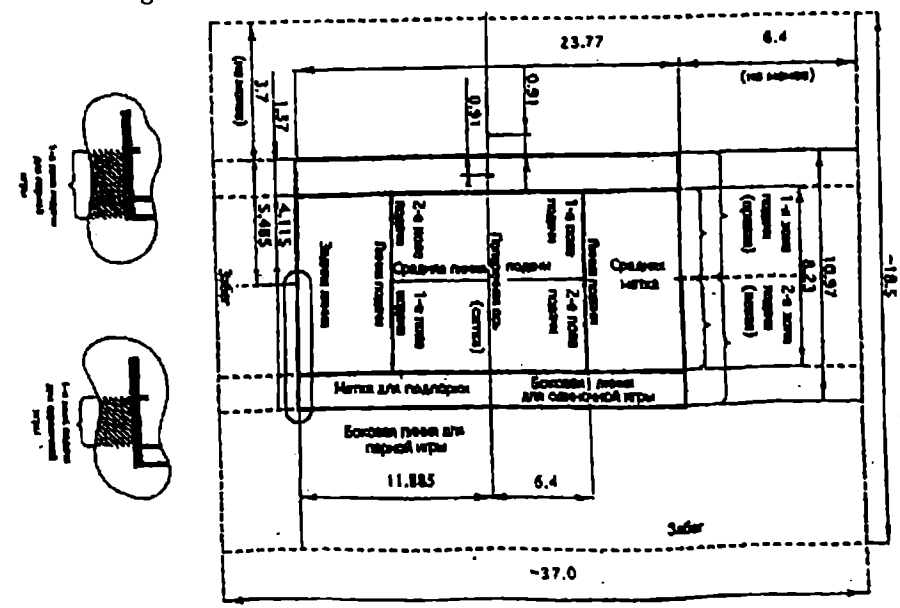
ჩოგბურთი – ეს არის საპასუხო დარტყმების თამაში ბადეზე, სპეციალური ბურთით და ჩოგნით, გარეთ ან შენობაში. ჩოგბურთის თამაში შეუძლიათ ორივე სქესის წარმომადგენლებს, სანში შესულ ასაკამდე. ჩოგბურთის თამაშს ახასიათებს მრავალმხრივი მოძრაობები, კერძოდ: სირბილი, სტოპ, ბრუნვა, მოხრა, სწორება, მოქნევა, დარტყმა.

ჯერ კიდევ შუა საუკუნეებში იტალიაში, საფრანგეთში, ინგლისში, ცნობილი იყო თამაში ბურთით, რომელსაც ბადეს იქეთ ისროდნენ ხელის გულით, ხოლო XV საუკუნიდან – ჩოგანით, რომელიც ხის რგოლისგან და მოწნული ძარღვებისაგან იყო გაკეთებული. მაშინ წარმოიქმნა ამჟამინდელი ანგარიშის ხერხი. XIX საუკუნეში ტყავის ბურთი შეიცვალა რეზინით, რომელზეც მოგვიანებით გადააკრეს ფლანელი.

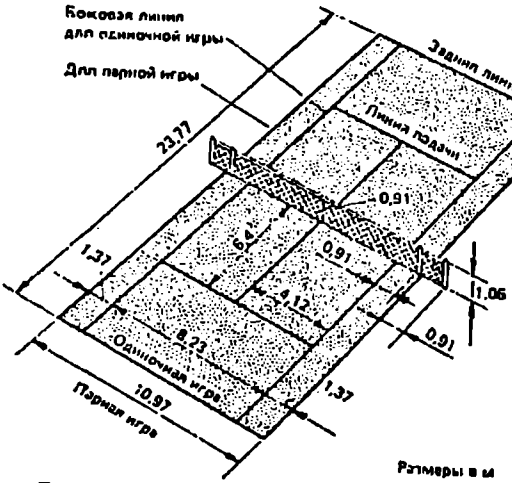
თანამედროვე ჩოგბურთის წარმოშობა ინგლისში XIX საუკუნეში. პირველი წესები გამოჩნდა 1875 წელს, რომლის მიხედვით 1877 წლიდან ვიმბლდონის პირველი ჩემპიონატი. ჩოგბურთის საერთაშორისო ფედერაცია დაარსდა 1913 წელს. ევროპის პირველობა ტარდება 1963 წლიდან. ყველაზე დიდი საერთაშორისო შეჯიბრება არის დევისის თასის გათამაშება. ყველაზე დიდი პირადული შეჯიბრებები არის უიმბლდონის ღია პირველობა ინგლისში, პარიზის ჩხრანგეთში, ფორესტ-ჰილის ამერიკაში და ადელაიდის ავსტრალიაში. აქ ჩატარებული შეჯიბრებების მიხედვით დგება მსოფლიოს უძლიერესთა სიები.

ჩოგბურთის მოედანს აქვს მართკუთხედის ფორმა, მისი სიგრძეა 23.77 მ. - სიგანე 8,23 მ. ჩოგბურთის ბადე ჩამოკიდებულია ფოლადის მავთულზე, რომელიც დამაგრებულია ორივე მხარეს მოედნის გარეთ 0,91მ-ით, ორ-ორ 1,06 მ. სიმაღლის დგარებზე. მაგრად დაჭიმული ბადე მოედნის შუაში უკავია 0.914 მ. სიმაღლის დამჭერს, ბადის პარალელურად ორივე მხარეს 6,40მ დაშორებით დატანილია ორივე მხარის ჩაწოდების ხაზი. ჩაწოდების მოედნის შუაში გამავალი ხაზის მეშვეობით განისაზღვრება ჩაწოდების 4 მოედანი (ორ-ორი თითოეულ მხარეზე), წყვილების სათამაშო მოედანი მიღებულია ერთეულთა თამაშის მოედნის ორივე მხარეზე 1.37მ-ით გაგანიერების შედეგად.

იხ. სურ.



ჩოგბურთის სათამაშო მოედანი შეიძლება იყოს მინდვრის ან მაგარი საფარისგან. მაგარი საფარის მქონე მოედნების ზედაპირი დატკეპნილია პორფირით ან აგურის ფხვნილით. მოედნის საფარად გამოყენებულია ასევე ასფალტი და თანამედროვე მსუბუქი მასალა, რომელიც ვარგისია წელიწადის ნებისმიერ დროს.



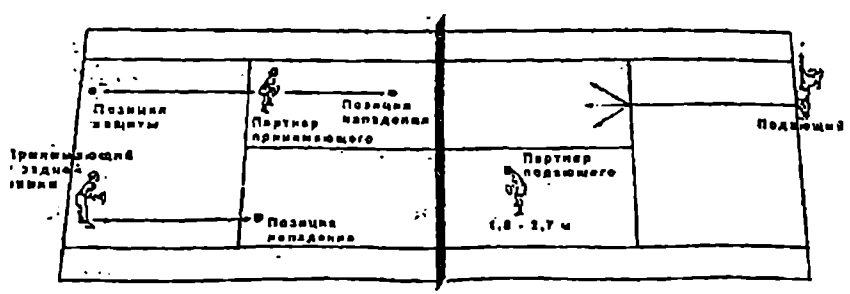
Теннисный корт.

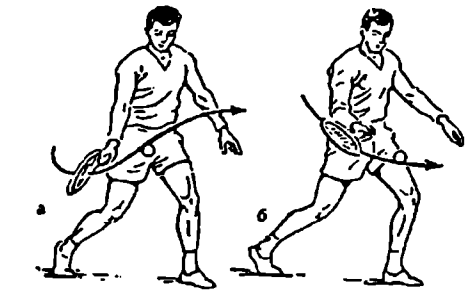
ჩოგბურთის ბურთის დიამეტრია 6,35-6,67 სმ., ხოლო წონა არის 56,7-58,7 გ. ჩოგანის სიმძიმეა 340-400 გ. დიდებისთვის, 255-340 გ. ახალგაზრდებისთვის.

ჩოგბურთის თამაშები ტარდება ერთეულების ან წყვილების. წყვილების თამაში შეიძლება იყოს ასევე შერეული. მხარის შერჩევა და პირველ თამაშში ჩამწოდებელის უფლება განისაზღვრება კენჭის ყრით.

ჩაწოდების დროს ჩამწოდებელი მონაცვლეობით დგება მოედნის მარჯვენა ან მარცხენა ნახევარის უკან, თანაც თითოეულ თამაშს იწყებენ მარჯვენა მხრიდან, ბურთს მოედნის მოპირდაპირე მხარეზე ტყორცნიან ირიბად. ჩამწოდებელი ააგდებს ბურთს ჰაერში ნებისმიერი მიმართულებით და დაარტყამს ჩოგანს მანამდე, სანამ ბურთი შეეხება მიწას.

იხ. სურ.





როცა ბურთი არ მოხვდება ჩაწოდების მოედანზე, ან მოხვდება ბადეს, ეს ითვლება შეცდომად. პირველად დაშვებული შეცდომაზე ჩაწოდება შეიძლება იქნეს განმეორებული, გამეორებული შეცდომა ითვლება როგორც წამგებიანი ქულა. ჩაწოდება ითვლება გაუქმებულად, როცა ბურთი შეეხება ბადეს ან ბადის სამაგრს მანამდე, სანამ ის შეეხება ბადეს, ან ბადის სამაგრს მანამდე, სანამ ის შეეხება მიწას. შესაძლებელია მისი გამეორება.

მოპირდაპირედ მდგომი მოთამაშე უკუაგდებს ბურთს ჩამწოდებელის მოედანზე. თამაში გრძელდება პირველ შეცდომამდე. დარტყმების მონაცვლეობის დროს ბურთს შეუძლია შეეხოს ბადეს.

ყოველი თამაშის შემდეგ იცვლება ჩაწოდება: მიმღები ხდება ჩამწოდებელი. ყოველი კენტი თამაშის შემდეგ, ესე იგი ყოველი 1-ი, 3-ი და ასე შემდეგ თამაშის შემდეგ, მოთამაშეები ცვლიან მოედნებს.

წამგებიანი ქულის მქონე შეცდომად ითვლება: ბურთის მრავალჯერადი შეხება. სათამაშო მოედანზე, ბურთის გადავარდნა სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარეთ, ბურთის მოხვედრება ბადეზე, ბურთზე ზედიზედ ორი დარტყმა, ჩაწოდების დროს გამეორებული შეცდომა, მოწინააღმდეგის მიერ ტყორცნილი ბურთის დაჯარგვა.

ჩოგბურთში ანგარიში მიჰყავს ქულებით, გეიმებით და პარტიებით. გამარჯვებულმა უნდა მოიგოს არანაკლები 6 გეიმი – და ამ დროს უნდა ჰქონდეს 2 გეიმით უპირატესობა (მაგალითად, ანგარიშებს 15-30-40 თამაში). როცა ორივეს ანგარიში აქვს 40 (ეწოდება „თანაბარი“), მაშინ თამაშის მოგება შეიძლება მხოლოდ მაშინ, როცა ერთი რომელიმე მოთამაშე ზედიზედ მოიგებს 2 ბურთს. ექვსი მოგებული გეიმი იძლევა მოგებულ პარტიას. თუ ორივე მოთამაშეს აქვს 5-5 გეიმი, პარტიის მოგებას გადაწყვეტავს ასევე ზედიზედ 2 მოგებული ბურთი.

ჩოგბურთში არსებობს დარტყმების ძირითადი სახეობები: დარტყმები მარჯვნიდან დ მარცხნიდან, ჩაწოდება, დარტყმა ჰაერში, სანთელი, თავს ზემოთ დარტყმა, ნახევრად ჰაერში დარტყმა და დამოკლებული დარტყმა.

ერთეულთა თამაშის დროს მოთამაშე ცდილობს ბურთი ტყორცნოს ბადის იქით გვერდითი ხაზების პარალელურად ან დიაგონალურად, მოწინააღმდეგის სათამაშო მოედანის ისეთ ადგილზე, სადაც საპასუხო დარტყმა იქნება გართულებული.

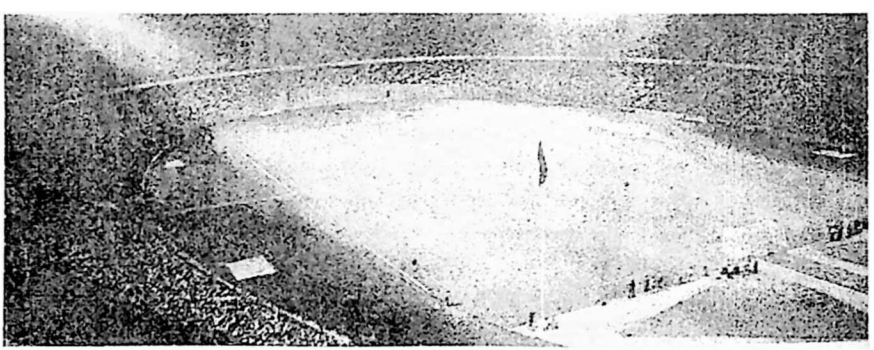


სურათზე: მსოფლიო ჩემპიონი *მარტინა ჰინგისი.*

წყვილების თამაშის ტაქტიკა ერთეულებისგან იმით განსხვავდება, რომ აქ ძალიან შემცირებულია უკანა ხაზზე თამაშის წილი. ყველა ოთხივე მოთამაშე ისწრაფვის დაიკავოს ხელსაყრელი პოზიცია ბადესთან ახლოს და ცდილობენ თამაშის შედეგი გადაწყვიტონ ჰაერში და თავს ზემოდან დარტყმების გამოყენებით.

საქართველო ასახელეს ლეგენდარულმა ჩოგბურთელებმა ალექსანდრე მეტრეველმა, რომელიც ევროპის ჩემპიონი იყო სხვადასხვა სახეობებში - 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977 და 1978 წლებში; ხოლო თეიმურაზ კაკულია - 1974, 1976 და 1978 წლებში.

ფეხბურთი



ფეხბურთს თამაშობენ მსოფლიოს თითქმის ყველა ქვეყანაში. სპორტული თამაშების სახეობათა შორის მას გააჩნია ყველაზე მეტი გულშემატკივარი და მაყურებელი. ინგლისი აშკარად არასწორად არის აღიარებული ფეხბურთის სამშობლოდ, რადგან ბურთით კოლექტიური თამაში აღნიშნულია ჯერ კიდევ ჩვენს წელთაღრიცხვამდე ჩინეთსა და იაპონიაში. ფარაონების არსებობის ხანაში კი ეგვიპტესა და სპარსეთში იმართებოდა ბურთით

ასპარეზობა. ანტიკურ საბერძნეთში ერთ-ერთი მიმმზიდველი და საყვარელი ბურთით გუნდური თამაში იყო „ეპისკიროსი“, ხოლო რომაელი ლეგიონერები ვალდებული იყვნენ ეთამაშათ „ჰარპასტუმი“. სწორედ მათ შეიტანეს ეს თამაში დიდი ბრიტანეთის ტერიტორიაზე. ადგილობრივმა მოსახლეობამ სწრაფად შეისწავლა და აითვისა რომაული თამაში. იგი ინგლისში დამკვიდრდა და მიიღო ინგლისური სახელწოდება „ფუტბოოლი“. ინგლისის მმართველი წრეები და ეკლესია არ იყო კეთილგანწყობილი ფეხბურთისადმი, აკრძალეს კიდეც მისი თამაში და აპატიმრებდნენ მოთამაშეებს. მაგრამ ფეხბურთის თამაშმა მტკიცედ მოიკიდა ფეხი ინგლისში. 1863 წელს ინგლისში დაარსდა ფეხბურთის ასოციაცია. აქედან ფეხბურთი ჯერ გავრცელდა შოტლანდიაში, უელსში, ირლანდიაში, შემდეგ კი ევროპის სახელმწიოფეებში, ხოლო აქედან მსოფლიოს სხვა ქვეყნებში.

1904 წელს შეიქმნა ფეხბურთის საერთაშორისო ფედერაცია „ფიფა“. 1954 წელს შეიქმნა ფეხბურთის ევროპის კავშირი „უეფა“. ამავე წელს შეიქმნა აზიის ქვეყნების ფეხბურთის კონფედერაცია. 1956 წელს დაარსდა აფრიკის ქვეყნების ფეხბურთის კონფედერაცია. ისტორიულად ყველაზე დიდი ხნისაა სამხრეთ ამერიკის ფეხბურთის კონფედერაცია „კონმებოლი“, რომლის არგენტინული ასოციაცია 1916 წელს დაარსდა.

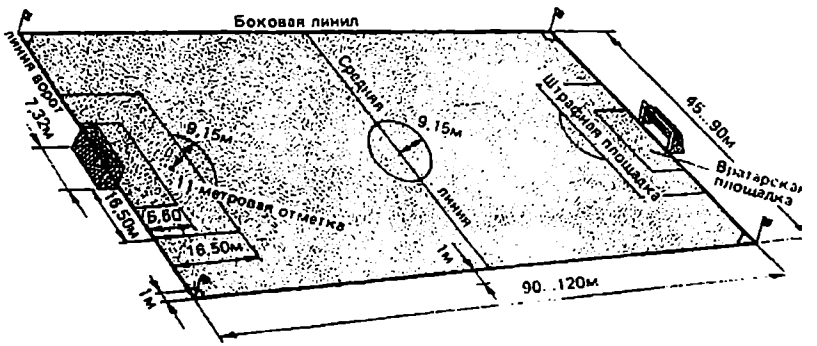
1930 წლიდან ყოველ 4 წელიწადში ტარდება მსოფლიოს ჩემპიონატი ფეხბურთში ნაციონალური ნაკრები გუნდებისათვის, ხოლო 1968 წლიდან ტარდება ევროპის ჩემპიონატები. 1908 წლიდან ფეხბურთი შეიტანეს ოლიმპიური თამაშების პროგრამაში. ევროპის ფეხბურთის კავშირის ხელმძღვანელობით ტარდება შემდეგი თასების გათამაშება: ევროპის ჩემპიონების თასი 1956 წლიდან, თასების მფლობელთა თასი 1951 წლიდან (ამჟამად აღარ ტარდება), ევროპის ფეხბურთის კავშირის თასი 1971 წლიდან, რასაც უწინ ეწოდებოდა ბაზრობათა თასი. 1948 წლიდან ყოველწლიურად ტარდება ევროპის ფეხბურთის კავშირის ტურნირი ახალგაზრდული გუნდებისათვის. 1977 წლიდან ყოველ 2 წელიწადში ტარდება მსოფლიოს ჩემპიონატი ახალგაზრდული გუნდებისათვის.

XIX საუკუნის პირველ ნახევარში ფეხბურთის თამაშის წესები ჯერ კიდევ არ იყო ერთიანი. ინგლისის ფეხბურთის ასოციაციამ 1863 წლის 8 დეკემბერს მიიღო პირველი ოფიციალური წესები. მთელ მსოფლიოში ფეხბურთს თამაშობენ საერთაშორისო კომიტეტის მიერ დამტკიცებული წესებით, რომელიც პერიოდულად განიცდიდა ცვლილებებს.

ფეხბურთის მოედნის სიგრძე მერყეობს 90-დან 120 მეტრამდე, ხოლო სიგანე 45-დან 90 მეტრამდე. ყველაზე ხშირად გვხვდება 105X70 მ. ზომის ფეხბურთის მოედანი. მინდორი მონიშნულია კარგად გამოჩენილი

თეთრი ხაზებით. მოედნის სიგრძის ნაპირებზე დატანილ ხაზებს ეწოდება – გვერდითი, ხოლო სიგანეზე – კარების ხაზი. მოედნის შუა ხაზის ცენტრში აღნიშნულია 9,15 მ. რადიუსის ცენტრალური წრე. კარების ხაზის შუაში მდებარეობს კარები, რომელიც მოწყობილია ხის ორი ბოძის და ზედა ძელისაგან. კარების უკანა მხარეზე დამაგრებულია სპეციალური ბადე. ბოძების სიმაღლეა – 2,44 მ., ზედა ძელის სიგრძეა – 7,32 მ. ბოძებს შორის ხაზი უნდა იყოს მკაფიოდ აღნიშნული. კარების მოედანი არის მართკუთხედის ფორმის, რომლის სიგრძეა 7,32 + (5,50X2) მ., ხოლო სიგანეა – 5,50 მ. კარების მოედნის კუთხიდან წარმოებს თავისუფალი დარტყმა. საჯარიმო მოედნის სიგრძეა – 7,32 + (16,5X2)მ., ხოლო სიგანე – 16, 5 მ. კარების ხაზიდან 11 მეტრის მანძილზე, კარების ხაზის შუა წერტილის პერპენდიკულარულად მდებარეობს 11 მეტრიანის ნიშანი. 11 მეტრიანის ნიშანიდან საჯარიმო მოედნის ხაზს იქით მონიშნულია 9,15 მ. რადიუსის ნახევარწრე. 11 მეტრიანი საჯარიმო დარტყმის დროს გუნდების მოთამაშეებს არ შეუძლიათ ყოფნა საჯარიმო მოედნის და ამ ნახევარწრის ფარგლებში.

ფეხბურთის მოედნის ოთხივე კუთხეში დაყენებულია ალმები, რომლის ჯოხის სიმაღლე არის 1,5 მ. მოედნის ყოველ კუთხეში აღნიშნულია 1 მეტრი რადიუსის კუთხური სექტორი, საიდანაც აწვდიან კუთხურ დარტყმებს.



ფეხბურთის სათამაშოდ გამოყენებულია მრგვალი ბურთი, რომლის გარშემოწერილობაა – 68-71 სმ., ახალგაზრდული გუნდებისათვის – 62-65 სმ. ხოლო ბავშვებისთვის – 58-62 სმ. ბურთის გარეთა გარსი დამზადებულია ტყავისაგან ისეთნაირად, რომ ფეხბურთელები არ დაშავდნენ. თამაშის დასაწყისში ბურთის წონა უნდა იყოს 396-453 გრ. ფეხბურთელის ტანსაცმელია: ფეხბურთელის მაისური, სპორტული ტრუსი, გეტრები და

ფეხბურთის ბუცები. მეკარის ტანსაცმლის ფერი უნდა განსხვავდებოდეს მოედანზე მოთამაშე ფეხბურთელების ტანსაცმლისაგან.

ფეხბურთში შეჯიბრების ჩასატარებლად გამოყენებულია საერთაშორისო წესები, რომლებიც მოყვანილია ქვემოთ:

გუნდი. გუნდის შემადგენლობაში შედის 11 ფეხბურთელი: 1 - მეკარე და 10 მოედნის მოთამაშე, რომლებიც დაყოფილი არიან მცველებად, ნახევარმცველებად და თავდამსხმელებად. ერთი თამაშის მანძილზე შესაძლებელია 3 ფეხბურთელის გამოცვლა, თითოეული გუნდიდან.

თამაშის დრო. მამაკაცების და ახალგაზრდების გუნდების თამაშის დრო არის 90 წუთი. მატჩი შედგება ორი 45 წუთიანი ტაიმისაგან. შესვენების დროა 15 წუთი. შესვენების შემდეგ გუნდები ცვლიან კარებს.

მოზარდების გუნდების მატჩების დროა: 14-15 წლის ასაკში - 80 წ. 12-13 წლის ასაკში - 70 წ, ხოლო ბავშვების გუნდების მატჩების დროა: 10-11 წლის ასაკში - 60 წ. 8-10 წლის ასაკში - 50 წ. 8-12 წლის ასაკის ბავშვები ფეხბურთს თამაშობენ პატარა მოედნებზე.

ხელით თამაში. მოედანზე მოთამაშე ფეხბურთელებს შეუძლიათ შეეხონ ბურთს სხეულის ნებისმიერი ნაწილით გარდა ხელისა. ხელით თამაშისათვის გუნდს ენიშნება საჯარიმო დარტყმა, ან 11 მეტრიანი დარტყმა, რომელსაც ასრულებს მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშე. მეკარეს შეუძლია ითამაშოს ხელით თავისი საჯარიმო მოედნის ფარგლებში, ბურთით ხელში შეუძლია გადადგას 4 ნაბიჯი.

თამაშში შეყვანა. როცა ბურთი გადაკვეთავს მოედნის გვერდით ან პირით ხაზს, მაშინ ის ითვლება თამაშიდან გამოსულად. თუ ბურთმა გადაკვეთა გვერდითი ხაზი, ერთი გუნდის მოთამაშის დარტყმის შემდეგ, მას თამაშში შეიყვანს მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშე, გვერდითი ხაზის გადაკვეთის ადგილიდან. ბურთის თამაშში შემომყვანი მოთამაშე უნდა იდგეს პირით მოედნისაკენ, ფეხები უნდა ჰქონდეს გვერდით ხაზზე ან იმის გარეთ და ბურთი უნდა ისროლოს ორივე ხელით თავს ზემოდან.

კარებიდან და კუთხურიდან დარტყმა. თუ მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშის მიერ დარტყმულმა ბურთმა გადაკვეთა პირითი ხაზი, მაშინ მსაჯი დანიშნავს კარებიდან დარტყმას, რომლის დროს ბურთზე დარტყმა წარმოებს მეკარის მოედნიდან. როცა პირით ხაზს გადაკვეთავს ბურთი თავისი გუნდის მოთამაშის დარტყმის შედეგად, მაშინ მსაჯი დანიშნავს კუთხურ დარტყმას.

გოლი. გოლი ითვლება გატანილად, თუ ბურთი გადაკვეთავს კარების ხაზს გვერდით ბოძებს შორის და კარების ზედა ძელის ქვეშ.

თავისუფალი და საჯარიმო დარტყმა. საჯარიმო დარტყმა ინიშნება

წესების დარღვევისათვის და ხელით თამაშისთვის. თავისუფალი დარტყმა ინიშნება არაწინასწარ განზრახული წესების დარღვევისათვის, ან არასწორი სათამაშო მოქმედებისათვის. თავისუფალი დარტყმის დროს გატანილი გოლი ითვლება იმ შემთხვევაში, როცა ჩამწყდებელი მოთამაშეს გარდა ბურთს შეეხო კიდევ ერთი მოთამაშე. საჯარიმო დარტყმის შედეგად გატანილი ბურთი ჩაითვლება. თავისუფალი დარტყმის შესრულების მომენტში, მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშეები ბურთს არ უნდა მიუახლოვდნენ 9,15 მ-ზე ახლოს. თავისუფალი დარტყმა სრულდება წესების დარღვევის ადგილიდან. საჯარიმო დარტყმაც ასევე სრულდება წესების დარღვევის ადგილიდან და მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშეები დარტყმის მომენტში არ უნდა მიუახლოვდნენ ბურთს 9,15 მეტრზე ახლოს.

პენალტი. თავისი საჯარიმო მოედნის ფარგლებში ხელით თამაშისათვის, ან წესების დარღვევისათვის, ინიშნება 11 მეტრიანი დარტყმა, რასაც ასევე ეწოდება პენალტი. პენალტის შესრულების მომენტში საჯარიმო მოედნის ფარგლებში იმყოფებიან მხოლოდ მეკარე და პენალტის დამრტყმელი მოთამაშე. დარტყმამდე მეკარე გაუნძრევლად უნდა იდგეს კარების ხაზზე.

თამაშგარე მდგომარეობა. როცა ბურთის ჩაწოლების მომენტში მოთამაშის და მოწინააღმდეგის კარების ხაზს შორის იმყოფება ორ მოთამაშეზე ნაკლები მოწინააღმდეგის გუნდიდან, მეკარის ჩათვლით, მაშინ ასეთი მოთამაშე იქნება თამაშგარე მდგომარეობაში (autsaid - ინგ.). ასეთ მდგომარეობაში უნდა დაინიშნოს თავისუფალი დარტყმა. თამაშგარე მდგომარეობა ანალოგიურ სიტუაციაში არ დაინიშნება თავის ნახევარ მოედანზე: კარებიდან დარტყმების დროს, კუთხური დარტყმის დროს, გვერდითი ხაზიდან ბურთის შემოტანის დროს და ბურთის სადაო ტყორცნის დროს.

ფეხბურთის თამაშს სჯის 3 მსაჯი: მოედნის მსაჯი და ორი გვერდითი მსაჯი, რომლებიც ძირითადად აფიქსირებენ თამაშგარე მდგომარეობას და ბურთის გასვლას მოედნის ფარგლებს გარეთ.

ფეხბურთის თამაშის ტექნიკას ბურთით და უბურთოდ, ბურთზე დარტყმების ნაირსახეობას ფეხით და თავით, ბურთის გაჩერების და ტარების ხერხებს, ფინტების ილეთებს ბურთით და უბურთოდ, ბურთის წართმევის ხერხებს, მეკარის თამაშის ილეთებს, თავდასხმის და თავდაცვის ტაქტიკას, ბურთის გადაცემის ხერხებს, ბურთით და უბურთოდ მანევრების ტაქტიკას, დრიბლინგს, კარებში დარტყმის ხერხებს - ფეხბურთის მოთამაშეები ითვისებენ თეორიული სწავლებით, ფიზიკური და ტექნიკური ვარჯიშებით, სასწავლო ან ამხანაგური ფეხბურთის ხშირი თამაშებით. ვინაიდან ეს მეტად მნიშვნელოვანი საკითხები მწვრთნელების და ფეხბურთის თამაშის გამოცდილი სპეციალისტების პრეროგატივას წარმოადგენს, მე მათ არ შევეხები, მხოლოდ მოკლედ აღვნიშნავ ფეხბურთის თამაშის სისტემეიბს შესახებ:

თამაშის სისტემები. ფეხბურთის თამაშის სისტემის საფუძველს შეადგენს ფეხბურთის მოედანზე მოთამაშეების განლაგების სქემა მატჩის დროს. თამაშის სისტემა ქმნის აუცილებელ წინაპირობებს დაცვის, თავდასხმის და თამაშის მთელი მსვლელობის მოქმედებისათვის. თითოეული სისტემა არის მობილური, ამიტომ არ შეიძლება მისი განხილვა როგორც მკაცრი სქემისა. ფეხბურთის თამაშების ისტორიაში ცნობილია შემდეგი თამაშის სისტემები:

1) „დუბლ-ვე" - სამი მცველი, 2 ნახევარმცველი და ხუთი თავდამსხმელი. ეს სისტემა ამჟამად აღარ გამოიყენება.

2) „სისტემა 1-3-3-4" - სამი დამცველი, სამი ნახევარმცველი და ოთხი თავდამსხმელი.

3) „სისტემა 1-4-2-4" - ოთხი მცველი, ორი ნახევარმცველი და ოთხი თავდამსხმელი.

1958-1962 წლების მსოფლიო ჩემპიონატებში ბრაზილიის ნაკრებმა გუნდმა წარმატებით ითამაშა ამ სქემით.

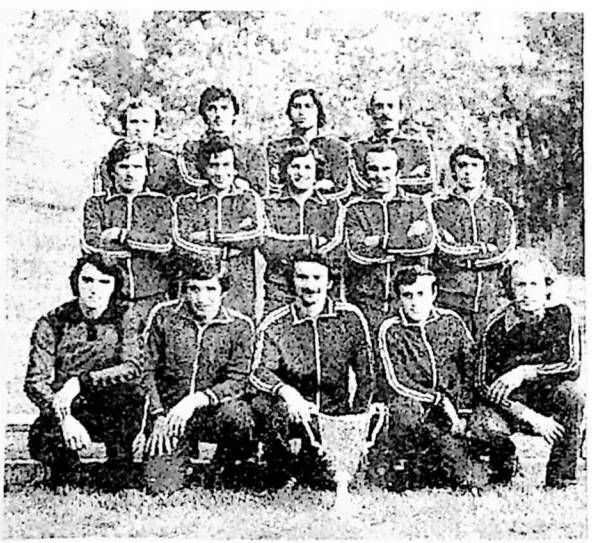
4) „სისტემა 1-4-3-3" - ოთხი მცველი, სამი ნახევარმცველი და სამი თავდამსხმელი. ამჟამად ბევრი სპეციალისტი აძლევს უპირატესობას თამაშის ამ სისტემას, რადგან ის იძლევა თავდასხმის ტაქტიკაში ბევრი ვარიანტების გამოყენების საშუალებას.

საქართველოში ფეხბურთის თამაშს ყოველთვის ჰყავდა მრავალრიცხოვანი მოყვარული. ქართველმა ფეხბურთელებმა მნიშვნელოვანი წვლილი



თბილისის დინამო 1964 წლის საბჭოთა კავშირის ჩემპიონი

შეიტანეს მსოფლიოს ფეხბურთის განვითარებაში. ქართულ ფეხბურთს ყოველთვის გააჩნდა ფეხბურთის სპორტის ოსტატები და დამსახურებული სპორტის ოსტატები, რომლებმაც თავი გამოიჩინეს საერთაშორისო სარბიელზე. კერძოდ, მისეილ მესხის საკუთარი ფინტები შევიდა ფეხბურთის თამაშის ისტორიაში. მრავალი ქართველი ფეხბურთელი თამაშობდა ყოფილ საბჭოთა კავშირის ნაკრებში, ხოლო ზოგიერთი მათგანი შეყვანილი იყო მსოფლიოს ნაკრების შემადგენლობაში. თბილისის „დინამო" მრავალჯერ იყო ყოფილი საბჭოთა კაშირის ჩემპიონი, პრიზიორი და ქვეყნის თასის მფლობელი. ყველაზე მაღალ წარმატებას „დინამომ" მიაღწია 1981 წლის 13 მაისს, როდესაც გერმანიის ქალაქ იენის „კარლ-ცეისის" გუნდს ქალაქ დიუსელდორფში მოუგო ფინალური მატჩი და მოიპოვა ევროპის თასების მფლობელთა თასი. ამ მეტად სახელოვან და ისტორიულ გამარჯვებამდე, ქართველმა ფეხბურთელებმა დაამარცხეს ევროპის ისეთი სახელოვანი გუნდები როგორიც არის: საბერძნეთის „კასტორია" 0:0, 2:0 1/16-ფინალში; ირლანდიის „უოტერფორდი" - 1:0, 4:0 - 1/8 ფინალში; ინგლისის „ვესტ ჰემი" - 4:1, 0:1 - 1/4 ფინალში; ჰოლანდიის „ფეიენორდი" 3:0, 0:2 და ბოლოს ფინალში „გდრ"-ის „კარლ ცეისი" დაამარცხეს ანგარიშით 2:1. ბურთები გაიტანეს ვლადიმერ გუცაევმა და ვიტალი დარასელიამ.



თბილისის დინამო 1981 წლის ევროპის თასების მფლობელთა თასის მოშგები

1960 წელს მიხეილ მესხი და გივი ჩოხელი გახდნენ ევროპის ჩემპიონები.

ფეხბურთის შესახებ არსებობს მდიდარი მასალები, ამიტომ ვაქვეყნებთ მოკლედ.

მინი-ფეხბურთი

მინი-ფეხბურთის საფუძველს წარმოადგენს დიდი ფეხბურთის თამაშის წესები, თუმცა მათ შორის არის გარკვეული განსხვავება:

1) არ მოქმედებს თამაშსგარეთ მდგომარეობის წესი.

2) თამაშის პროცესში დაშვებულია ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშეების შეცვლა.

3) თამაშის მოედნის ზომებია 15X30 მ, მაგრამ ის შეიძლება იყოს მეტი ან ნაკლები.

4) კარები არის მოწყობილი ფორმით და ზომებით ისე, როგორც ხელბურთის თამაშის კარები.

5) გუნდში მონაწილე ფეხბურთელების რაოდენობა განისაზღვრება სათამაშო მოედნის სიდიდის მიხედვით, რომელზეც უნდა ჩატარდეს შეჯიბრება. ეს შეფარდება ნაჩვენებია ქვემოთ მოყვანილ ცხრილში:

მოედნის ზომები	მოთამაშეთა შემადგენლობა (რაოდენობა)	
	10-12 წელი	13-15 წელი
15X30	4-5	4
20X40	5-6	5
25X50	6-7	5-6
30X60	7-8	6-7
35X65	8	7-8

6) მინი-ფეხბურთის თამაშს ემსახურება ერთი მსაჯი, გვერდითი მსაჯების გარეშე.

7) გვერდითი ხაზის იქედან ბურთი თამაშში შემოაქვთ ხელებით, როგორც დიდ ფეხბურთშია ან ჩააწოდებენ ისე როგორც საჯარიმო დარტყმას.

8) თამაშის ხანგრძლივობა დამოკიდებულია მონაწილეების ასაკზე. 10-12 წლის ბიჭები თამაშობენ 20 წუთიან ორ ტაიმს. მოზარდები 13-15 წლის ასაკში 25 წუთიან ორ ტაიმს. ტაიმებს შორის შესვენება 10 წუთი.

9) პენალტის დარტყმა ხდება 7 მეტრის მანძილიდან.

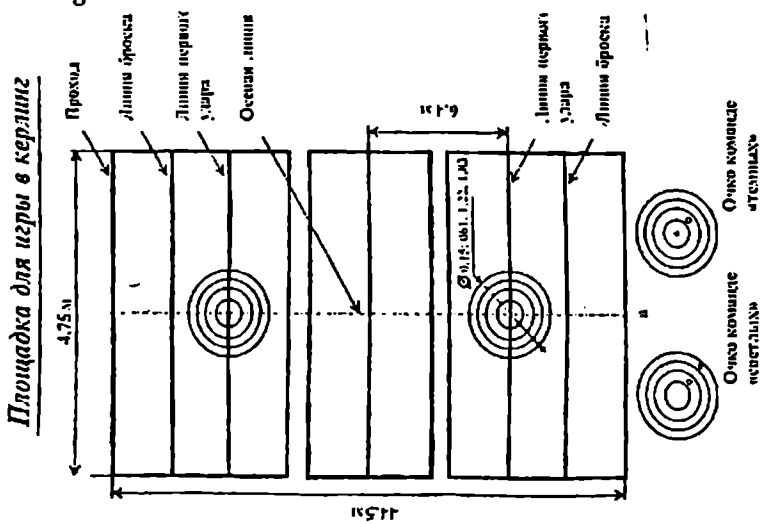
გამარჯვებულად ითვლება ის გუნდი რომელმაც მეტი ბურთი გაიტანა კარებში.

კერლინგი

კერლინგის თამაში წარმოიშვა შოტლანდიაში. ის მიეკუთვნება ზამთრის (ყინულის) სპორტის სახეობას. საკმაოდ პოპულარული და გავრცელებული თამაშია სახელმწიფოებში: კანადა, აშშ. შვეიცია, ფინეთი, საფრანგეთი, იტალია, იაპონია. კერლინგის თამაში შეტანილია ზამთრის ოლიმპიურ თამაშებში. ის არის ოსტატობის და ტრადიციების თამაში, ხელს უწყობს ადამიანების ფიზიკურად განვითარებას, სრულყოფილს ქმნის მოქნილობას, მიზნში მოხვედრებას, აზროვნების სისწრაფეს. კერლინგი ნამდვილად არის ჯენტლმენების თამაში. მას თამაშობენ მოგების მიზნით და არა მოწინააღმდეგეების დასამცირებლად.

ამ მომხიბლავი და სანახაობრივი თამაშის ძირითადი წესები ასეთია: მოწინააღმდეგე უნდების მოთამაშეები რიგ-რიგობით ისვრიან ყინულის ბრტყელ მოედანზე ჯილას (бита - რუს.). ჯილას აქვს ბადროს მსგავსი მრგვალი ფორმა და სახელური. მოთამაშეებმა გაშვებული (ნასროლი) ჯილა უნდა მოახვედრონ „სახლის" ცენტრში, რომელიც მდებარეობს მოედნის ზოლის ბოლოს, სადაც შემოხაზულია 4 კონცენტრირებული წრეხაზი, რომელთა დიამეტრებია (15-182) სმ.

იხ. სურ.



თითოეულ გუნდში შედის 4 მოთამაშე: - „სკიპი", „მესამე", „მეორე", „წამყვანი". თითოეული მათგანი თამაშის მსვლელობის დროს ასრულებს თავის მოვალეობას. „სკიპი" არის გუნდის ლიდერი, მისი მთავარი სტრატეგი და ტაქტიკი. როცა მოთამაშეები აკეთებენ სროლას ის დგას

„სახლში“ და ჯაგრისით აჩვენებს მათ სად უნდა მოათავსონ ჯილა. თითოეულ გუნდისათვის ქულები მოაქვს იმ ჯილებს, რომლებიც აღმოჩნდება „სახლის“ ცენტრთან უფრო ახლოს, ვიდრე მოწინააღმდეგის ჯილა.

ჯილები მოედანზე ისეთნაირად უნდა განლაგდეს, რომ შენარჩუნებული იქნეს თავისი გუნდის უპირატესობა, რისთვისაც აუცილებელია ხელი შეუშალო მოწინააღმდეგეს შედეგიანი სროლის გაკეთებაში, ან საკუთარი ჯილის ბიძგით „სახლიდან“ გააგორო მოწინააღმდეგის ჯილა. ამის გარდა „სკიპი“ მუდმივად აფასებს ყინულის ხარისხს და ამ შეფასების საფუძველზე მოთამაშეებს აძლევს რეკომენდაციებს, თუ რომელი ხერხით უნდა ისროლონ ჯილა, როგორ „მოგავონ“ („подметать“ - რუს).

თითოეულ გუნდს გააჩნია მხოლოდ 8 ჯილა. ყოველი მოთამაშე ისვრის 2 ჯილას. თამაშის დაწყების უფლება განისაზღვრება კენჭის ყრით. თამაში მიმდინარეობს შემდეგი თანმიმდევრობით: თამაშს იწყებს გუნდის „წამყვანი“ მოთამაშე, რომელსაც კენჭისყრით შეხვდა თამაშის დაწყება. შემდეგ ჯილას ისვრის მოწინააღმდეგე გუნდის წამყვანი მოთამაშე. რიგის მიხედვით ისინი იმეორებენ ჯილის სროლას. შემდეგ თამაშში შემოდის „მეორე“, რომელთანაც რიგის მიხედვით თამაშობს მოწინააღმდეგე გუნდის „მეორე“. შემდეგ თამაშში შემოდის „მესამე“, რომელიც ვალდებულია მიეხმაროს „სკიპს“ თამაშის სტრატეგიის შერჩევაში, ხოლო როცა „სკიპი“ ისვრის ჯილას ის მიუთითებს მიზანს. ბოლოს ჯილას ისვრის „სკიპი“.

სროლისაგან თავისუფალი მოთამაშეები დაკავებული არიან ყინულის მოგვით ჯაგრისით. ისინი ჯაგრისით აპრიალებენ (ასუფთავებენ) ყინულის ზედაპირს მცირე ნაწილაკებისაგან, რომლებიც ხელს უშლიან ჯილას მოძრაობაში. ჯაგრისის დახმარებით ისინი ასევე ცდილობენ შეაჩერონ მოწინააღმდეგე გუნდის მიერ ნასროლი ჯილას მოძრაობა ან მიაღწიონ მოწინააღმდეგის ჯილა გასრიალდეს სათამაშო ზოლის საჯარიმო უკანა ხაზს იქით. მაგრამ ეს უფლება მოთამაშეებს ეძლევათ მხოლოდ მაშინ, როცა მოწინააღმდეგის ჯილა გადაკვეთს „პირველი დარტყმის ხაზს“, რომელიც გადის „სახლის“ ცენტრზე, თანაც ამ ზონაში „მოგვის“ უფლება აქვს გუნდის მხოლოდ ერთ მოთამაშეს.

ჯილას ისვრიან (გაასრიალებენ) სპეციალური ჩარჩოს გამოყენებით. მოთამაშეს ჯილა უკავია სახელურით, ის გაექანება სრიალა ყინულზე და თითქმის განრთხმულ მდგომარეობაში აგზავნის მიზანში ჯილას, საჭიროების შემთხვევაში აძლევს მას მსუბუქად ბრუნვას ხელის მტევანის მოძრაობით. წესების მიხედვით მოთამაშემ ხელი უნდა გაუშვას ჯილას სანამ ის გადაკვეთს უახლოეს „მოგვის“ ხაზს წინააღმდეგ შემთხვევაში სროლა არ ჩაითვლება და ჯილა გატანილი იქნება თამაშიდან.

საკუთარი გუნდის ჯილასთან დაჯახება აკრძალულია, ამ წესის დარღვევისას ჯილა ასევე გატანილი იქნება თამაშიდან.

პარტია დამთავრებულად ითვლება 16 ჯილას სროლის შემდეგ. შემდეგი პარტია იწყება მოედნის მეორე ბოლოდან. გამარჯვებულია ის გუნდი რომელიც მოაგროვებს მეტ ქულებს.

ჯილას დიამეტრია 29,19 სმ., სიმაღლეა 11,4 სმ., წონა არ უნდა აღემატებოდეს 19,95 კგ.

ნაწილი XI

ქართული ეროვნული თამაშები

„მობურთალსა მოედანი მართლად ცემა მარჯვედ ჭნევა“.
შოთა რუსთაველი

ლელობურთი

ლელობურთი ძველი ქართული ეროვნული თამაშია. მას თაყვანისმცემლები უმთავრესად დასავლეთ საქართველოში ჰყავდა (სამეგრელო, იმერეთი და გურია). ძირითადად სახალხო ან რელიგიურ დღესასწაულებზე თამაშობდნენ. იყო შემთხვევები, როცა ქართველ ლელობურთელთა გარდა თამაშში მონაწილეობას იღებდნენ ინგლისელი მეზღვაურები, რუსები, ოსმალები, ბერძნები და სომხები. ლელობურთის სათამაშოდ მოედნის ზომები არ იყო დაცული. შეხვედრების დროს განსაზღვრული არ იყო მოთამაშეთა რაოდენობა. მთელი სამეგრელო ეთამაშებოდა იმერეთს ან გურიას. თამაშის ძირითადი არსი მდგომარეობდა იმაში, რომ მოთამაშეს ყოველგვარი საშუალებით ბურთი უნდა წაეღო თავისი ლელოსაკენ. გუნდს, რომელიც პირველად მიიტანდა ტყავის ბურთს დადგენილ საზღვარზე, რომელსაც ლელო ეწოდებოდა, ცნობდნენ გამარჯვებულად. მსაჯობას აკისრებდნენ ავტორიტეტულ პირებს: სოფლის თავკაცს, სამღვდელობის წარმომადგენელს, ბოქაულს, პოლიციის მოხელეს და სხვა პირებს.

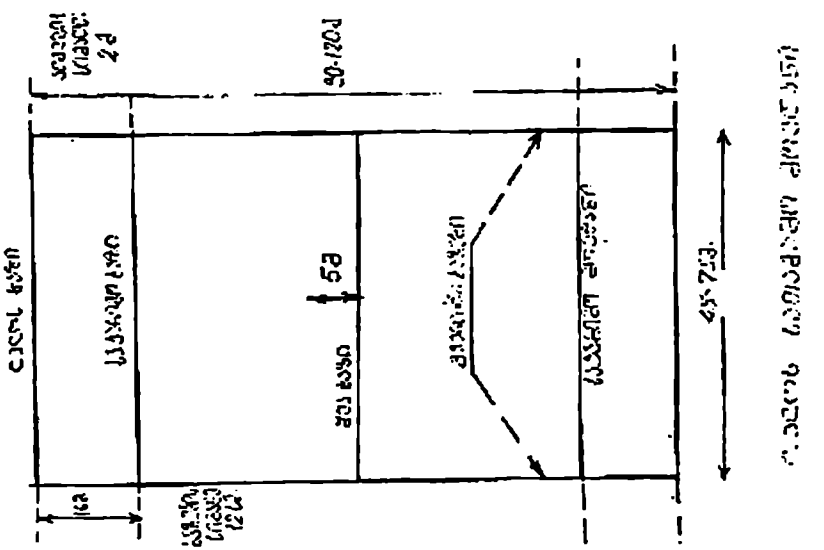
თანამედროვე ლელობურთის თამაშის არსი მდგომარეობს იმაში, რომ გუნდი ცდილობს გადაკეთოს მოწინააღმდეგის ლელოს ხაზი და იქეთ გაიტანოს ბურთი. მოწინააღმდეგე გუნდი კი ყოველ ღონისძიებას ხმარობს, ხელი შეუშალოს ლელოს გატანას და თავის მხრივ გადავიდეს შეტევაზე.

ლელოს თამაშის შეჯიბრებების ჩატარება ხდება ფეხბურთის მოედანზე, მოედნის სიგრძე უნდა იყოს 90-120 მეტრი, ხოლო სიგანე 45-75 მეტრი.

მოედნის შემომსაზღვრელ გრძელ ხაზებს ეწოდება გვერდითი ხაზები, ხოლო მოკლე ხაზებს ლელოს ხაზები. ხაზების სიგანეა 10-12 სმ. გვერდითი და ლელოს ხაზები მართკუთხედს უნდა ჰქმნიდეს. მოედნის ყოველ კუთხეში იდგმება ალამი უწვეტი ხის ტარით, რომლის სიმაღლეა 2 მეტრი.

მოედნის ორივე მხარეს, გვერდით ხაზებზე კუთხეში დადგმული ალმებიდან გადაიზომება 16-16 მეტრი და ერთმანეთთან ერთდება ლელოს ხაზის პარალელური ხაზებით, რომელსაც საჯარიმო ხაზები ეწოდება, ხოლო ლელოს ხაზსა და საჯარიმო ხაზს შორის მდებარე მოედანს საჯარიმო, ანუ ლელოს გატანის დამზღვევი მოედანი ეწოდება. გვერდითი ხაზების შუა ადგილი სწორი ხაზით ერთდება და შუა ხაზი ეწოდება. მოედნის შუა ხაზის შუაგულს, მოედნის ცენტრი ეწოდება, რომელიც არის თამაშის დასაწყისი ადგილი. ის გარკვეულად უნდა იყოს მონიშნული, 5 მეტრი რადიუსის წრის სახით, რომელზედაც ყოველი თამაშის დაწყებისას მოთამაშენი განლაგდებიან.

იხ. სქემა



ბურთი უნდა იყოს მრგვალი ფორმის, ტყავის გარეკანით. იგი უნდა გაიტენოს თმით, ზღვის ბალახით, ბუით ან მატყლით. ბურთის გარშემოწერილობაა 70-80 სმ. თამაშის დაწყების წინ მისი ძირითადი წონა უნდა იყოს 2,5 კილოგრამი. ბურთის შეცვლა თამაშის მსვლელობაში შეიძლება მხოლოდ უფროსი მსაჯის ნებართვით.

მოთამაშე, რომელიც წესებს დაარღვევს, ვალდებულია უფროსი მსაჯის ნიშნის მიცემის შემდეგ დადოს ბურთი იმ ადგილზე, სადაც დაარღვია თამაშის წესი, ან მიუტანოს მსაჯს.

შეჯიბრებაში მონაწილეობს ორი გუნდი, თითოეული 13 ძირითადი და 3 სათადარიგო მოთამაშის შემადგენლობით., ძირითადი მოთამაშეების შეცვლა სათადარიგოთი შეიძლება მდივნისა და უფროსი მსაჯის ნებართვით, იმ მომენტში როცა ბურთი არ არის თამაშში.

მოთამაშეებს უნდა ეცვას: გრძელსახელოებიანი მაისური, ტრუსი, წინდები და ტყავის ან რეზინის ლანჩებიანი სპორტული ფეხსაცმელი. მოწინააღმდეგე გუნდების ტანსაცმელი სხვადასხვა ფერის უნდა იყოს.

თამაშის დაწყებამდე ორივე გუნდის მოთამაშეები მოედნის შუაში ერთმანეთის პირისპირ განლაგდებიან. როგორც მოედანზე გამოსვლისას, ისე თამაშის დამთავრების შემდეგ გუნდები ერთმანეთს ესალმებიან;

თამაშის დაწყების წინ ხდება კენჭის ყრა მოედნის მხარის ასარჩევად. თამაში იწყება უფროსი მსაჯის მიერ მოედნის ცენტრში ბურთის ვერტიკალური აგდებით. ბურთის აგდების ყველა შემთხვევაში მოთამაშენი ცენტრიდან 5 მეტრი რადიუსით უნდა იდგნენ. თამაშის მეორე ნახევარში, დამატებით დროსა და ყოველი გატანილი ლელოს შემდეგ თამაში იწყება ისევე როგორც დასაწყისში.

თამაშის ხანგრძლივობა 50 წუთია. ის ორ ტოლ ნახევრად იყოფა. შესვენება არის 15 წუთი, რომლის შემდეგ გუნდები მხარეებს იცვლიან.

თამაშის დროს ნებადართულია ბურთის დარტყმა, კვრა, გადაცემა, აგდება, გორება, ტყორცნა, წაღება, როგორც ერთი მოთამაშის ტანის ყველა ნაწილით, ისევე რამდენიმე მოთამაშის მიერ ერთად. ბურთის გადაცემა თანაგუნდელ მოთამაშისადმი ნებადართულია ნებისმიერი ინდივიდუალური ხერხით, სასურველი მიმართულებით მოთამაშეთა ნებისმიერი განლაგებით.

ბურთისათვის ბრძოლა და ბურთის წართმევა უხეში ხერხებით (კიდურების გადაგრეხით, ძალისმიერი მტკივნეული ილეთებით, ჩქმეტით, - ხელებზე, კისერზე, თავზე ფეხის დაჭერით) აკრძალულია. თამაშის დროს ნებადართულია ბურთის მფლობელი მოწინააღმდეგის ხელს ზემოთ დაჭერა, შეჩერება და მისი წაქცევა (ეს უკანასკნელი შეიძლება როცა მოწინააღმდეგე არ გარბის). მოთამაშეებს ყოველგვარ მდგომარეობაში, ფიზიკური ძალის გამოყენებით შეუძლიათ ბურთიანი მოთამაშის გადაადგილება - გადაყვანა, მაგრამ არ უნდა მოხდეს უხეშად. ბურთიანი მოთამაშის გაჩერება თამაშში, მისი წელის ზემოთ ტანის დაჭერით ან წინ გადადგომით და გზის შეკვრით ნებადართულია. უბურთო მოთამაშის შეჩერება შეიძლება მხოლოდ გზის შეკვრით მის წინ ჩადგომით დაჭერა არ შეიძლება.

ბურთის შეკერა მოედანზე ნებადართულია, როგორც დგომით, ასევე ჩოქვით და დაწოლილ მდგომარეობაში. ბურთის შეკერაში მონაწილეობა შეუძლია ერთს ან ყველა მოთამაშეს. ბურთის შეკერა მოედანზე დაწოლილ მდგომარეობაში 10 წამზე მეტ ხანს არ უნდა გაგრძელდეს. ამ დროს გასვლისთანავე უფროსმა მსაჯმა სასტვენით უნდა გაახსნევინოს იგი.

ბურთი გადის თამაშიდან მაშინ:

1) როდესაც ლელოა გატანილი და მსაჯს თამაში არ განუახლებია.

2) როცა ის მთლიანად დატოვებს მოედანს.

3) როცა თამაში შეჩერებულია მსაჯის მიერ რაიმე მიზეზის გამო (ჯარიმა, სადაო ბურთი, გარეშე პირთა ჩარევა, უდისციპლინობა, მეტეოროლოგიური პირობები, ბურთის ფორმის დაკარგვა და სხვა).

ბურთი თამაშში ითვლება: (ზემოთ ჩამოთვლილის გარდა):

1) როცა ბურთი მოხვდება ლელოს ხაზზე კუთხეში დადგმულ ალმის ტარს და გაჩერდება მოედანზე.

2) როდესაც ბურთი მოხვდება მთავარ ან გვერდით მსაჯს და დავარდება მოედანზე თუ ისინი მოედნის ფარგლებში იმყოფებიან.

3) როცა მოთამაშეები შეწყვეტენ თამაშს იმ ვარაუდით, რომ თითქოს მომხდარი წესების დარღვევისათვის მსაჯი შეაჩერებდა თამაშს.

როდესაც ბურთი მთლიანად გადაჰკვეთს გვერდით ხაზს, მას შემოაგდებს მოედანზე ნებისმიერი მიმართულებით იმ მოწინააღმდეგე გუნდის წევრი, რომელსაც უკანასკნელად შეეხო ბურთი. ბურთის შემოგდება უნდა შესრულდეს იმ ადგილიდან, სადაც გადაკვეთა ბურთმა გვერდითი ხაზი. ბურთის შემოგდების შემსრულებელი მოთამაშე სახით უნდა იდგეს მოედნისაკენ ხაზს გარეთ. შემოგდება უნდა აწარმოოს ორი ან ერთი ხელით, ნებისმიერი ხერხით და სასურველი მიმართულებით. ბურთი გატანილად არ ჩაითვლება, თუ იგი გვერდიდან შემოგდებისას უშუალოდ გადაჰკვეთს ლელოს ხაზს.

სადაო ბურთის აგდება სრულდება შემდეგნაირად: უფროსი მსაჯი აიღებს ბურთს ხელში და ვერტიკალურად ააგდებს ზემოთ იმ ადგილას, სადაც იმყოფებოდა ბურთი თამაშის შეჩერების დროს.

საჯარიმო ტყორცნის შემსრულებელ მოთამაშეს არ შეუძლია ტყორცნა შესრულოს გამორბენით ან ნახტომით. საჯარიმო ხაზიდან ჯარიმის ტყორცნის შემსრულებელი მოთამაშე დგას პირით ლელოს ხაზისაკენ და ბურთს ტყორცნის ორივე ან ცალი ხელით ნებისმიერი მიმართულებით ქვევიდან, გვერდიდან ან თავის ზემოდან. შესაძლებელია ჯარიმის შესრულება კომბინირებულად, ხელიდან ბურთის გაშვება და მასზე ფეხის გარტყმა.

ბურთი გატანილად ითვლება მაშინ, როცა იგი მთლიანად გადაჰ

კეთს ალმებს შორის მდებარე ლელოს ხაზს. ლელო გატანილად ითვლება იმისდამიუხედავად, ბურთი შეტანილი იქნება თუ შეგდებული, მოედანზე გაგორებული თუ ჰაერში გასროლილი – ერთი ან რამდენიმე მოთამაშის მიერ ყველა ხერხითა და ტანის ნებისმიერი ნაწილით. მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშის მიერ წესების დარღვევისთანავე, თუ ბურთმა გადაჰკვეთა ალმებს შორის მდებარე ლელოს ხაზი, ბურთი გატანილად ჩაითვლება.

გამარჯვებულად ითვლება ის გუნდი, რომელიც თამაშის განმავლობაში გაიტანს ბურთების მეტ რაოდენობას. თუ არც ერთ გუნდს არ გაუტანია ბურთი, ან ორივე გუნდმა ბურთების თანაბარი რაოდენობა გაიტანა, თამაში დამთავრდება ფრედ.

მოთამაშეს ან მის გუნდს უნდა დაედოს სასჯელი თუ მოთამაშე განზრახ ჩაიდენს ქვემოთ მოყვანილ რომელიმე დარღვევას, როგორც ბურთის მქონე, ისე უბურთო მოწინააღმდეგის მიმართ:

1) აღგილზე დგომისას ან სირბილის დროს ხელს ჰკრავს;

2) გაარტყამს ან ეცდება გაარტყას ხელი ან ფეხი მოწინააღმდეგეს;

3) გაქცეულს სირბილის დროს ფეხს (სარმას) წამოუდებს;

4) სირბილის დროს წინ ჩაუჯდება (დაწვება) მოწინააღმდეგის წასაქცევად.

5) მოწინააღმდეგეს შეახტება ზურგზე ან მხარზე.

6) თავს დაესხმება მოახტება გაქცეულ მოწინააღმდეგეს წელს ქვემოთ ან სახიფათოდ.

7) უკნიდან, ჰკრავს ხელს მოწინააღმდეგეს, რომელიც გზას არ უღობავს.

8) ბურთს განზრახ ესვრის – გაარტყამს მოწინააღმდეგეს.

9) ბურთის წოლით, ჩოქით ან დგომით შეკვრის დროს ჩქმეტს, უგრეხს კიდურებს ან იყენებს ძალისმიერ ილეთებს.

10) ბურთიან ან უბურთო მოწინააღმდეგეს მიწაზე გაათრევს.

ზემოთ ჩამოთვლილი დარღვევებისათვის დაზარალებულ გუნდს ეძლევა უფლება აწარმოოს საჯარიმო ტყორცნა იმ ადგილიდან, სადაც დაირღვევა თამაშის წესი.

მოთამაშეს ეძლევა გაფრთხილება თუ ის:

1) ბრუნდება ან ახლად გამოდის მოედანზე უფროსი მსაჯის წინასწარი ნებართვის გარეშე.

2) სახიფათოდ მოუქნევს ხელს მოწინააღმდეგეს მოგერიების მიზნით.

3) სიტყვიერად ან ხელების მოძრაობით გამოხატავს უკმაყოფილებას მსაჯების გადაწყვეტილებაზე.

4) სისტემატურად, განზრახ არღვევს თამაშის ყოველგვარ წესებს.

5) არ იცავს სათანადო მანძილს სადაო ბურთის საწყისი აგდების თუ საჯარიმო ტყორცნების დროს.

6) უდისციპლინოდ იქცევა მოედანზე მაყურებელთა მიმართ.

მოთამაშე გაძევებულ უნდა იქნეს მოედნიდან, თუ ის:

1) განზრახ იქცევა უხეშად, ამოხატავს ან გამოთქვამს შეურაცხმყოფელ მოქმედებას, ანდა უფროსი მსაჯის აზრით, თამაშობს უხეშად.

2) უფროსი მსაჯის მიერ გაფრთხილების მიღების შემდეგ კვლავ განაგრძობს უდისციპლინო მოქმედებას.

3) ორი გაფრთხილების შემდეგ მოთამაშე გაძევებული უნდა იქნეს მოედნიდან.

სახრეობა

სახრეობის თამაშისათვის საჭიროა მოქნილობა, ხტომა და წონასწორობის შენარჩუნების უნარი. მისი თამაშისათვის საჭიროა 5 სმ. დიამეტრის მქონე სწორად გათლილი ჯოხი (ტაფელა). მოთამაშეები მოედანზე დააწყობენ თავიანთ ჯოხებს რიგში ერთმანეთისაგან 50 სმ. დაშორებით: წარმოიქმნება პარალელურად დაწყობილი ჯოხების სწორი ჯაჭვი. რაც მეტია თამაშში მონაწილეთა რაოდენობა, მით უფრო გრძელია ჯაჭვი, მაშასადამე, თამაშიც უფრო რთულია. ჯაჭვის ბოლოებში დადებენ ბრტყელ ქვას. თამაშის მონაწილეებმა რიგის მიხედვით ერთ ფეხზე გველისებურად ხტომით (პირველი – მარჯვნივ, მეორე – მარცხნივ და ასე შემდეგ) უნდა გადაახტნენ ყველა ჯოხს. ეს ასპარეზი მეორდება სამჯერ ზედიზედ. შემდეგ ტარდება შემდეგი ტური. ჯოხებზე გადახტომის დროს მოთამაშემ ფეხისგული უნდა დადგას ჯოხების პერპენდიკულარულად. უკან დაბრუნების დროს ასევე უნდა გადაახტეს ჯოხებს ერთი ფეხით, მხოლოდ ფეხისგული უნდა დადგას ჯოხების პარალელურად. ტურის დავალების ყოველი შესრულების შემდეგ, მოთამაშეს შეუძლია დაისვენოს ბრტყელ ქვაზე ერთი წუთით.

თამაშს ამთავრებენ ჯოხიდან ჯოხზე ხტომებით. ის მოთამაშე, რომელსაც ფეხი დაუცდება, გამოეთიშება შეჯიბრებას. თამაშს გააგრძელებენ შეცდომის გარეშე მოთამაშეები მანამდე, სანამ არ გამოვლინდება მოგებული მოთამაშე.

სახრეობას თამაში არა მარტო მიმზიდველი ასპარეზია არამედ სანახაობაა. თამაში ტარდება დუდუკების და დოლის დაკვრით, რომლის მელოდია წააგავს ჯიგიტების ცეკვას.

„ცხენ-ბურთის“ თამაშს ასევე ეწოდება „ჩოგან-ბურთი“.

მეფე თეიმურაზ მეორემ, რომელიც შესანიშნავი პოეტიც იყო, ლექსად შეთხზა ცხენბურთის თამაშის შინაარსი. ამით აღდგენილი იქნა ეს ცხენოსნურითამაში.

თეიმურაზ მეორემდე რამდენიმე საუკუნით აღრე მეგრელები და მოხევეები ხშირად მართავდნენ თურმე ურთიერთ პაექრობებს ცხენბურთში. ამ თემაზე კი ხალხურმა პოეზიამ შემოგვინახა შემდეგი სტრიქონები:

„გათენდა კარი გაიღა
დიდისა ბაღდადისანი,
გავიდნენ, გაიბურთავეს,
ბურთი ვერავინ აიღა,
შარამბალ ღუდუშაური
მაშინვე გულმა აიღა,
შახკაზმა თავის ლურჯაი,
მებურთავებჩი ჩავიდა,
ჩავიდა ჩააბურთაა,
ბურთი ნაპირზე გაიღა,
ციხით გადადგეს ქალანი,
შარამბალს თოლი იქ დარჩა,
ბურთი მეგრელმა წაიღა“.

ცხენბურთის სათამაშო იარაღი - ჩოგანი, აღდგენილ იქნა იტალიელი მხატვრის დონ კრისტოფორო დე კასტელის ნახატის მიხედვით.

იხ. ნახ.



აი რას წერდა იტალიელი პაოლო კასტანინო: „ბევრჯერ მინახავს ცხენით თამაში პოლო, მაგრამ ქართული ცხენბურთი თავისი სილამაზით, მოქნილობით და სირთულით ყველა იმ თამაშობას სჯობია, რომლებიც მე მინახავს ევროპაში".

დღევანდელი ცხენბურთის წესები მოკლედ ასეთია:

ცხენბურთელთა თითოეულ გუნდში 6X6 მოთამაშეა (მხედარია). მოედნის სიგრძე 150-200 მეტრია, სიგანე 50-75 მეტრი.

თამაშის მიზანია გაიტანონ რეზინის ბურთი მოწინააღმდეგის მაყაში (კარში).

ჩოგანის გამოყენება შეიძლება როგორც მოედნის ზედაპირზე, ისე ჰაერშიც.

ცხენბურთელთა შეჯგუფების შემთხვევაში შეხვედრის მსაჯი აჩერებს და ხელახლა აგდებს მაღლა სადავო ბურთს.

თამაში გრძელდება 30 წუთი (15-15 წუთიანი 2 ტაიმი). შესვენება 15 წუთია.

ფრედ დამთავრებული მატჩის შემდეგ, თუ საჭიროა გამარჯვებულის გამოვლენა, ინიშნება დამატებითი დრო - 10 წუთი.

აკრძალულია ჩოგნის დარტყმა მოწინააღმდეგის მხედარსა და ცხენზე, ბურთის ჩოგნიანად შეგდება მაყაში (კარში).

თუ ბურთი გადავარდება მოედნის გარეთ, მსაჯი ხელახლა ააგდებს ბურთს მაღლა. შეხვედრის პირველი ტაიმის შემდეგ გუნდები ცვლიან მხარეებს.

თითოეულ გუნდს გააჩნია ერთი სათადარიგო მხედარი. სათადარიგო ცხენების რაოდენობა კი განუსაზღვრელია.

ცხენბურთის ბურთი დამზადებულია მაგარი რეზინისაგან და აქვს თეთრი ფერი. მისი გარშემოწერილობა არის 45 სმ. კარები შედგება 2 ძელისაგან, რომელთა შორის მანძილი არის 8 მეტრი. კარების სიმაღლეა 3,5 მეტრი. ძელების წვეროები შეერთებულია თოკით.

ჩოგნის სიგრძე 80 სანტიმეტრია, სიგანე მომრგვალებულ ნაწილში 15 სმ. ჩოგნის ბადე ისე უნდა იყოს დაწნული, რომ მსაში იძირებოდეს ცხენბურთის რეზინის ბურთი.

შეხვედრას სჯის - მსაჯი მოედანზე, 2 გვერდითი მსაჯი და 2 მსაჯი კარებთან.

ისინდი

ისინდის სათამაშო მოედნის სიგრძეა 150-200 მ. სიგანე 40-50 მ. მოედანი უნდა იყოს სწორკუთხედი და უნდა ჰქონდეს სწორი ზედაპირი.

ისინდი ანუ ხელშუბის სიგრძეა 150-170 სმ. ისინდის ჯოხი დამზადებულია მოქნილი ჯიშის ხისაგან.

გუნდში 6 მხედარია. თამაში 2 კამარისაგან შედგება. გუნდს უფლება აქვს თამაშიდან გასული მხედარი შეცვალოს სათადარიგო მოთამაშით. აუცილებელია გუნდის წევრებს ეხუროთ ქუდები. თუ გუნდმა კენჭის ყრით აირჩია მოედნის მხარე, მაშინ თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

მსაჯის ნიშანზე თამაშის დამწყები გუნდი მოწინააღმდეგისკენ უშვებს - „გამომწვევს". გამომწვევი ჩორთით უახლოვდება მოწინააღმდეგე გუნდს, სჭრის საკონტროლო ხაზს, შემოუვლის ალამს და მსაჯი-მესტარტეს ნიშანზე ბრუნდება თავის გუნდისაკენ.

გამომწვევი ისინდს ტყორცნის სასტარტო ხაზზე მდგომ მხედარს. გამომწვევს უფლება აქვს ისინდი იხმაროს მთელი მოედნის ფარგლებში მსაჯი – მესტარტეს ნიშნის მიცემამდეც.

სტარტზე მდგომი მოწინააღმდეგე მხედარი, მსაჯი მესტარტეს ნიშანზე შედის თამაშში, გამოეკიდება გამომწვევს და ცდილობს ისინდი მოახვედროს მხედარს ან მის ცხენს, უახლოვდება მოწინააღმდეგე გუნდის საკონტროლო ხაზს, სჭრის მას და მსაჯი-მესტარტის ნიშანზე უბრუნდება თავის გუნდს, სამაგიეროდ ახლა მას დაედევნება შემდეგი მხედარი მოწინააღმდეგე გუნდიდან.

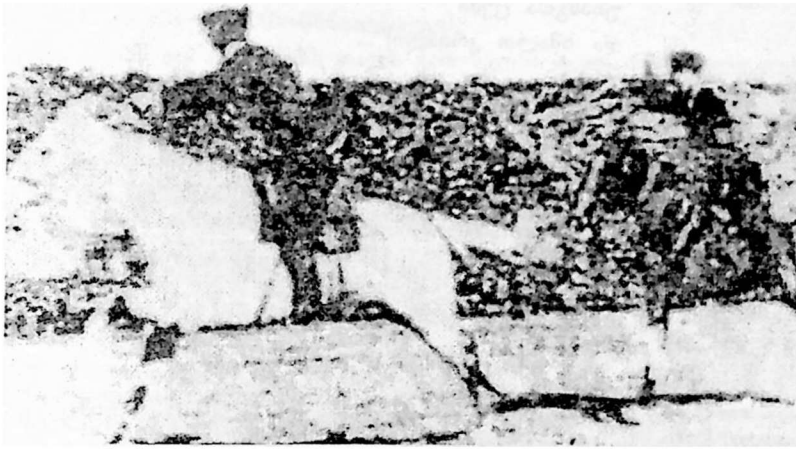
ამრიგად, ყველა მონაწილე თანდათან შედის თამაშში. პირველი კამარის შემდეგ იცვლება მხარეები.

მხედარზე მოხვედრილი ისინდი 2 ქულით ფასდება, ცხენზე მოხვედრილი კი - 1 ქულით. ისინდის დაჭერა მოწინააღმდეგის მიერ ასევე 2 ქულით ფასდება.

საჯარიმო ქულები ეწერებათ გვერდითი ხაზის გადაკვეთისათვის. ისინდის დამჭერს შეუძლია სატყორცნად იხმაროს დაჭერილი ისინდი.

წაქცეულ მხედარზე ისინდის სროლა არ შეიძლება. თუ ცხენიდან გადმოვარდნილ მხედარს ცხენი გაექცა მოედნის ფარგლებს გარეთ, მხედარი ამ კამარიდან გასულად ჩაითვლება. თუ ასეთი შემთხვევა მოუხდა დევნილ მხედარს, მაშინ თამაში გრძელდება ჩვეულებრივად, მაგრამ ანალოგიურ შემთხვევაში მდევნელი მხედრის მიმართ მოწინააღმდეგე გუნდი აგზავნის შემდეგ მოთამაშეს, მაგრამ როგორც „გამომწვევს".

საკონტროლო ხაზი გადაკვეთილად ითვლება მაშინ, როდესაც მოიერიშე მხედარი შემოუვლის საკონტროლო ალამს. იხ. სურ.



მარულა

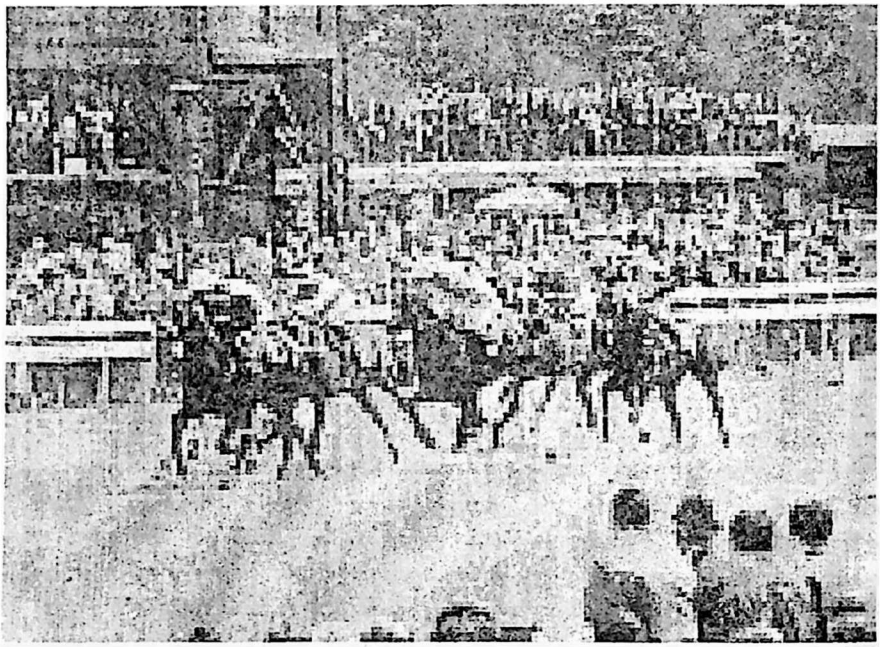
მარულა ქართული ცხენოსნური სპორტის უძველესი სახეობაა. მარულაში მონაწილე ცხენები 25-30 კილომეტრ მანძილზე გარბოდნენ. ასეთი გრძელი მანძილის სწრაფად გარბენა დიდ გამძლეობას და ამტანობას მოითხოვს. ბოლო დროს მარულის მანძილი შემოკლდა 10 კილომეტრამდე. მარულის წესი მარტივია, გამარჯვებულია ის მხედარი, რომელიც დათქმულ მანძილს გაირბენს ყველაზე სწრაფად და ფინიშის ხაზთან მივა პირველი.

მარულაში ცხენებს წინასწარ არჩევენ და ამზადებენ. ძველად ცხენებს მდინარეში მუცლამდე ამყოფებდნენ წყალში რამდენიმე ხანს, შემდეგ აფარებდნენ მოსასხამს, რომ ცხენს ოფლი გამოსდენოდა. სისტემატურად აჭენებდნენ დიდ დისტანციაზე, ამასთან თანდათანობით ზრდიდნენ მანძილს. მარულაში უმთავრესად იყენებდნენ დასავლეთ საქართველოში მეგრული ჯიშის ცხენს, ხოლო აღმოსავლეთ საქართველოში - თუშურ ცხენს. ცხენისა და მხედრის გამოცდას მარულაში ყოველთვის დიდი მოწონება ჰქონდა ჩვენში.

პოეტმა და სამხედრო პირმა გრიგოლ ორბელიანმა ლექსად დაწერა ქართველ მხედართა გატაცება:

„ცხენთა გრიალი,
შუბთა ტრიალი,
ჯირითთ სრიალი,
ყურთმაჯთ ბრიალი,

ცხენიო ქვე სტომა,
კვალად შეხტომა,
უზანგთა ცემა
და სმალთ კრიალი!“...



ყაბახი

ქართული ცხენოსნური ყაბახი შესაძლოა ჩატარდეს პირადი და პირად გუნდური შეჯიბრის წესით.

მოედნის სიგრძეა 150 მეტრი, სიგანე 20-30 მეტრი. მოედნის შუაში იდგმება 6მეტრი სიმაღლის ანძა. ანძის ორივე მხრიდან 75 მეტრის დაშორებით გაიყვლება 20-30 მეტრი სიგრძის ორი ერთმანეთის პარალელური ხაზი: ერთი სასტარტო ხაზია, მეორე – საკონტროლო.

ანძის ზედა ბოლოში იდგმება 20 სმ. სიმაღლის თასი.

თამაში იწყება მსაჯის ნიშანზე. პირველი ნომერი მხედარი ჭენებით გაემართება ანძისკენ და მშვილდით ისარს უმიზნებს ანძის თავზე დადგმულ თასს. სროლის შემდეგ უნდა გადაკვეთოს საკონტროლო ხაზი და დაბრუნდეს უკან ანძისაკენ და განმეორებით ესვრის ისარს სამიზნეს, სჭრის სასტარტო ხაზს და ამით ამთავრებს გამოსვლას.

ყოველი მოთამაშე ისვრის ამ წესით.

პირველი გუნდი, როგორც კი დატოვებს მოედანს, სასტარტო ხაზს იკავებს მეორე გუნდი (მოწინააღმდეგე).

ასე იწყებს და ამთავრებს თავის გამოსვლას ყველა მონაწილე გუნდი.

მხედრის შეფასებაში შედის: სამიზნე ისრის მოხვედრათა რაოდენობა და გამოსვლაზე დახარჯული დრო.

სამიზნე (თასი) დაშავებულად ითვლება, თუ ის ისრის მოხვედრის შედეგად ჩამოვარდება.

გუნდი, რომელსაც აქვს ყველაზე მეტი მოხვედრები და ყველაზე ნაკლები დახარჯული დრო, ჩაითვლება გამარჯვებულად.

ასეთივე წესია პირად პირველობაში.

თუ არც ერთ მონაწილეს არ აქვს მოხვედრა, დროს უპირატესობა არ ეძლევა.

თუ ორ და მეტ მხედარს აქვს თანაბარი მოხვედრები, უპირატესობა ეძლევა იმ მხედარს, რომელმაც აჩვენა უკეთესი დრო. დროის თანაფარდობის შემთხვევაში მათ შორის დაინიშნება დამატებითი გასვლა ერთი ისრის სროლის ნებართვით.

ისარი უნდა იყოს მრგვალი და გაშალაშინებული. დაკარგული ისარი არ ანაზღაურდება. ისარი შეიძლება იყოს ნებისმიერი სიგრძის და სისქის. ასევე ნებისმიერი ზომისა და მასალისაგან შეიძლება იყოს მშვილდი. რაც შეეხება სამიზნეს ანუ თასს, ის უნდა იყოს აუცილებლად ლითონის.



ყაბახს სჯის 3 მსაჯი. უფროსი მსაჯი, მსაჯი მეს-ტარტე და მსაჯი კონტრო-ლიორი.

სიტყვა „ყაბახი“ სპარსუ-ლია და ქართულად ანძას ნიშნავს.

იხ. სურ. №5.

ყაბახობა „ბაში-აჩუკში“ აქეს აღწერილი აკაკი წერეთელს. სხვათა შორის, ყაბახი სხვადასხვა სახის ყოფილა. ზოგჯერ თურმე მშვილდისრის მაგიერ დამბაჩას ისვრიდნენ. სამიზნედ მიღებული ყოფილა აგრეთვე, ჯვირითით (ისინდით) ყაბახობა.

სულხან-საბა ორბელიანი ამბობს: „ძველად აღმართავდნენ გრძელ ორთაყვირ ხესა და ზედა დასდმიენ ოქროს ან ვერცხლის თასსა და ღღესასწაულს ან ყველიერის დღეს განვიდოდა მეფე და დიდებულნი ცხენებით იმ მოედანზედ და რიგ რიგათ ცხენთა რბენით გაუვლიდნენ ამ ყაბახსა და მშვილდით ისარს ესროდიან და ვინც ჩამოაგდებდა იმ თასს, იმას მისცემდნენ“.

რჩოლაობა

კედელზე ან ბოძზე მიამაგრებენ ირმის, ხარის ან ცხვრის რქებს. მოთამაშეებს წინასწარ გამზადებული აქვთ შინდის წნელისაგან დაგრეხილი რგოლებიც თითოეულზე ხუთი ცალის რაოდენობით, რომელსაც დათქმული ადგილიდან რიგრიგობით ესვრიან რქას და ცდილობენ ხუთივე რგოლი ჩამოაცვან მასზე, ვინც ამას შეძლებს, გამარჯვებულია. შეჯიბრება მანამდე გრძელდება, ვიდრე საბოლოოდ გამარჯვებული არ გამოირკვევა.

ჭოკით სიგრძეზე ხტომა

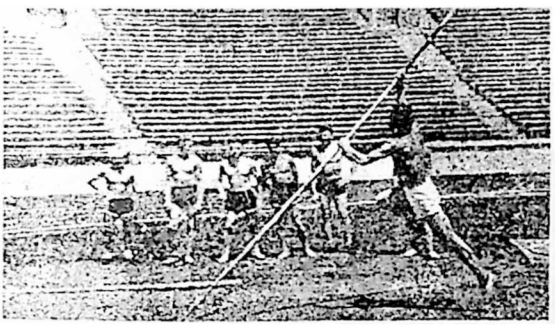
ჭოკით სიგრძეზე ხტომა საქართველოში ოდითგანვე იყო გავრცელებული. საქართველოში, კერძოდ, მის მთიან რაიონებში, დაბრკოლებათა გადასალახავად მოძრავი საყრდნობები ძველთაგანვე იყო გამოყენებული. მდინარეზე სიგრძეზე ხტომა თავდაპირველად, სიდების უქონლობის შემთხვევაში გამოიყენებოდა, შემდეგში კი გართობისა და საკუთარი შესაძლებლობების გამოცდის მიზნებს ემსახურებოდა.

ჭოკით სიგრძეზე ხტომა სრულდება მოძრავი საყრდენის – ჭოკის დახმარებით. მიწაზე დაყრდნობის შედეგად და წინასწარი გარბენით შეძენილი სიჩქარით, ჭოკი დახრილი მდგომარეობიდან თანდათან ვერტიკალურ მდგომარეობას იღებს. ამასთან მხტომელი ერთდროულად იყენებს შეძენილ ინერციას, ხელების მიერ ძალისმიერი მოძრაობის ხარჯზე (ჯობზე სუსტი აძლა) აიმართება წინ და მაღლა მოწყდება ჭოკიდან საყრდენის უკანასკნელ მომენტში – აწარმოებს ფრენს წინ დამრეცი ტრაექტორიით. ხტომის სიგრძე განისაზღვრება ჭოკის სიგრძით და რაც მთავარია, გარბენის სიგრძისა და სისწორის, აგრეთვე დროული აძლის სწორი შერწყმით. ჭოკის უკუგდებასა და ხელებით ჰაერში მოძრაობას დიდი მნიშვნელობა აქვს.

ჭოკით სიგრძეზე ხტომაში შეინიშნება ოთხი სტრუქტურული მომენტი: გამორბენი, არეკნი, ფრენი (ხტომა) და დახტომა. ჭოკით ხტომებისათვის სპეციღიურია ჭოკის დაჭერის ხერხები, მისი ტარება გამორბენის დროს, ჩასობა, კიდე გაქნევა ჭოკზე ასვლა და ჭოკიდან მოწყდომა.

გამორბენი იწყება ნელი ტემპით, შემდეგ ჩქარდება და ბოლოს მაქსიმალურამდე ადის. გამორბენის დროს ჭოკი მხრების და ხელების მოძრაობასთან ერთად, ტაქტში უნდა მონაწილეობდეს წინ და უკან მოძრაობაში. ჭოკი ნელა იგზავნება საყრდენ ადგილას და ხელების შეუჩერებელი მოძრაობით იმართება ზევით. ამასთანავე მარჯვენა ხელი ჭოკის წვერისკენ მიცურავს და მარცხენას უახლოვდება 25-30 სმ. მანძილზე. მთელი ეს მოქმედებანი ერთდროულად სრულდება.

იხ. ნახ.



იგრძნობს რა ჭოკის ჩარჭობას, მხტომელი იწყებს არეკნს, ისე როგორც ეს დაახლოებით სიგრძეზე ხტომის დროს სრულდება. ამასთან ერთად მხტომელი ხელებით ჭოკზე რაც შეიძლება მაღლა აწევას განაგრძობს. მარცხენა ხელი ამ დროს თითქმის მთლიანად იშლება და მაღლა უკან იწევა, ხოლო მარჯვენა იდაყვში მოხრილი მიიმართება იდაყვით წინ ჭოკის ხაზის უკან.

არეკნის დამთავრებისას მხტომელი ისეთ მდგომარეობაში უნდა მოვიდეს, რომ მკერდით შეეხოს ჭოკს. მხტომელის წონა ღუნავს ჭოკს, ეს კი თავის მხრივ ზემოქმედებას ახდენს მხტომელის ტანის მოხრაზე. მხტომელი ამ დროს ძირითადად ცდილობს თავის დაჭერას ოდნავ მოხრილი მარჯვენა ხელითაც, რომელიც ამ მომენტში მას უახლოვდება. მხტომელის თავი მარჯვენა ხელის იდაყვის უკან უნდა იყოს. ყველა ამ მოქმედების სწორი შესრულებისას მხტომელის ტანი ოდნავ მარჯვნივ იხრება და ტანის ისეთი მდგომარეობა იქმნება, რომელიც ფეხების გაქნევის საშუალებას იძლევა, როდესაც იგი არ შეეხება ჭოკს და არც წონასწორობას დაკარგავს.

ჭოკის მკერდით შეხების მომენტში მხტომელი ფეხებით გაქნევას იწყებს და ძალით გააქვს ჭოკის გასწვრივ პირდაპირ ზემოთ მიმართულებით ჭოკის ერთდროული წინ მოძრაობით. ამრიგად, გამოიყენებს რა გაქნევს

მოძრავ საყრდენზე, მხტომელი ზუსტად უფარდებს თავის მოქმედებებს ჭოკის წინ გადანაცვლებას ვერტიკალურ მდგომარეობამდე.

მარჯვენა ფეხი, რომელიც არეკნის შემდეგ უკან რჩება, ეხლა უკვე ეწევა მარცხენას და მხტომელი მიისწრაფის მისკენ, რომ ორივე ფეხი ჰორიზონტალურ მდგომარეობაში მოიყვანოს. ამისათვის ფეხების ამართვასთან ერთად მენჯსაც აწევს. იმისთვის, რომ ჭოკის მოძრაობა არ შენელდეს იმ დროს, როცა ფეხებით გაქნევითი მოძრაობა იწყება, საჭიროა თავი ჭოკთან რაც შეიძლება ახლოს იყოს, ხოლო მხრები არ უნდა იყოს უკან გადაწეული.

იხ. ნახ.

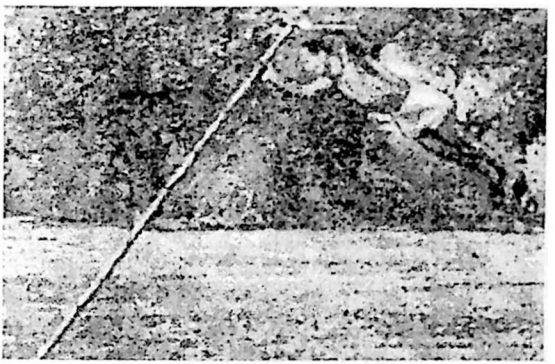


ფეხებით გაქნევის დამთავრებისთანავე, იწყება ხელებზე აწევა (აძლა), რომელიც უფრო გვიან, ჭოკის ვერტიკალურ მდგომარეობაში მოსვლის მომენტში მთავრდება. მხტომელის ხელების სიძლიერეზეა დამოკიდებული ხტომის ეფექტი.

ჭოკიდან უკუგდება ხდება დაყრდნობის უკანასკნელ მომენტში, ე.ი. მაშინ, როცა ჭოკი გაივლის რა ვერტიკალს, დაახლოებით 135°-ზე გადაიხრება.

ზურგით წინ დახტომისას მხტომელს მარცხენა ფეხი მარჯვენაზე მაღლა შეაქვს და ტრიალდება 180°-ით, ზურგით წინზევით, ჭოკს უკუაგდებს ჯერ მარცხენა შემდეგ მარჯვენავი. მარჯვენა გვერდით დახტომისას ტანის არასრული მობრუნება სრულდება მარცხნივ 90°-ით, უკუგდება მარჯვენა ხელით წარმოებს. მარცხენა გვერდით დახტომისას მხტომელი ტანით იმ მდგომარეობამდე მობრუნდება, როცა მარცხენა ხელის ძალა მიეხმარება ტანის 240° მობრუნებაში, ხოლო მარჯვენა კი უკუგდებას აწარმოებს. პირით წინ დახტომისას ტანის მობრუნება არ ხდება. იმ მდგომარეობიდან, როცა ფეხები ტანის პერპენდიკულარულია, ხოლო მხტომელი ჭოკს მარცხენა ხელით ეყრდნობა, მარჯვენათი კი თავს იმაგრებს, მკლავს ხრის იდაყვში, ჭოკს უშვებს ხელებს და ორივე ფეხით დახტომს აწარმოებს. თავისუფალი ფრენის დროს მხტომელი ცდილობს წონასწორობა დაიცვას და რაც შეიძლება წინ გადაისროლოს ფეხები – უფრო შორ მანძილზე დახტომისათვის. დახტომა ყველა ვარიანტში

ორთავე ფეხით უნდა ხდებოდეს, ისე, რომ მხტომელის ტანი არ დაზიანდეს. მიწაზე შესვლა ღრმა ჩაჯდომით უნდა შეწელდეს. იხ. ნახ.



ხტომებისათვის შეიძლება გამოყენებული იქნას ნებისმიერი სიგრძის, ფორმის, დიამეტრის და ზომის ჭოკები.

მხტომელის დასაყრდნობად ჭოკის ჩარჭობისათვის ორმოს წინ ორი-სამი მეტრის დაშორებით მიწაში შეიძლება ჩადგმულ იქნას სპეციალური ფორმის ხის ყუთი, რომელიც მიწაშია ჩაფლული.

დასასტომი ორმო ისეთივეა, როგორც სიგრძეზე ხტომებისათვის, მისი სიგრძეა 6მ. ხოლო სიგანე 3 მ. სიღრმე 0,5 მ. სილის სისქე ორმოში 0,5 მ. ორმოს გვერდებთან დაფებია ჩადგმული, რომლებზეც მეტრაჟია აღნიშნული.

გასარბენი ბილიკის სიგრძე 40 მეტრია, ხოლო სიგანე 1,5 მ.

ჭოკით სიგრძეზე ხტომა შენობაშიც შეიძლება ჩატარდეს.

ყოველ მონაწილეს თავისი გარბენის შემოწმების მიზნით შეჯიბრების დაწყებამდე შეუძლია შეასრულოს ერთი საცდელი ხტომა.

ყველა ხტომა ჩაითვლება უფროსი მსაჯის ძახილის - „არის“ შემდეგ. ხტომის წარუმატებლობის შემთხვევაში იძლევა ძახილი „არა“.

თუ მონაწილეს ხტომის დროს რამემ შეუშალა ხელი, მსაჯს შეუძლია მისცეს განმეორებითი უფლება.

დახტომის შემდეგ მონაწილე უნდა გამოვიდეს ორმოდან წინ, ან წინ - გვერდით. მონაწილის ორმოდან ყუთის მხარეს (უკან, ან უკან-გვერდით) ამოსვლისას ხტომი წარუმატებლად ჩაითვლება და არ იზომება.

ხტომის შედეგი არეკნის ადგილიდან მხტომელის ტანის რომელიმე ნაწილის მიერ უახლოესი კვალის დატოვების ადგილამდე იზომება. ამ ნაკვალევის უახლოესი წერტილი აღინიშნება პალოთი.

გაზომვა ხდება არეკნის ადგილიდან დახტომის წერტილამდე ხტომების შედეგი განისაზღვრება მთელ სანტიმეტრებში და მრგვალდება შედეგის შემცირებისაკენ.

ყოველ მოთამაშეს სამი ცდის უფლება ეძლევა. ჩათვლაში სამიდან უკეთესი შედეგი ითვლება.

მონაწილენი, რომლებიც წინასწარ შეჯიბრებაში ნსაუკეთესო შედეგს უჩვენებენ, გაღადიან ფინალში, სადაც მათ კიდევ სამი ხტომის უფლება ეძლევათ.

ფინალში საბოლოო ადგილები განისაზღვრება ექვსი ხტომიდან უკეთესი შედეგით.

სტომა არ ჩაითვლება თუ მონაწილემ ჭოკი დაასო საყრდენ ყუთში, ან სახტომ ორმოში, ორივე ფეხი მიწას მოაცილა ხტომისათვის, მაგრამ არ გადახტა.

დასაშვებია არეკნის მომენტში, მიწიდან აცილების შემდეგ ხელის გადანაცვლება ზევით და ქვევითა ხელის გადატანა ზემოთ.

ყოველი მონაწილე სარგებლობს საკუთარი ჭოკით, რომლის სიმაგრეზე, ხარისხზე სისწორეზე თვითონ აგებს პასუხს.

ხტომის დროს ჭოკის გატეხვის შემთხვევაში მონაწილეს უფლება ეძლევა ხელმეორედ გადახტეს.

მშვილდოსნობა



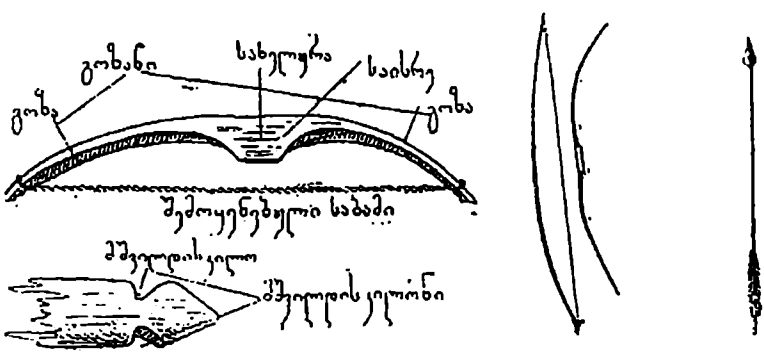
ადამიანის საბრძოლო იარაღების განვითარების ისტორიაში მშვილდოსნობას განსაკუთრებული ადგილი უჭირავს. ეს არის პირველი საბრძოლო იარაღი, რომლის მოქმედების საფუძველია აკუმულირებული ენერგიის გამოყენება. მოშვილდული ხის ენერგია, მშვილდ-ისარზე ადრე ნადირთსაჭერ და სხვა სატყორცნ იარაღებში იყო გამოყენებული. ადამიანისათვის, რომელიც ხედავდა ხის ტოტის მოხრის დროს შექმნილ წინააღმდეგობას და მის გაშვების შემთხვევაში ტოტის დიდ სისწრაფესა და ძალას, თავისი განვითარების გარკვეულ პერიოდში მისახვედრი უნდა გამხდარიყო დაგროვილი ძალის მიზანმიმართული გამოყენების ხელსაყრელობა. მართლაც, ადამიანებმა დაიწყეს ისეთი ელასტიკური ჯოხების ხმარება, რომელთა მეშვეობით ისინი საგნებს შორს ისროდნენ.

უძველესი დროიდან ხანგრძლივი პერიოდის მანძილზე ქართველთა წინაპრების ყოფაში მშვილდ-ისარს დიდი ადგილი ეჭირა. თრიალეთში აღმოჩენილ ბრინჯაოს სარტყელის მოჭედილობაზე გამოსახულია მშვილდ-ისარიანი მონადირეები, ეს სარტყელი თარიღდება ძველი წელთაღრიცხვის VII-VIII საუკუნით. შოთა რუსთაველი თავის უკვდავ პოემაში მშვილდოსნობის შესახებ ამბობს:

„მონა თორმეტი მოდით, ჩვენთანა ვლიდითა,
მშვილდსა ფიცხელსა მოგვცემდით, ისარსა მოგვართმიდითა“...
არჩილ მეფე ნაწარმოებში „საქართველოს ზნეობანი“ ამბობს:
„ისრის თლა სწორად გამართვა, გაქლიბვა, სეფქის გაწყობა,
მშვილდის ჩაგდება, ყულაჯი, ქარქაშის კარგა ჩაწყობა,
არც შორი-შოი და არც სულ ახლო ერთმანერთს მიწყობა“...

ქართული მშვილდები მათი დამზადების მასალის მიხედვით, ორი ძირითადი სახისაა – ხისა და სხვადასხვა მასალისა. მშვილდი მზადდება შოთქვის, ფოსვის, დგნალის, ციცრცელისაგან. ის სხლეტის მიხედვით ორი ძირითადი სახეობისგან შედგება: ჩვეულებრივი მშვილდი, რომლიდანაც ისრის გაშვება საბამიდან ხელით წარმოებს და კონდახიანი, რომელსაც სპეციალური სასხლეტი აქვს. კონდახიანი მშვილდი ჩადგმულია კონდახის წინა ნაწილში, საბამი წესისამებრ მიბმულია ბოლოებზე, კონდახის ზემო ნაწილი ამოღებულია ისრის ჩასადებად. სვანეთის კონდახიან მშვილდს „ცხემადი“ ეწოდება. მას აქვს ჩახმახი, რომელზედაც საბამი იმართება. მის მოსამართად ფეხის ძალის გამოყენებაა აუცილებელი. ხევსურეთში ასეთ მშვილდს „სასხლეტიანს“ უწოდებენ. მშვილდის სიგრძე ადამიანის შეძლების ანუ მისი ძალის მიხედვით მოიზომება. ჩვეულებრივად მშვილდს ორივე გაშლილი მკლავების სიგრძისას ირჩევენ, რასაც „ყულაჯი“ ეწოდება. მშვილდის სიგრძე არის 135-150 სმ.

ის. სურ.



ისარი არის ორგვარი: მჭრელი (პირწაწვეტილი), ერთწვერიანი, ორწვერიანი და ბლაგვი. ბლაგვი ისრები იხმარება თევზზე სანადიროდ, როცა ისრის ბოლო მშვილდზე ან საბამზეა თოკი დამაგრებული. ისარი კეთდება შვინდის, ტყემლის, ბროწეულის, ცაცხვის და ვერხვის ხისაგან. მისი სიგრძეა 50-75 სმ. ისარი შედგება: ტანისაგან, ზროსაგან, ფრთისაგან

და კილოსაგან. ისრის ტანი რაც შეიძლება სწორი უნდა იყოს. ზრო კეთდება რკინისაგან ან ტყვიისაგან და ფორმით კონუსს წააგავს. მისი სიგრძეა 2-5 სმ. ისრის ყველაზე ძველი ზრო, რომელიც საქართველოს ტერიტორიაზეა ნაბული და პალეოლითის ხანას განეკუთვნება – კაჟისაა: ბოლოში ისარს უკეთდება „თბეები“. საამისოდ იხმარება მეტწილად ბორას, ყაჯირის, სვაუის, არწივის ან ორბის ფრთა. თითოეული ფრთა ცალკე მიწებებულია ისრის ტანზე (ისრის ბოლოდან 3,5-4,0 სმ დაცილებით) და წარმოადგენს სამკუთხედს. მისი დანიშნულებაა გატყორცნილი ისრის სწორი მიმართულების დაცვაა.

საბამი კეთდება მსხვილი რქოსანი საქონლის ტყავისაგან ან დაწნული კანაფისაგან.

კაპარჭი მშვილდ-ისრის კომპლექტში შედის. ის მხარზე ან ქამარზე უნდა იყოს ჩამოკიდებული. საქართველოში კაპარჭები ისრების სატარებლად იხმარებოდა.

მშვილდოსანი სროლის წინ სამიზნესაკენ მარცხენა მხრით დგას. სიმძიმის ცენტრი ორივე ფეხებზე ერთნაირადაა განაწილებული. ფეხები მხრების სიგრძეზე ოდნავ ვიწროდაა გადადგმული, ტერფებით ცოტა განზე. მშვილდის სახელური მარცხენა გამართულ ხელში იმყოფება. ისარი მარჯვენა ხელით დადებულია მშვილდზე ისე, რომ მისი მოზიდვის დროს ისრის ზრო მშვილდის სახელურთან აღმოჩნდეს. ისარი მარცხენა ხელის ცერი თითის ზურგით მაგრდება, ხოლო მარჯვენათი ისრის კილოთია საბამზე ჩამოცმული.

დამიზნების მომენტში მშვილდოსანი მშვილდს მაღლა ასწევს და ერთდროულად საბამს მოზიდავს. გასროლის წინ მშვილდი ნახევრად ვერტიკალურ (ირიბ) მდგომარეობაშია, ხოლო ისარი მარცხენა ხელით დამიზნებულია სანიშნეზე. საბამი დამიზნებისას ისე მოიზიდება, რომ ისრის ზრო მშვილდის სახელურთან მივიდეს. მარჯვენა ხელი ამ დროს დაახლოებით მარჯვენა ლოყასთანაა. დამიზნებისას მარცხენა ხელი მთლიანად გამართული უნდა იყოს. ცერი თითი მიბჯენილია სახელურზე, ზოგი კი უბრალოდ შემოახვევს ხელს, სალოკი თითი ნახევრად მოხრილია და ზედ თითზე ედება, რითაც წონასწორობას იცავს. დამიზნებისას მშვილდოსანი, საბამის მოზიდვასთან ერთად, ისრის ზროს თვალით უსწორებს სამიზნეს. ისრის მოხვედრის სიზუსტე დამოკიდებულია მშვილდოსნის გამოცდილებაზე, მშვილდის ხარისხსა და ძალაზე, ისრის სიმძიმეზე, ქარის მიმართულებაზე, მანძილზე და სხვა ფაქტორებზე.

პრაქტიკაში ცნობილია მშვილდის მოზიდვის შემდეგი წესები:

1) საბამი გადის ცერსა და სალოკ თითებზე; ყია დასმულია საბამზე

ერთმანეთზე მიდებული ცერისა და სალოკ თითის ბალიშებს შორის. ორივე თითი გამართულია.

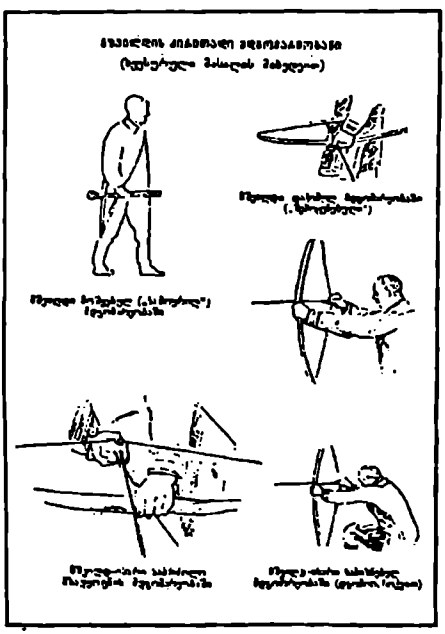
2) საბამი გადის ცერსა და მოხრილ სალოკ თითს შორის, ყი მოდებულია საბამზე ამავე თითებთან ბალიშის კიდეზე. ამ თითებითვე ხდება საბამის დაჭერაც და მოზიდვაც.

3) საბამი გადის სალოკს და შუა თითს შორის. ისრის ყია მოთავსებულია ამავე თითების მეორე ფალანგის მოხრის ადგილზე. ამ თითებს ეხმარება ცერი, რომელიც ბალიშით აწვება სალოკს მეორე ფალანგზე.

4) საბამი გადის ცერის პირველ სახსართან; ყია მოდებულია საბამზე აქვე. ცერი მიბჯენილია მაჩვენებელი თითის მეორე ფალანგზე. შუათითის ბალიში აწვება ცერის ფრჩხილს.

5) საბამი გადის მაჩვენებელ თითსა და ცერს შორის. ისრის ყია მოთავსებულია მაჩვენებელი და შუა თითის პირველი ფლანგების ზურგზე. ისრის ყიას ზემოდან ცერი იჭერს.

იხ. სურ.





მშვილდოსნობაში საქართველო ასახელა ქეთევან ლოსაბერიძემ, რომელიც გახდა XXII ოლიმპიური თამაშების ოქროს მედლის მფლობელი და 1981 წელს მოიპოვა მსოფლიოს ჩემპიონის წოდება, ხოლო 1972 და 1978 წლებში იყო ევროპის ჩემპიონი.

ჯილდაობა

ჯილდაობა მოყმეთა ძალის გამოცდაჲ იგი ძველი ქართული ასპარეზობის სახეობაა. ჭაბუკები მძიმე საჯილდაო ქვას სწევდნენ წელამდე ან მხრებამდე, ტაძრიდან გამოსვენებული ხატის „დასწრებით“ შორს ტყორცნიდნენ საამისოდ საგანგებოდ მრგვალ ქვას ან ფიქალს. გამარჯვებული ჯილდოს იღებდა. ეს იყო მხედრული წვრთნაც და სარიტუალო წესიც, ქვის ტყორცნის სიშორის მიხედვით მსჯელობდნენ წლის მოსავალზე და სხვა. ეს მოვლენა ამირანის მითშიც შემორჩა და იახსარ კოპალას ამბავშიც.

ეთნოგრაფ ივანე გვარამაძის გადმოცემით (გაზეთი „დროება“, 1882 წელი, 12X, №217.), „მესხური თამაშების“ სიაში იყო ჯირითი, ჩკენაჲ, მჯიღით ბრძოლაჲ, რბენა სარბიელზე ქვეითად, ქვის სროლაჲ, ლოდების აწევა-გადატანაჲ, მშვილდოსნობა და შუბის ტყორცნა. გამარჯვებულს თურმე ძეწნის გვირგვინს ადგამდნენ.

წამებულ ყრმა კვირიკესა და დედამისს იულიტას მოხსენიების დღეს კვირიაობას 28 იელისს სვანეთში, კვირიკეს XI საუკუნის სალოცავში სოფელ კალის სათემოში ღვისმსახურობის შემდეგ იმართებოდა საჯილდაო ლოდის აწევა. სალოცავის კუთხეში ორი ლოდია. ვაჟკაცები სწორედ ამ ლოდებზე ცდიდნენ ძალას. სვანეთში „ბაჩა-ლიკედ“ (ქვის აწევა) თითქმის ყველა სოფელში იყო გავრცელებული. ზოგიერთი ქვები იქ ოთხკუთა ფორმისაც იყო და 8-9 ფუთს იწონიდა. ზოგს ელიფსის ფორმა ჰქონდა. ამგვარი ქვების აწევა ღონის გარდა მოხერხებასაც მოითხოვს თავის მოყვანილობის გამო.

საქართველოს ცალკეულ კუთხეებს საჯილდაო ქვის აწევის სხვადასხვა რიტუალი ჰქონდათ. ქართლში, მაგალითად, ლოდის ამწევ უცოლო ვაჟს შეეძლო მაყურებელთა შორის გულის სწორი ამოერჩია.

ტერმინი – საჯილდაო თავისთავად გულისხმობს იმას, რომ ქვის ამწევ ვაჟკაცს აჯილდოვებდნენ.

საჯილდაო ქვის აწევის რამდენიმე საფეხური არსებობს:

1) მიწიდან ქვის აცილება.
2) მუხლებამდე აწევა.
3) აწევა და ნაბიჯის გადადგმა.
4) მკერდამდე აწევა
5) თავს ზემოთ აწევა.
6) აკამზულ ცხენზე გადაგდება ან გადაგორება.

ყველა საფეხურში ამწევები ჯილდოებს იღებდნენ, ხოლო ნამდვილ რაინდად ითვლებოდა ცხენზე საჯილდაო ქვის გადამგდები.

რაჭაში, სოფელ შქმერში ერთ მარიამობის დღესასწაულზე გამოჩენილ ქართველ მოჭიდავეს კოსტა მაისურაძე რკაფუთიანი საკილდაო ლოდი 2 მეტრის სიმაღლის ღობიდან უსვრია, მერე ეს ლოდი 5 კაცს ძლივს მიუგორებია შქმერის ეკლესიის გალავანთან.

მწერალ გიორგი შატბერაშვილს თუ დავუჯერებთ, აი როგორ აკილდოებდნენ უწინ მოკილდაველებს: „დათქმული პირობის თანახმად, ვინც ლოდს ოდნავ მაინც ააცილებდა მიწას, ხუთი ვერცხლით უნდა დაკილდოებულიყო. ვინც ლოდს მუხლებამდე ასწევდა, ერთ მუჭა ვერცხლს უბოძებდნენ, ხოლო ვინც მკერდამდე აიტანდა, ვერცხლით ქუდის ავსებას ჰპირდებოდნენ.

ლახტი

ლახტის სათამაშოდ საჭიროა სწორ ზედაპირიანი პატარა ფართობის მქონე მოედანი, რომელზეც შემოიხაზება 5-6 მეტრი დიამეტრის წრე. თამაშში მონაწილეობს 2 გუნდი, თითოეულში 5-6 მოთამაშის რაოდენობით.

კენჭისყრის შედეგად ერთი გუნდი თავდამსხმელია, მეორე დამცველი. დაცვაზე მყოფი გუნდის წევრები იცავენ ლახტებს (ქამრებს) და თავიანთ თავს.

დამცველები იმყოფებიან წრეში, თავდამსხმელები წრის გარეთ. დამცველები ფეხებს შორის დებენ ლახტს წრის ხაზთან.

თავდამსხმელები წრის გარშემო აკეთებენ მანევრებს და ცდილობენ წაართვან ქამრები წრეში მყოფ დამცველებს. თანაც ისე უნდა წაართვან, რომ თვითონ არ მოხვდეთ დამცველების ფეხში, ესე იგი არ ჩაიჭრან.

დარტყმა შეიძლება ტერფით მუხლს ქვემოთ. დამცველს შეუძლია წრიდან გამოსვლა, ოღონდ ერთი ფეხი უნდა ჰქონდეს წრის შიგნით.

თავდამსხმელებს შეუძლიათ გადაგორებით წრეზე გარბენით აიღონ ლახტი. დამცველი მოთამაშე ცდილობს მეტოქის შეთრევას წრეში.

დამცველები ლახტს მხოლოდ ფეხების ქნევით იცავენ, მაგრამ ზედ ფეხს არ აბიჯებენ.

თუ დამცველმა ლახტი დაიბრუნა, მაშინ ამ ლახტით წრის გარეთაც შეიძლება მეტოქის მოგერიება.

როცა წრიდან ყველა ლახტს გამოათრევენ, ამის შემდეგ იწყება წრეში მყოფი მოლახტეების ფეხებში ლახტის გატყლაშუნება. თუ ამ დროს დამცველმა ლახტი (ქამარი) ჩაჭრა, ესე იგი გამოსტაცა თავდამსხმელს, მაშინ ლახტი გადაეცემა ყველაზე მოხერხებულ მოთამაშეს, რომელიც ლახტის ქნევით ცდილობს თავდამსხმელები მოაშოროს წრეს.

თავდამსხმელები ტაქტიკური მოსაზრებით წრეს გარშემო უვლიან, შეუძლიათ წრე გადაჭრან კიდეც. თუ ლახტის გამოტაცებისას ან „ახურების“ დროს წრის გარეთ მყოფი ჩაიჭრება, მაშინ მისი გუნდი წაგებულად ჩაითვლება. ამის შემდეგ როლები იცვლება და თამაში ახლიდან იწყება.

არსებობს ლახტის თამაშის განსხვავებული ნაირსახე, როცა წრის დიამეტრი 23 მეტრია. ამ დროს შუაში დეგს დახვეული ლახტი, რომელსაც კენჭისყრით მხოლოდ ერთი მოლახტე იცავს.

თავდამსხმელს შეუძლია ლახტთან ერთად მოთამაშე დამცველის გამოთრევაც. ამ დროს ეს „ტყვეები“ თამაშიდან გამოდიან.

ლახტის თამაში ადამიანებში გამძლეობას, ამტანობას და სიმარჯვეს გამოიმუშავებს. ეს თამაში, ქალაქის, სოფლის თუ ქვეყნის საზღვრების დაცვის სიმბოლური გამოხატულებაა.

კოჭაობა

კოჭაობა ერთ-ერთი ყველაზე ძველი თამაშია დედამიწაზე. კოჭი ეწოდება ცხვრის, ღორის, ცხენის, თხის ან სხვა საქონლის ფეხის კოჭის ძვალს. ასეთ ძვალს აქვს 4 მხარე, რის გამოც ის გამოყენებული იყო თამაშობის საგნად, ამისათვის კოჭის ძვალს გაატყავებდნენ, მოხარშავდნენ, გამოაშრობდნენ და გახეხავდნენ. თავდაპირველად კოჭები გამოყენებული იყო სამკითხაოდ, ბედის ან მომავლის საწინასწარმეტყველოდ, კენჭის (ჟრების) საყრელად.

კოჭის თამაში შეიძლება მოსწორებულ მოედანზე, რომლის სიგრძე არის 10 მეტრზე მეტი. მოედნის ნაპირზე გაავლებენ ხაზს რასაც ეწოდება „კონი“. კონზე დააწყობენ კოჭებს სხვადასხვა ფიგურებად: წყვილად, სამად, ოთხად, პირამიდის მსგავსად და ასე შემდეგ. ზოგჯერ კოჭებს კონზე აწყობენ ერთ რიგად. კოჭების დაწყობის ფორმა, სატყორცნი მანძილი და ტყორცნის ხერხი (ილეთი) განისაზღვრება თამაშის დაწყებამდე, მოთამაშეთა წინასწარი დათქმის მიხედვით.

კონზე კოჭების ტყორცნა ტარდება მოთამაშეთა რიგის მიხედვით. სატყორცნად თითოეულ მოთამაშეს აქვს თავისი კოჭი. კოჭების ტყორცნა ხდება სხვადასხვა ხერხით: აღგილზე დგომით, გარბენით, მუხლზე დაჩოქებით, გახელილი ან დახუჭული თვალებით.

კოჭაობას თამაშში მონაწილეობის მისაღებად, მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს გარკვეული რაოდენობის საკუთარი კოჭი.

კონზე მტყორცნელი მოთამაშის ამოცანა არის, რომ მან კოჭი ისე

მოახვედროს კონს, რომ რაც შეიძლება უფრო მეტი რაოდენობის კოჭები წააქციოს კონში.

თუ მოთამაშემ ტყორცნის შედეგად კონში წააქცია ერთი ან რამდენიმე კოჭი, ის ითვლება მოგებულად და მას მიაქვს წაქცეული კოჭი (კოჭები), მოთამაშეები წინასწარ დათქვამენ, ზედიზედ რამდენი ტყორცნა უნდა შეასრულოს მოთამაშემ. ყოველი შემდეგი ტყორცნის ხერხი შეიძლება იქნეს გართულებული.

თუ მოთამაშე ნატყორცნ კოჭს ვერ მოახვედრებს კონზე, ის ტყორცნის უფლებას დაუთმობს რიგით სხვა მოთამაშეს.

ყოველი ახალი მოთამაშის ტყორცნის წინ, კონზე კოჭების წყობა უნდა იქნეს აღდგენილი ისეთნაირად, როგორიც იყო თამაშის დაწყების წინ.

თამაშში მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც ყველაზე უფრო მეტი რაოდენობის კოჭები მოიგო (წააქცია კონზე). მოგებული შეიძლება ასევე განისაზღვროს დაგროვებული ქულების რაოდენობის მიხედვითაც.

კოჭაობას საქართველოში გააჩნდა მრავალი ნაირსახეობა, კერძოდ: გვერდებზე ციფრებდასმული კოჭებით ქულებზე თამაში, წინასწარ შემოხაზულ წრეში დაწყობილ კოჭებზე დათქმული მანძილიდან კოჭის მოხვედრება, კოჭის გაძერენა ხის დაფაზე გამოჭრილ ხვრელში, თამაშის ბედის გადაწყვეტა მხოლოდ ერთი ტყორცნით და სხვა.

ბავშვები ხშირად თამაშობენ ხეხილის ნაყოფებით ესე იგი, კოჭების ნაცვლად მიიღებენ ვაშლის, მსხლის, კაკლის, ხურმის, მანდარინის, ატმის, თხილის და სხვათა ნაყოფებს.

კოჭაობას თამაში აღამიანებში ავითარებს მოქნილობას, სიმარჯვეს და ტყორცნის სიზუსტეს.

რიკ-ტაფელა

ქართულ ეროვნულ თამაშებში თვალსაჩინო ადგილი უკავია „რიკ-ტაფელას“ თამაშს. ამ თამაშით ძირითადად გართულია ბავშვები, მაგრამ მას მოზრდილებიც გატაცებით თამაშობენ. როგორც სახელწოდებაშია ამ თამაშისათვის საჭიროა „რიკი“ და „ტაფელა“. ეს სათამაშო საგნები მზადდება მაგარი ჯიშის ხის ტოტებისაგან, რომელსაც გაატყავებენ, სწორი მდგომარეობის შენარჩუნებით გაახმობენ და დაჭრიან ზომების მიხედვით. რიკის სიგრძეა 20-25 სმ., ტაფელის კი 60-75 სმ. ორივე უნდა იყოს მრგვალი ფორმის. რიკის დიამეტრია 2-3 სმ., ტაფელის კი 4-6 სმ.

თამაშში მონაწილეობას ღებულობს 2 მოთამაშე. ერთს პირობითად

ეწოდება გამთამაშებელი, ხოლო მეორეს მოწინააღმდეგე. ორივე მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს რამოდენიმე რიკი და ტაფელა.

შეკიბრის ჩასატარებლად საჭიროა 50 მეტრამდე სიგრძის მოედანი, მაგრამ მისი ჩატარება შეიძლება ნებისმიერ ტერიტორიაზეც. მოედანზე (მიწაზე) გაავლებენ სატყორცნ ხაზს, საიდანაც უნდა მოხდეს რიკზე ტაფელას გარტყმა.

თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები იყრიან კენჭს, თამაშის დამწყების (გამთამაშებლის) გამოსავლენად. თამაშის დაწყებამდე გამთამაშებელს ერთ ხელში უჭირავს რიკი, მეორეში კი ტაფელა და დგება ტყორცნის ხაზთან. (თამაშის სხვა ვარიანტში გამთამაშებელის რიკი დადებულია ტაფელის განაპირას და ორივე უჭირავს ერთ ხელში).

მოწინააღმდეგე თავისი ტაფელით ხელში დაიკავებს ადგილს, გატყორცნილი რიკის მიწაზე დაცემის მოსალოდნელ მიმართულების და მანძილის გათვალისწინებით.

გამთამაშებელი ზევით ისვრის რიკს და ჰაერში გაარტყამს მას ტაფელას ისეთნაირად, რომ რაც შეიძლება დიდი მანძილით იფრინოს რიკმა სატყორცნი ხაზიდან.

მოწინააღმდეგის ამოცანა არის, გამოიცნოს რიკის ფრენის ტრაექტორია და სანამ რიკი მიწაზე დაეცემა, ჰაერში მოახდინოს მასზე ტაფელის გარტყმა და რიკი დააბრუნოს უკუ მიმართულებით, რაც შეიძლება შორი მანძილით, რათა შეამციროს სატყორცნი ხაზიდან რიკის დაშორების მანძილი.

თუ მოწინააღმდეგე შეძლებს რიკზე ტაფელის გარტყმას ჰაერში და უკან ნატყორცნი რიკი დაეცემა სასტარტო ხაზზე ან მის იქეთ, მაშინ ის უკვე გამარჯვებულად ითვლება. თუ უკან ნატყორცნი რიკი ვერ მიაღწევს სატყორცნ ხაზამდე, მაშინ გაიზომება მანძილი რიკის მიწაზე დაცემის ადგილსა და ხაზს შორის. ასევე ხდება, როცა მოწინააღმდეგე ვერ მოახვედრებს ტაფელას გამოტყორცნილ რიკზე.

პირველი ტყორცნის დამთავრების შემდეგ მოთამაშეები გაცვლიან ადგილებს. ახლა რიკს ისვრის ზევით და გაარტყამს ტაფელას მეორე მოთამაშე, ხოლო მისი მოწინააღმდეგე იგივე ილეთით და წესით შეეცდება მოიგერიოს (უკან ისროლოს) გამოტყორცნილი რიკი.

თამაშის ამ ეტაპზე (ნაწილზე) გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელმაც სატყორცნი ხაზიდან რიკი ტყორცნა უფრო შორ მანძილზე.

ტყორცნების რაოდენობაზე მოთამაშეები დათქვამენ თამაშის დაწყებამდე.

თუ რიკზე ტაფელის გარტყმის დროს გატყდება ერთ ან მეორე, მოთამაშე შეცვლის თავისი რეზერვიდან და ხელახლა ტყორცნის.

ყოველი ტყორცნის პროცესის დამთავრების შემდეგ, გაიზომება მანძილი სატყორცნი ხაზისა და რიკის მიწაზე დაცემის წერტილს შორის.

საბოლოოდ თამაშში გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელმაც ტყორცნების საერთო ჯამში, რიკი უფრო შორ მანძილზე ტყორცნა.

ამ თამაშის სხვა ნაირსახეობით: გამთამაშებლის მიერ გატყორცნილ რიკს, მისი მიწაზე დაცემის შემდეგ, მოწინააღმდეგე ხელით ესვრის სატყორცნ ხაზზე შვეულად მდგარ გამთამაშებლის ტაფელას. თუ ის რიკს მოარტყამს ტაფელას, მაშინ ჩაითვლება მოგებულად. საბოლოოდ ის მოთამაშეა მოგებული, რომელიც სატყორცნ ხაზზე შვეულად მდებარე ტაფელას უფრო მეტი რაოდენობით მოარტყამს რიკს.

არსებობს ასევე თამაშის მარტივი წესიც, როცა გამარჯვებულად ითვლება ის მოთამაშე, რომელიც გატყორცნილ რიკს წინასწარ დათქმულ მანძილზე მონიშნულ ხაზს იქეთ გადააგდებს.

კენჭაობა

კენჭაობა ერთ-ერთი უძველესი თამაშია კაცობრიობის ისტორიაში. ეს თამაში გავრცელებული იყო მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში. ამის დამადასტურებელია საბერძნეთში აღმოჩენილი კენჭაობის ორი მოთამაშის სტატუეტი, რომელიც დათარიღებულია ჩვენს წელთაღრიცხვამდე 300 წლით. იხ. ნახ.



კენჭაობას თამაშობს ორი მონაწილე. თითოეულს უნდა ჰქონდეს თავისი ხუთ-ხუთი კენჭი. სასურველია კენჭებს ჰქონდეს მრგვალი ფორმა. კენჭის დიამეტრი არის დაახლოებით 2 სმ. კენჭებს მოთამაშეები შეარჩევენ ინდივიდუალურად. ზოგიერთი ამჯობინებს სხვადასხვა ფერისას ან ჭრელს. კენჭების ფერს თამაშის შედეგზე არავითარი მნიშვნელობა არ აქვს.

კენჭაობის თამაში შეიძლება ნებისმიერ ადგილზე, თამაშისათვის საჭირო არ არის რაიმე მოედანი ან არენა. მოთამაშეებს შეუძლიათ ითამაშონ როოგორც დამჯდარ, ასევე ერთ ან ორივე ფეხზე ჩამჯდარ მდგომარეობაში.

კენჭაობა მოითხოვს მხედველობის სიზუსტეს და ხელის მოძრაობის სისწრაფეს.

თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები იყრიან კენჭს თამაშის დამწყების გამოსავლენად.

კენჭაობის თამაშის წესი მარტივია:

მოთამაშე მიწაზე ნებისმიერად გააგორებს (დაყრის) 5 კენჭს. თავდაპირველად ის მიწიდან აიღებს ერთ კენჭს, ისვრის ზევით და სანამ ის მიწაზე დაეცემა, მან უნდა მოასწროს მიწიდან ერთი კენჭის აღება ერთი (იმავე) ხელის მუჭით და იგივე მუჭით ჰაერში უნდა დაიჭიროს ქვევით ვარდნილი კენჭი.

შემდეგ მოთამაშემ ასეთივე წესით და ილეთით მიწიდან სათითაოდ უნდა აიღოს ყველა დანარჩენი კენჭი. ამის შემდეგ მოთამაშე კვლავ ნებისმიერად გააგორებს ხუთივე კენჭს მიწაზე და ახლა მან უნდა აიღოს ორ-ორი კენჭი. შემდეგ კვლავ გააგორებს 5 კენჭს და ახლა უნდა აიღოს ჯერ სამი, შემდეგ ერთი კენჭი. ბოლოს მოთამაშე კვლავ გააგორებს მიწაზე 5 კენჭს და მიწიდან აიღებს ოთხ კენჭს ერთი აღებით.

მოთამაშემ კენჭები მიწიდან ერთი ხელით ისე უნდა აიღოს, რომ სხვა კენჭები არ უნდა გაინძრეს.

თუ მოთამაშემ მიწიდან კენჭის (კენჭების) აღების მომენტში გაანძრია სხვა კენჭი, ის ითვლება წაგებულად. ასევე წაგებულად ითვლება მოთამაშე, თუ მან ვერ მოასწრო ქვევით ვარდნილი კენჭის ჰაერში მუჭით დაჭერა.

მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც უშეცდომოდ შეასრულებს ზემოთ მოყვანილ თამაშის შემადგენელ ყველა ოპერაციას წესისა და რიგის მიხედვით.

თუ მეორე მოთამაშემაც შეძლო იგივეს გაკეთება უშეცდომოდ, მაშინ თამაში დამთავრდება ყაიმით.

საბოლოოდ თამაშში მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც უფრო მეტი რაოდენობის კენჭის სროლის ოპერაციას გააკეთებს უშეცდომოდ.

მკლავჭიდი



მკლავჭიდი ერთერთი უძველესი ჯარტული თამაშია ორი მონაწილისათვის. ამჟამად ითვლება სპორტის სახეობად, ხოლო გულშემატკივრებისთვის მიმზიდველ სანახაობად. თამაშის ძირითადი მიზანი არის მოწინააღმდეგის ხელის გადაწევა. მკლავჭიდში შეჯიბრები ძირითადად ტარდება დახურულ დარბაზებში, მაგრამ მრავალრიცხოვანი მაყურებლის მიზიდვით ბიზნესის გაკეთების მიზნით შეიძლება ჩატარდეს ღია ცის ქვეშ. შეჯიბრის ჩასატარებლად საჭიროა სპეციალური მაგიდა, რომელზეც დამაგრებულია საყრდენები მონაწილეთა მარჯვენა ხელის იდაყვის დასადებად, ხოლო მარცხენა ხელისთვის კი სპეციალური ჩასაჭიდებე აგრეთვე ხელის დადების (დაწვენის ფიქსატორი).

პაექრობა იწყება მას შემდეგ, როდესაც მსაჯი დაიძახებს: „Redi goy“,

რაც სტარტს ნიშნავს. მოწინააღმდეგეები შერკინებას (ხელის გადაწევას) იწყებენ ფეხზე მდგომ მდგომარეობაში, ისინი მაგიდასთან დგებიან ერთმანეთის პირისპირ. თითოეულ სპორტსმენს მარჯვენა ხელის იდაყვი დადებული აქვს სპეციალურ საყრდენზე, რომელსაც იდაყვი არ უნდა ასცდეს შეჯიბრის პროცესში. მოწინააღმდეგეები ჩაავლებენ ერთმანეთს მარჯვენა ხელს და იწყებენ ხელის გადაწევას. მათ ხელებზე წასმული აქვთ ფხვნილი, რომ არ მოხდეს ხელების ასხლტება. ხელების გაშვება რომ არ მოხდეს, მსაჯებს შეუძლიათ სპორტსმენების ხელები შეკრას ღვედით. შეჯიბრის პროცესში მონაწილეებს მარცხენა ხელი ჩავლებული აქვთ მაგიდაზე დამაგრებულ ხელის ჩასაჭიდზე, რაზედაც ხელის გაშვება არ შეიძლება შეჯიბრის დამთავრებამდე. მოწინააღმდეგეების ფეხები შეჯიბრის დროს იმყოფება მაგიდის ქვეშ, მათ შეუძლიათ ფეხები მიაჭირონ მაგიდას.

სპორტსმენებს ეკრძალებათ მხარის მიტანა ხელთან ახლოს. პაექრობის მოსაგებად არ არის საკმარისი მხოლოდ ფიზიკური ძალა, დიდ როლს ითამაშობს ტექნიკა და გამოცდილება.

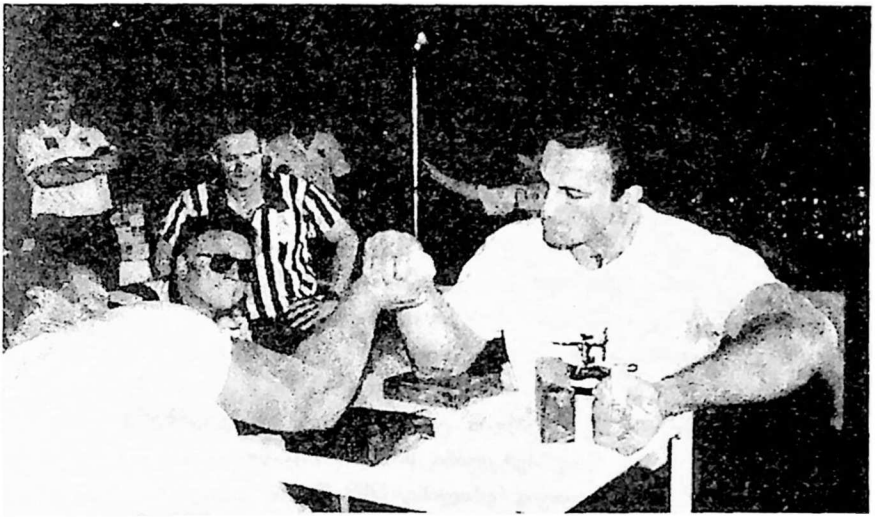
შეჯიბრებას ემსახურება ორი მაგიდის მსაჯი და მეთვალყურე მსაჯების ბრიგადა.

გამარჯვებულად ითვლება ის მონაწილე, რომელიც ხელს დაადებინებს მოწინააღმდეგეს მაგიდის ფიქსატორზე. საბოლოო გამარჯვებისთვის საჭიროა მოწინააღმდეგის ორჯერ დამარცხება. თუ პირველი ორი შერკინება დამთავრდა ანგარიშით 1:1, მაშინ ინიშნება მესამე შერკინება, რომლის მომგები ითვლება გამარჯვებულად.

მკლავჭიდის სპორტში მთელ მსოფლიოში სახელი გაითქვა და საქართველო ასახელა სოფელ მეორე სვირში აღზრდილმა ვაჟკაცმა და გოლიათმა ზაურ ცხადაძემ, რომელიც 1988 წლიდან მრავალჯერ იყო საქართველოს ჩემპიონი, ხოლო მსოფლიოს ჩემპიონი იყო 6-ჯერ 1991-1997 წლებში. საქართველოს და მსოფლიოს თასი მან მოიპოვა სამუდამოდ. მას ოჯახში აქვს ოქროს და ვერცხლის მედლების, თასების და სხვადასხვა ჯილდოების მდიდარი კოლექცია, ასევე მსოფლიოს უდიდეს სახელმწიფოებში შეჯიბრებების დროს გადაღებული ფოტოალბომები და სურათები.

ზაურ ცხადაძემ მაღალ წარმატებებს მიაღწია ასევე სპორტის ისეთ სახეობებში, როგორიცაა „წესების გარეშე ჩხუბი“ და „ბერძნულ-რომაული ჭიდაობა“.

სურათზე. ზაურ ცხადაძე შეჯიბრის დროს.



P.S. ლახტის კოჭაობას რიკ-ტაფელას და კენჭაობას თამაშების წესები წიგნის ავტორმა შეადგინა იმერეთის რეგიონის სოფელ მეორე სვირის საზოგადოებაში გამოყენებული თამაშების მიხედვით, სადაც მან ბავშვობის წლები გაატარა.

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. გართობის და თამაშების ენციკლოპედია, ა.ვ. აგარკოვი, სანკტ-პეტერბურგი, 1996 წ.
2. სათამაშო ბიზნესი. ა.ვ. პურკინი, მოსკოვი, 1994 წ.
3. თქვენი კამპანიის ბანქოს თამაშები. ე.ვ. რაფეენკო, დონეცკი, 1997 წ.
4. აზარტული თამაშების ენციკლოპედია (ინგლისურიდან თარგმანი). ალან ვაიკსი, მოსკოვი, 1994 წ.
5. თამაშების სახლი. დ.ს. ლესნოი, ვილნიუსი, 1994 წ.
6. მითოლოგიური ლექსიკონი. მოსკოვი, 1991 წ.
7. გინესის რეკორდების წიგნი. მოსკოვი, 1996 წ.
8. უცხო სიტყვების ლექსიკონი. მოსკოვი, 1989 წ.
9. ბილიარდის ანბანი. ა.ლ. ლოშკოვი, მოსკოვი, 1997 წ.
10. ბანქოს თამაშების ენციკლოპედია. ე.ა. ივანოვი, სანკტ-პეტერბურგი, 1997 წ.
11. სამაგიდო თამაშები. ლ.ვ. პეტკევიჩი, მინსკი, 1998 წ.
12. ტექნიკური ტერმინოლოგია. თბილისი, 1989 წ.
13. მსოფლიოს ბანქოს თამაშები. ვ.ი. გრუზნოვი, მოსკოვი, 1992 წ.
14. ფიზკულტურა და სპორტი. მცირე ენციკლოპედია (გერმანულიდან თარგმანი), ლეიპციგი, 1981 წ.
15. რუსულ-ქართული ლექსიკონი. თბილისი, 1993 წ.
16. თამაში, თავშექცევა, გართობა. ე.პ. გაიდარენკო, დონეცკი, 1997 წ.
17. პრეფერანსი. ნ.ა. ჩუკინი, მოსკოვი, 1992 წ.
18. ბანქოს თამაშები. ხ. ფილიპსი, მინსკი, 1994 წ.
19. თამაშების ენციკლოპედია. ვ.ა. მენდელეევი, ხარკოვი, 1995 წ.
20. ბანქოს თამაშების წესები. ლენინგრადი, 1981 წ.
21. პოემა ბილიარდზე. ი.ე. ბალინი, 1991 წ.
22. გაეცანით ბრიჯს. ს. ბაგუზინი, 1992 წ.
23. პრეფერანსი ყველასათვის. მოსკოვი, 1992 წ.
24. ბრიჯი დამწყებთათვის. ა.გ. მაქსიმოვი, სანკტ-პეტერბურგი, 1992 წ.
25. ბილიარდი ყველასათვის. რობერტ ბირნი (ინგლისურიდან თარგმანი), მოსკოვი, 1998 წ.
26. ფეხბურთის მოედნის გლადიატორები. American fotball. ვ. სალიეონი, მოსკოვი, 1995 წ.
27. ჟურნალები: მეცნიერება და ტექნიკა. მოსკოვი (1995-1996 წ.წ.)
28. ჟურნალები: „Спорт", „Спорт Экспресс" - (1995-1999 წ.)
29. გაზეთები: „Спорт Экспресс" - (1995-1999 წ).

30. ყველა თამაშების ენციკლოპედია (თარგმანი ინგლისურიდან). ტ,. ფიცსიმონსი, პ. ლიფლენდერი, დონის როსტოვი, 1998 წ.
31. ბანქოს თამაშები ოჯახში და კაზინოში. ნ.ი. როზალიევი, მოსკოვი, 1998 წ.
32. ბანქოს თამაშები (ინგლისურიდან თარგმანი), მინსკი, 1998 წ.
33. ფიზიკური კულტურის და სპორტის ისტორია. აეთანდილ ციბაძე, თბილისი, 1991 წ.
34. ქართული ხალხური სპორტის შესახებ. ალ. რობაქიძე, თბილისი, 1955 წ.
35. მშვილდოსნობა. ე. ელაშვილი, თბილისი, 1959 წ.
36. ქართული სიჩაუქე. გაბრიელ ბარჯაძე, თბილისი, 1997 წ.
37. აზარტული თამაშების ოქროს ენციკლოპედია. დონის როსტოვი, 1999 წ.
38. საქართველოს ისტორია. თბილისი, 1958 წ.
39. სპორტული ნარდი. ვალერიან რევიშვილი, თბილისი, 1997 წ.
40. ეს ბილიარდია. გიორგი იმერლიშვილი, თბილისი, 1994 წ.
41. „გოს" თამაშის წესები. ვ. კანდელაკი, თბილისი, 1997 წ.
42. 800 კითხვა-პასუხი ფეხბურთის წესების შესახებ. ცნობარი. ვლადიმირ პ აიდოვსკი, თბილისი, 1984 წ. (თარგმანი ჩეხურიდან - ა. კაკულია).
43. მათემატიკის ცნობარი. ლეიპციგი-მოსკოვი, 1981 წ. (ი.ნ. ბრონშტეინი, კ.ა. სემენდიაევი).
44. საბჭოთა ენციკლოპედიური ცნობარი. მოსკოვი, 1990 წ.

სარჩევი

წინასიტყვაობა 3
შესავალი 4

ნაწილი I

სათამაშო ბიზნესის საერთო მიმოხილვა 10
თამაშების ისტორია 10
თამაშების ალბათობის მათემატიკური თეორია 18
სათამაშო ბიზნესის წამყვანი ძალები
პროფესიონალი მოთამაშე 21
შულერი 23
ბუკმეკერი 25
კრუპიე 25
სათამაშო დაწესებულების პატრონი 27
კაზინო 29
სპორტული ტოტალიზატორი 34
ტოტალიზატორი ყველასათვის 35
ფეხბურთის ტოტალიზატორი „კროკო" 36

ნაწილი II

ბანქოს თამაშები 37
ბანქოს ისტორია 37
ბანქოს თამაშების საერთო წესები 37
ბაკკარა 42
ბანკი 44
ბლეკ ჯეკი 44
ბრიჯი 49
კონტრაქტული ბრიჯი 50
სპორტული ბრიჯი 66
ბრიჯის საერთაშორისო წესები 71
ბურა 77
დებერცი 78
კაზინო 81
კინგი 83
ოცდაერთი 84
პოკერი 85

დახურული პოკერი 87
გახსნილი პოკერი 88
პრეფერანსი 93
სოჭური პრეფერანსი 95
ლენინგრადული პრეფერანსი 109
კლასიკური პრეფერანსი 110
აუსტრიული პრეფერანსი 117
პრეფერანსის სახუმარო აფორიზმები და რჩევა-დარიგებები 125
სეკა 126
ცხრიანი 128
ჯინ რამი 129
ჯოკერი 131
ბელოტი 134
ნაპოლეონი 139
პინოკლი 141
ტაროკი 146
ფენ-ტენი 150
შმენ დე ფერი 152
წითელი ძაღლი 154
ბანქოს თამაშების ტერმინოლოგია და მოთამაშეთა ლექსიკა 156

ნაწილი III

კამათლით თამაშები 176
კამათლით თამაშების ისტორია 176
ბაიბურთი 179
ბაკ დაისი 179
ჰაი დაისი 180
ბანკი კამათლებით 180
გემი, კაპიტანი, შტურმანი და გუნდი 180
გენერალი 181
გრან აზარი 183
კრეპსი 186
მარტინეტი 189
პოკერი კამათლებით 190
პოკერი I 191
პოკერი II 195
პახისი 195

ტუზები 197
ჩიკაგო 197
ღუზა და გეირგეინი 197
ინდური ზარი 198
ღორი 199
მკვდრის გადადება 199
მატყუარა 200
აჩყო კამათლით 201
კლასიკური თამაში 201

ნაწილი IV

ნარდის თამაშები 202
მოკლე ნარდი 203
სპორტული ნარდი 207
ნარდის მსოფლიოს გაერთიანებული ფედერაციის (ებფ) წესდება . 210
გრძელი ნარდი 213
რუსული ნარდი 215
თურქული ნარდი 216
ამერიკული ნარდი (გეელი) 216
ფრანგული ნარდი (ჟაკე) 216
უზბეკური ნარდი (ცოფიანი) 217
ხაჭაპური 217
პოლანდიური ნარდი 218
მატადორი 218
ისლანდიური ნარდი 218
გერმანული ნარდი 219
ამერიკული ნარდი („დუ-იაქ") 219
ფრანგული ნარდი (ტრიკტრაკი) 220
კამათლებით თამაშების ტერმინოლოგია და მოთამაშეთა ლექსიკა . 220

ნაწილი V

ბილიარდის თამაშები 224
რუსული ბილიარდის საერთო წესები 237
რუსული პირამიდა 241
მოსკოვური პირამიდა 243
ამერიკანკა 243
სპორტული პული 244

პულის საერთო წესები 245
რეიანი 250
ცხრიანი 255
პირაპირი პული 257
გასართობი პული 261
ექვსიანი 262
ორმოცდაერთი 263
ერთიანი 265
კოებოი 266
კრიბიჯი 268
სნუკერი 271
საერთაშორისო სნუკერი 271
ამერიკული სნუკერი 277
გოლფი 281
კარამბოლის თამაშები 283
კარამბოლი 286
სამბორტიანი კარამბოლი 287
ბრილიანტური სისტემა 289
ამერიკული ბილიარდი კენონი 292
ბილიარდი კეგლებით 294
ბილიარდისტების ორგანიზაცია 297
ბილიარდის თამაშების ტერმინოლოგია 299

ნაწილი VI

ინტელექტური თამაშები 311
ჭადრაკი 311
შაშის თამაშები 317
64 უჯრიანი შაში 317
100 უჯრიანი შაში 319
ინგლისური შაში 320
ამერიკული შაში 320
სომხური შაში 320
დიაგონალური შაში 321
სიანცი 321
გო 323
გალმა 337
კენი 338

მაჰჯონგი 339
დომინოს თამაშები 349
ბინგო 350
ბლიცი 352
ევროპული დომინო 353
მაგინსი 354
მატადორი 354
რუსული დომინო „კოზიოლი“ 355
ბერგენი 356
ხუთიანების დომინო 357
სამიანების დომინო 357
ახალი დომინო 358
დომინო ბნელად 359
ამერიკულ დომინო (42) 359
ინგლისური დომინო (კრიბიჯი) 361
ინტელექტური თამაშების ტერმინოლოგია 362

ნაწილი VII

რულეტის თამაშები 366
ბედის ბორბალი 366
მარტივი რულეტი 366
რულეტი 367
რუსული რულეტი 375
ქართული რულეტი 376
რულეტის თამაშის ტერმინოლოგია 377

ნაწილი VIII

აზარტული თამაშები ცხოველების მონაწილეობით 379
ტარაკნების სირბილი 379
ხართან ბრძოლა 379
მორიელების ბრძოლა 382
ჭრიჭინების ბრძოლა 382
თევზების ჩხუბი 382
ცხენების დოღი 383
დოღი ეტლებით 385
დოღი ბარიერებით 387
მარულა 388

ძაღლების დოლი 389
დოლების ტერმინოლოგია 392
მამლების ჩხუბი 394
ძაღლების ჩხუბი 397

ნაწილი IX

სხვადასხვა აზარტული თამაშები 401
ბინგო 401
არიოლი და რეშკა 403
შმენი 404
ლატარია 405
ლატარია ავტოტაკრი 409
ლატარია ფორტუნა 410
მორა 411
სათითე 412
რუსული ლოტო 412
საოჯახო ლოტო 413
სათამაშო ავტომატები 414
Ball of Fire 416
Deuces Wild Bonus Poker 417
American Poker 419
Ring of Fire 420
Derby Day 423
კალაჰი 425
ბუჩი 426
ლუწი და კენტი 428
მუჭა 429
ფენ-ტენი 429
ორი ორიდან 429
ბზრიალა 430
კოჭაობა 430
ნაძლევი 431
საცხო, დამცინავი თამაშები 432

ნაწილი X

სპორტული თამაშები უცხო ქვეყნებიდან 434
ამერიკული ფეხბურთი 434

ბადმინტონი 436
ბეისბოლი 439
ბოულინგი 445
გოლფი 447
მინი-გოლფი 450
დარტსი 451
კეგლი 453
კრიკეტი 456
კროკეტი 459
მაგიდის ჩოგბურთი 461
დიდი ჩოგბურთი 464
ფეხბურთი 468
მინი ფეხბურთი 474
კერლინგი 475

ნაწილი XI

ქართული ეროვნული თამაშები 478
ლელობურთი 478
სახრეობა 483
ცხენბურთი 483
ისინდი 485
მარულა 487
ყაბახი 488
რჩოლაობა 489
ჭოკით სიგრძეზე ხტომა 489
მშვილდოსნობა 493
ჯილდაობა 497
ლახტი 498
კოჭაობა 499
რიკ-ტაფელა 500
კენჭაობა 502
მკლავჭიდი 508
გამოყენებული ლიტერატურა 511