

# Бестемше ойынының ережесі



Редактировать в WPS Office

# ОЙЫН СИПАТЫ

Бестемше ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 қазан, 10 отау, 50 шардан (құмалақтан) тұрады. Қазанға ұтып алынған құмалақтар салынады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, бес отау және 25 шардан тиесілі. Шарлар әр отауға бес-бестен салынады. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – кестемші, бес-бестен

# БАСТАПҚЫ ПОЗИЦИЯ



Редактировать в WPS Office

# НЕГІЗГІ ЕРЕЖЕЛЕР

Бестемше ойынында барлығы 3 ереже бар.

1. Жүріс жасау ережесі
2. Құмалақ ұту ережесі
3. Атсырау ережесі

Ойын мақсаты:

Өз қазанына 25-тен көп құмалақ жинау керек. Ол мақсатқа жетудің екі жолы бар.

1. Өз қазанына әр түрлі әдіс жасап, 26 құмалақ ұтып салу
2. Қарсыластың отауларында құмалақ қалдырмай, оның жүріс жасайтын мүмкіндігін қалдырмай, өз жағыңдағы құмалақтарды қазанға салу





# НЕГІЗГІ ЕРЕЖЕЛЕР

## I. Жүріс жасау ерекшеліктері

Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны келісіммен анықталады.

Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен бар шарды қолға алып, біреуін орнына қалдырып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз.



# ЖҮРІС ЕРЕКШЕЛІГІ

Тарату сәтінде шарлар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз.

Осы жерде есте ұстар жағдай:

1. Жүріс жасау сәтінде отауға 1 құмалақ қалдырамыз
2. Құмалақтарды көрші отадан бастап, оң бағытпен бір-бірлеп таратамыз
3. Құмалақтарды 2-3 тен бөліп жүруге болмайды
4. Егер өз жағымыздағы отау таусылса, қарсы отауға таратамыз.
5. Тарату сәтінде құмалақтар қарсы отауларға түссе де, тарата береміз.



# ҚҰМАЛАҚ ҰТУ ЕРЕЖЕСІ

Тарату сәтінде соңғы шар қарсыластың тақ санды шары бар отауына түсіп, ондағы шарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12), сол отаудағы шарлар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады. Егер соңғы шар қарсыластың отауына түсіп, ондағы шардың саны тақ болса немесе өз отауымызға түссе, шар ұтып алынбайды.

1. Құмалақтар қарсы жақ отауында тек жұп болғанда ғана ұтып алынады.

2. Құмалақтар өз жағымызға түсіп, жұп болса да ұтып алынбайды.



Мәселен, бастаушының №4 отауынан бастап таратайық. Сонда осы отаудағы шарларды таратқанда қарсыластың №3 отауына түсіп, онда 6 шар болады. Сонда төмендегі позиция пайда болады





1. Егер қостаушыда № 4 отаудағы 5 шарын таратса, онда төмендегі жағдай қалыптасады. Екі ойыншының ордасында 6 шардан баp



Бастаушы осы позициядан кейін, № 5  
отаудағы 6 шарды таратса, төмендегідей  
позиция пайда болады. Бұл жай жүріс.



Редактировать в WPS Office



Қостаушы №5 отаудағы 7 шарын таратса,  
онда өзінің № 1 отауына түсіп, 8 болады.  
Бірақ ешнарсе ұтып алынбайды.



Редактировать в WPS Office

Отаудағы жалғыз шар көрші отауға жүргенде орны бос қалады.



Редактировать в WPS Office



Осы позицияда қостаушы № 5 отаудағы  
бір шарды жүрсе, орны бос қалып,  
қарсыластың отауынан 2 шар ұтып  
алады.



### III. “Атсырау” ережесі

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

1. Ойыншылардың бірінің отауларындағы шарды бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп



Мысалы, Бастаушы № 5 отаудағы 1 шарды жүрсе, орны бос қалады.



Редактировать в WPS Office



Сонда төмендегі позиция  
қалыптасады.





Бастаушының шары таусылды, қостаушы бақылау жүрісін жасап, барлық шарды өз қазанына салып алады. Мәселен, № 2 отаудағы 2 шардың бірін № 3 отауға жүрді.



# Ойынның аяқталуы



Редактировать в WPS Office

***Көңіл бөлгендеріңіз үшін  
алғыс айтамыз!***



Редактировать в WPS Office