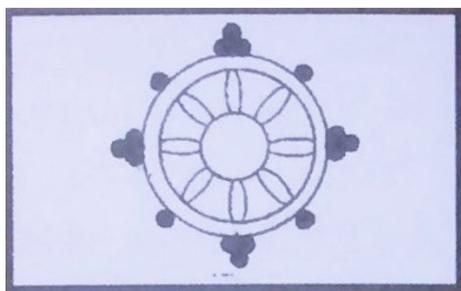


ХОРУЛ

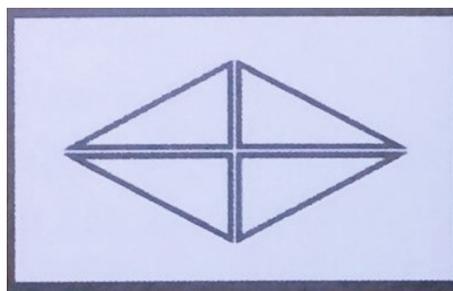
Настольная игра Хорул в основном распространена в приграничном Монгун-Тайгинском кожууне (районе). Эта игра имеет довольно простые правила. Главное – нужно хорошо знать восточный календарь. Игроки рассаживаются по кругу за столом или на полу.

Игровыми предметами являются небольшие деревянные дощечки. Дощечка считается игровой картой, на которой с одной стороны вырезан национальный орнамент, а с другой – символ или символическое изображение животного. В игре используются 72 дощечки, которые можно разделить на 2 группы: сильные и обычные.

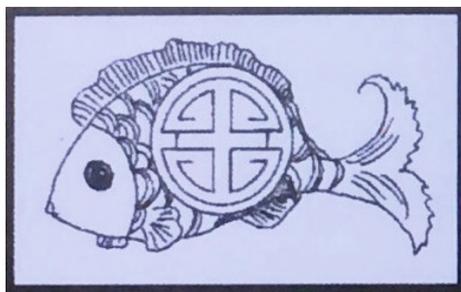
На одной стороне дощечек первой группы в количестве 24 вырезаны буддийские символы по 4 дощечки с изображением каждого символа. ХУРТУ (флюгер), ШЫНДАВАЛ (клеймо), БАЛЫК (рыба), ТУН (морская раковина), ОЛЧЕЙ УДАЗЫНЫ (узел счастья), ХААН-ХЕРЕТИ (птица счастья). Символы перечислены в порядке убывания их значимости. Так дощечка ХУРТУ (флюгер) – самая сильная, а самая слабая – ХААН-ХЕРЕТИ (птица счастья).



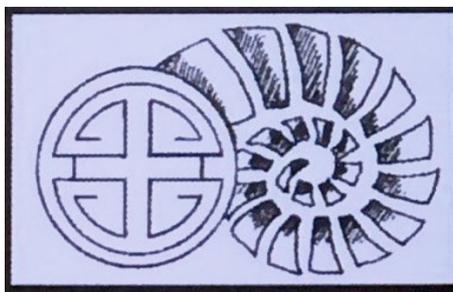
ХУРТУ (флюгер)



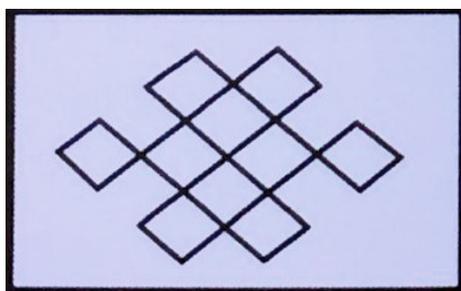
ШЫНДАВАЛ (клеймо)



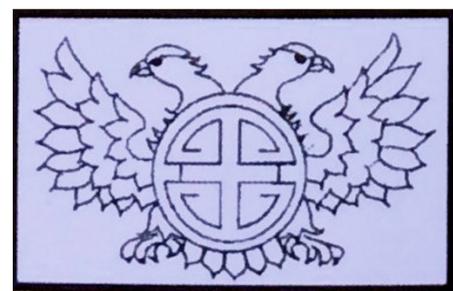
БАЛЫК (рыба)



ТУН (морская раковина)



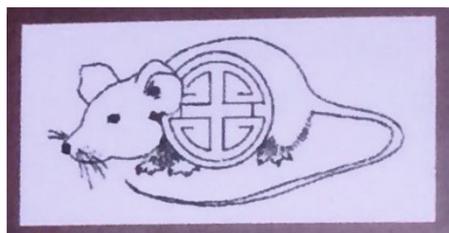
ОЛЧЕЙ УДАЗЫНЫ (узел счастья)



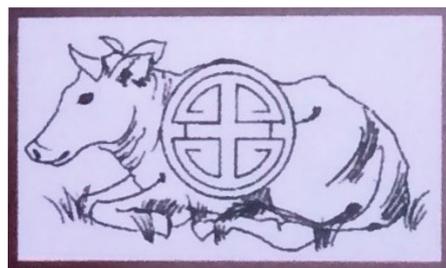
ХААН-ХЕРЕТИ (птица счастья)

На дощечках второй группы вырезаны животные 12-летнего цикла восточного календаря, по 4 дощечки с изображением каждого животного. Цикл начинается с года МЫШИ, карта с её изображением – самая сильная во второй группе, а заканчивается годом КАБАНА, карта с его изображением – самая слабая.

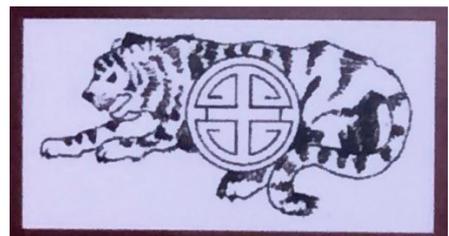
Карты с животными располагаются в порядке значимости по убыванию в том же порядке, что и в 12-летнем цикле восточного календаря.



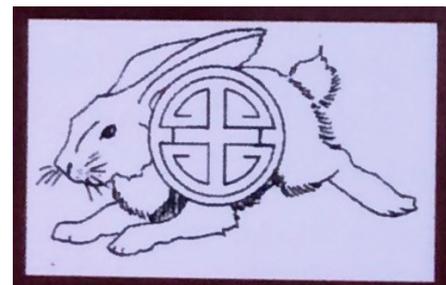
КУСКЕ (мышь)



ИНЕК (бык)



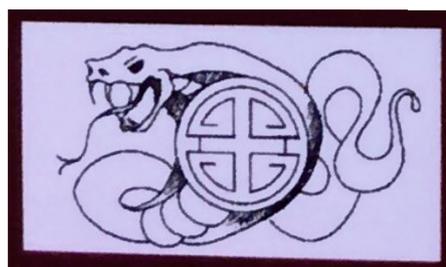
ПАР (тигр)



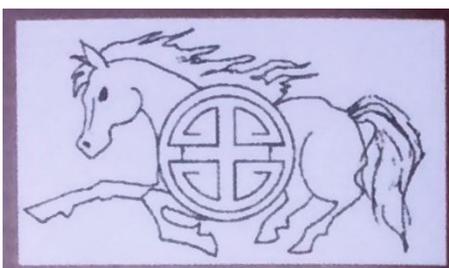
ТООЛАЙ (кролик)



УЛУ (дракон)



ЧЫЛАН (змея)



АЪТ (лошадь)



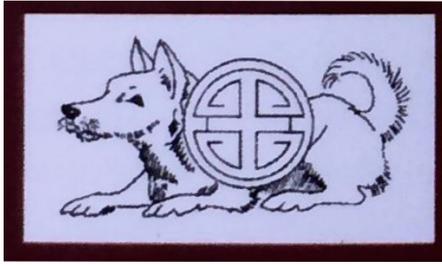
ХОЙ (овца)



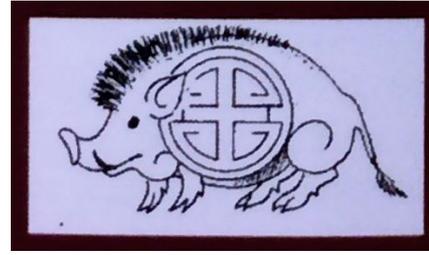
САРБАШКЫН (обезьяна)



ДАГАА (петух)



БѢТ (собака)



ХАВАН (кабан)

Вторая группа состоит из 48 дощечек, по 4 с изображением каждого животного. Любая карта первой группы сильнее карты второй группы. В игре могут участвовать 2, 3, 6, 9 и 18 человек. Перед началом игры все дощечки перемешиваются, при этом они лежат вверх орнаментом. Затем их располагают в форме круга, разделив при этом на 18 стопок по 4 штуки в каждой. Игроки садятся вокруг дощечек и начинают игру. Задача каждого игрока состоит в том, чтобы выиграть наибольшее количество стопок из игральных карт, такая стопка называется «юрта».

Группу из юрт называют в этой игре «аал». Игра длится до тех пор, пока у всех игроков не останется дощечек и они не распределятся по аалам игроков. Победителем становится тот игрок, который будет иметь по окончании игры самый большой аал, собранный для дочери, кроме того, он забирает поставленный на кон скот.

Самый старший по возрасту из игроков начинает игру. Он берёт одну из стопок и смотрит на изображение нижней дощечки. Если там изображён один из символов, то эту стопку игрок забирает себе. Далее игроки по часовой стрелке от первого игрока берут по одной стопке до тех пор, пока все с топки в круге не будут разобраны. Если первому игроку попалась дощечка с изображением животного, то он ставит её обратно в круг, но при этом переворачивает её. Далее, начиная с первого игрока, участники рассчитываются по часовой стрелке в соответствии с восточным календарём, начиная с МЫШИ и заканчивая КАБАНОМ. Расчёт идёт до тех пор, пока на кого-нибудь не выпадет животное, изображённое на дощечке, открытой первым игроком. Тот, на кого выпало это животное, забирает стопку с открытой дощечкой. Остальные игроки вслед за ним разбирают стопки по часовой стрелке в порядке очереди, пока все стопки не будут разобраны. Разобрав стопки, игроки рассматривают доставшиеся им карты и ставят дощечки на ребро, не показывая их другим игрокам. Эта игра циклична, она состоит из заходов, т. е. кругов. Один круг заканчивается тогда, когда каждый из игроков сделал по одному ходу. Игру начинает тот, у кого больше всего дощечек с КАБАНОМ, предварительно показав их остальным игрокам.

Первый игрок выставляет на поле любое количество дощечек любого, но одинакового достоинства. Следующий игрок, сидящий по часовой стрелке, выкладывает на стол столько карт, сколько должен покрыть, но все его дощечки должны быть более сильными и одинакового достоинства. Если игрок выполнил эти условия, то считается, что он покрыл дощечки первого игрока. Если второй игрок не может выполнить условия, то выкладывает на стол столько же дощечек, сколько должен покрыть, но они могут быть слабее, чем дощечки первого игрока и могут быть разных значений. Тут игрок может выкладывать свои неперспективные дощечки, которые потенциально в игре не смогут покрыть дощечки других игроков. В этом случае «проигравшие» дощечки кладут под «выигравшие» дощечки. Затем все игроки по очереди пытаются покрыть дощечки предыдущего игрока. Когда последний игрок первого захода выложит свои дощечки, то победителем на этом этапе становится тот, чьи дощечки оказались сверху. Он и присваивает эти стопки

дощечек, приблизив их к себе и начав строить свой аал. Эти стопки и есть «юрты», которые состоят из столькох дощечек, сколько человек принимает участие в игре, т. е. с каждого игрока на строительство юрты взято по одной дощечке. Как и в жизни, тувинцы собирают юрту сообща, всем миром собирая утварь, обстановку и элементы юрты.

Далее начинается новый заход, который начинает победитель первого захода. Игра длится до тех пор, пока у всех игроков не останется дощечек. Далее происходит подсчёт количества юрт в аале. Если игра далее продолжится, то в новой партии начинает ходить тот, кто стал победителем в предыдущей игре.

Рекомендации по игре

Игроку, после того как он собрал в начале игры стопки дощечек из круга, необходимо посмотреть, сколько у него дощечек одной масти (дощечек с изображением символов или животных), даже если они самые слабые.

Всегда выгодно ходить как можно большим количеством дощечек одинаковой масти. В этом случае вероятность выиграть заход будет высока, так как попадание в одни руки всех 4 дощечек одной масти маловероятно. Но делать это лучше не в первых заходах. Покрывать дощечкой той же масти нельзя; положить её можно, но она не будет иметь силы выигрыша в этом заходе. В ходе игры стоит следить за тем, какие дощечки входят в стопки юрты, чтобы определить тактику своих ходов.