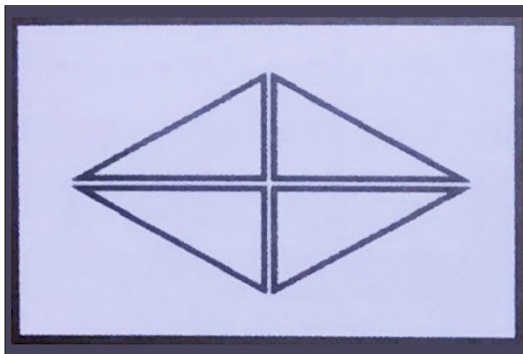


ИГРА ДААЛЫ (МОНГОЛЬСКОЕ ДОМИНО)

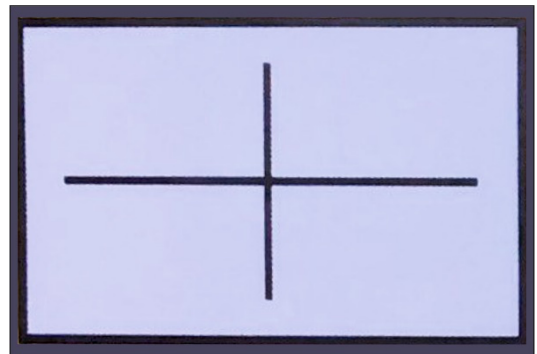
Игра даалы издавна является излюбленной игрой жителей Барун-Хемчикского кожууна (района). Эта игра – родоначальник многих игр Тувы, в том числе и хорула, поэтому правила этих игр схожи, но есть и отличия. Как и в других играх, главный приз – баран или любой другой скот.

Игровыми принадлежностями служат небольшие деревянные дощечки размером 3х5 см. Дощечка считается игровой картой. На одной её стороне может быть вырезан орнамент, а на другой буддийский символ или определённое число точек в виде «глазков» (карак). В игре используются 64 такие игральные карты, которые делятся на две группы: сильные и обычные.

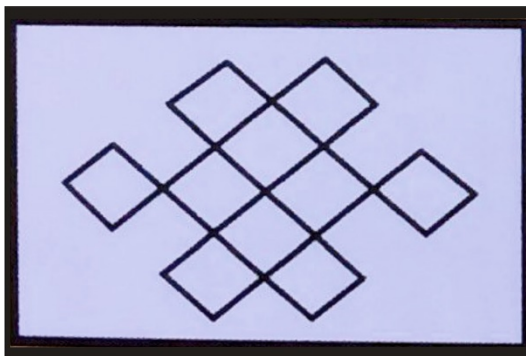
На одной стороне дощечек сильной группы вырезаны символы: ШЫНДАВАЛ (клеймо), КАС (знак, крест), ОЛЧЕЙ УДАЗЫНЫ (узел счастья), БАЛЫК (рыба). Но и в группе каждая из них имеет свою силу. Самая сильная из них ШЫНДАВАЛ, далее в порядке убывания их значимости: КАС, ОЛЧЕЙ УДАЗЫНЫ и БАЛЫК. Таких дощечек в сильной группе 16 штук, по 4 с изображением каждого символа.



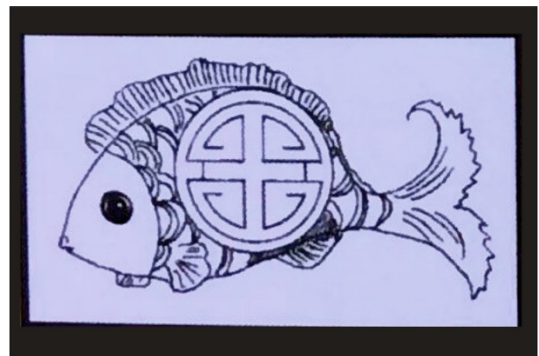
ШЫНДАВАЛ (клеймо)



КАС (знак, крест)

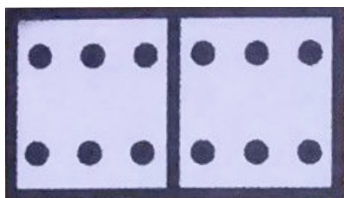


ОЛЧЕЙ УДАЗЫНЫ (узел счастья)

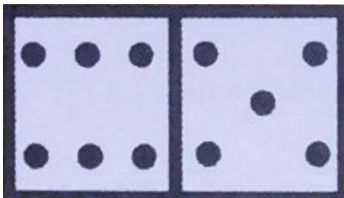


БАЛЫК (рыба)

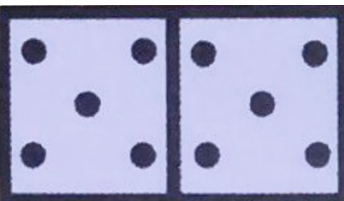
В обычной группе дощечек 48 штук, по 4 с одинаковым числом глазков. В этой группе 12 разновидностей дощечек. Перечислим в порядке убывания их значимость, которая определяется числом глазков: даалы, уну, шакар он, он карак, дагыыр дос, кызыл сэс, докпак алды, хана, докпак беш, мандан, докпак уш, куске.



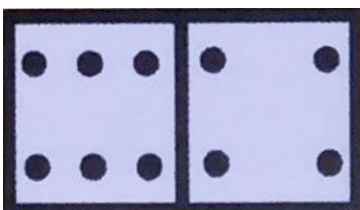
6+6 даалы



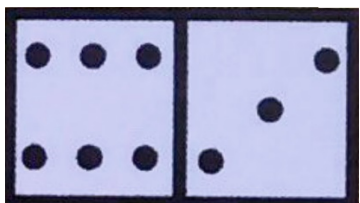
6+5 улу



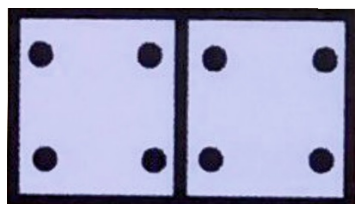
5+5 шокар он



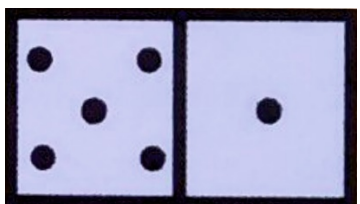
6+4 он карак



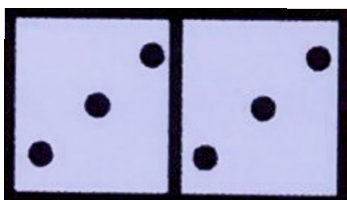
6+3 дагыыр дос



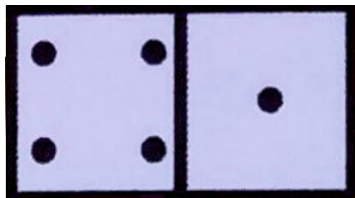
4+4 кызыл сәс



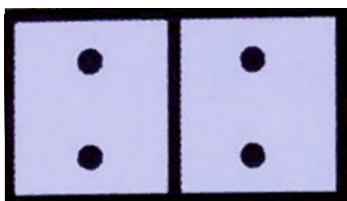
5+1 докпак алды



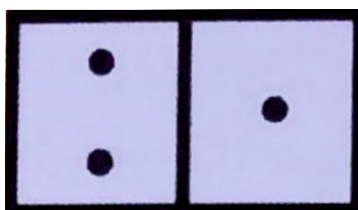
3+3 хана



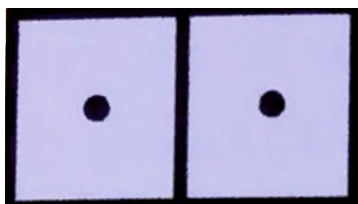
4+1 докпак беш



2+2 мандан



2+1 докпак уш



1+1 куске

Любая карта в первой группе сильнее любой карты второй группы. В игре могут участвовать 2, 4, 8 или 16 человек. Перед началом игры все карты кладутся орнаментом вверх и перемешиваются. Затем нужно составить из дощечек 16 стопок по 4 в каждой и расположить стопки в виде круга. Игроки усаживаются вокруг этого круга из стопок и начинают игру. На кон ставят скот. Задача каждого игрока состоит в том, чтобы выиграть наибольшее количество стопок из игровых карт, которые называют «юртами». Группу из юрт называют в этой игре «аал». Игра длится до тех пор, пока у всех игроков не останется дощечек. Победителем становится тот игрок, который по окончании игры будет иметь самый большой аал.

Самый старший по возрасту из игроков берёт одну из стопок, никому не показывая, переворачивает её и смотрит на изображение нижней дощечки. Если там изображён один из «символов», то эту стопку игрок забирает себе. Далее игроки по очереди по часовой стрелке берут по одной стопке, пока все стопки в круге не будут разобраны.

Если первому игроку попала дощечка с глазками, то он ставит стопку обратно в круг, предварительно перевернув её глазками вверх, а участники игры, начиная с первого, по часовой стрелке по очереди говорят названия карт в порядке

убывания их значимости. Это продолжается до тех пор, пока на кого-нибудь не выпадет название дощечки с числом глазков, открытой первым игроком. Тот, на кого пал этот ход, забирает стопку с открытой картой. Остальные игроки вслед за ним разбирают стопки по очереди по часовой стрелке, пока все стопки не будут разобраны. Разобрав стопки, они ставят свои карты на ребро, не показывая остальным игрокам, и рассматривают доставшиеся карты.

Эта игра циклична, она состоит из заходов. Один заход заканчивается, когда каждый игрок сделает по одному ходу. Начинает игру тот, у кого больше всех дощечек с одинаковым числом глазков (их может быть не больше 4), предварительно показав их остальным игрокам. Первый игрок выставляет на поле любое количество дощечек любого, но одинакового достоинства. Следующий игрок по часовой стрелке выкладывает на стол столько дощечек, сколько должен покрыть, но все эти дощечки должны быть более сильными и одинакового достоинства. Если этот игрок выполнил все эти условия, то считается, что он покрыл дощечки первого игрока. При этом он кладёт свои дощечки поверх дощечек 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, а также могут быть разных значений. Здесь 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 столько 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. Победителем становится тот, у кого самый большой аал, который он приготовил для дочери-невесты. Победитель забирает всё, что поставили на кон игроки. Если игра далее продолжится, то в новой партии может начинать 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 одинаковым числом глазков), 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. Покрыть дощечкой той же масти нельзя; положить её можно, но она не будет иметь силы. В ходе игры стоит следить за тем, какие дощечки входят в стопки юрты, чтобы определить тактику своих ходов.