

**ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ КОЧЕВНИКОВ 2016**

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ  
СОРЕВНОВАНИЙ  
ПО МАНГАЛЕ**



**ВСЕМИРНЫЕ ИГРЫ  
КОЧЕВНИКОВ**

---

**Кыргызская Республика**

**2016**

*г. Чолпон-Ата,  
3-8 сентября 2016 г.*

## **Правила проведения соревнований по мангале.**

### **I. Общие положения.**

Мангала – интеллектуально-стратегическая игра турецкого народа. В нее играют два человека. На игровой доске находятся по шесть одинаковых лунок, расположенных в два ряда, которые вместе составляют 12 маленьких лунок, а также имеются накопительные большие лунки - хранилища, в которые игроки будут собирать камни. Игра «мангала» играется с 48 камнями.

Игра начинается с жеребьевки. Игроки распределяют все 48 камней по четыре штук в каждую из 12 лунок, накопительные лунки остаются пустыми. Шесть маленьких лунок на своей стороне доске является полем игрока, шесть лунок напротив соответственно является полем соперника. Игроки пытаются собрать как можно больше камней в своем хранилище. В игре побеждает тот, кто собирает больше всего камней.

### **II. Правила проведения и продолжительность игры.**

Соревнования проводятся по «швейцарской системе», количество туров определяется в зависимости от количества участников.

Контроль времени на каждого участника составляет 15 минут, общая продолжительность одного тура - 30 мин.

Выигравший партию игрок получает (1) балл, проигравший - (0) баллов, в случае ничьи игроки получают по (0,5) баллов каждый.

### **III. Основные правила игры.**

Существуют четыре основных правил игры в мангале:

- основное правило № 1. Игрок, который в результате жеребьевки получил право начать игру, берет 4 камня из любой лунки на своем поле. Помещая один камень в лунку, из которой были взяты камни, против часовой стрелки, то есть вправо, в каждую лунку игрок кладёт по одному камню, пока не закончатся все камни в руке. Если последний камень попадет в хранилище, игрок получает право сыграть заново. Если в лунке у игрока имеется один камень, в свою очередь, он может перенести тот камень в лунку, расположенную справа. Ход переходит к сопернику. Каждый раз последний оставшийся камень в руке игрока решает исход игры.

- основное правило №2. Если в руке игрока во время распределения останутся камни, взятые со своей лунки, то он продолжает игру, распределяя эти камни в лунки, которые находятся в поле соперника. Если последний камень в



руке игрока попадает в лунку сопернику и количество камней в ней будет четным, то игроку достанутся все камни, находящиеся в лунке, которые он положит в свое хранилище. Далее ход переходит к сопернику.

- основное правило №3. Если последний оставшийся камень игрока попадет в пустую лунку на своем же поле, и если в лунке напротив, которая считается лункой противника, есть камни, то игрок забирает и камни противника, и свой камень, попавший в свою лунку, и кладет их в хранилище. Далее ход переходит к сопернику.

- основное правило №4. Партия игры заканчивается в тот момент, когда на одном из полей кого-нибудь из игроков первыми закончатся камни. Игрок, на поле которого первыми закончатся камни, выигрывает и забирает все оставшиеся камни на поле противника.

#### **IV. Альтернативный способ игры («правило крепости»).**

Указанные в разделе II. Правила игры по «швейцарской системе» основные правила №1 и №2 также присущи и для игры с «правилом крепости» за исключением правила помещения камня в хранилище во время раздачи камней.

Указанные в разделе II. Правила игры по «швейцарской системе» основные правила №3 и №4 не применяются в игре с «правилом крепости». Вместо них применяются следующие правила:

- если получится так, что при распределении камней, последний камень в руке игрока попадает в лунку соперника, и в этой лунке число камней будет равное трем, то эта лунка переходит в руки игроку. В дальнейшем, игрок будет владельцем всех камней, попадающих в эту лунку, будь то камни соперника или собственные.

- все выигранные камни игроков складываются в свои хранилища. В играх, где используется «правило крепости», раскладывая камни, правило помещения камня в хранилище перестает действовать.

- для определения крепости используют камни разных цветов. Игроки не могут «строить» крепости в лунке под номером 6.

- в одной партии игрок может «построить» только одну крепость.

- игра заканчивается тогда, когда на поле одного из игроков не останется ни одного камня. Оставшиеся в поле напротив камни, игрок кладёт в своё хранилище.

В конце игры подсчитывают камни в хранилищах. Выигрывает тот, у кого окажется больше всего камней.

