



Саха Игин

Тогыз кумалак: Школа чести и мудрости

Саша Игин
Тогыз кумалак: Школа
чести и мудрости
Серия «Кумалак», книга 4

*<https://litres.ru/74134112>
SelfPub; 2026*

Аннотация

Книга «Тогыз кумалак: Школа чести и мудрости» — это философское исследование древней казахской игры, признанной ЮНЕСКО нематериальным наследием человечества. Автор превращает знакомство в глубокое погружение в мир степной мудрости, где каждый ход становится уроком жизни, а доска с девятью лунками — моделью мироздания.

Издание включает уникальный глоссарий из ста терминов, «Кодекс чести тогызкумалакшы» и собрание пословиц, в которых вековая мудрость аксакалов соединяется с игровой стратегией. Эти разделы не просто учат правилам — они воспитывают терпение, уважение к сопернику и умение достойно принимать поражение.

Особое место занимает рассказ «Тузлук как элемент воспитания», наглядно показывающий, как принцип справедливого обмена формирует характер человека, помогая юному герою обрести внутреннюю гармонию и стать личностью.

Книга адресована всем, кто ищет в традициях ответы на вызовы современности, стремясь сохранить живую связь времён и «степную тишину» в эпоху цифрового шума.

Саша Игин

Тогыз кумалак: Школа чести и мудрости

ВСТУПЛЕНИЕ

Голос степей в эпоху цифры

1. Пролог: Эхо в 81 лунке

Представьте себе мир без интернета, без глянцевых экранов и без суеты мегаполисов. Представьте бескрайнюю степь, где ветер — единственный новостной канал, а звезды — это навигаторы. В центре этого мира, у дымного очага юрты, лежит простая деревянная доска. В ней вырезано ровно восемьдесят одно углубление. Девять на девять. Но это не просто лунки — это карта мироздания, сжатая до размеров локтя.

В эти лунки пальцами, отточенными до чувствительности хирурга, укладываются мельчайшие шарики из глины, помета или камня — *кумалаки*. Каждое движение здесь — не просто ход. Это вздох. Это вопрос к судьбе. Это диалог с предками.

Сегодня я приглашаю вас не просто познакомиться с правилами игры. Я приглашаю вас **услышать голос**, который стоит за этими камнями. Голос, который молчал века, но был признан мировым сообществом настолько значимым, что в

2020 году (решение принято на 15-й сессии Межправительственного комитета) ЮНЕСКО включило *Тогыз кумалак* в Репрезентативный список нематериального культурного наследия человечества.

Эта книга — не учебник. Это пропуск в тот самый диалог, который ЮНЕСКО поспешило сохранить для будущих поколений.

2. Почему ЮНЕСКО услышало степь?

Когда мы слышим словосочетание «нематериальное наследие», мы часто думаем о чем-то архаичном, пыльном, музейном. Но статус ЮНЕСКО — это не ярлык для пыльной полки. Это тревожный сигнал и одновременно акт высшего признания.

Почему настольная игра кочевников вдруг оказалась в одном ряду с танцами фламенко, японским театром Кабуки и иракским искусством игры на уде?

Ответ лежит в самой сути *Тогыз кумалак*. Организация Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры увидела в этой игре **универсальный язык человечности**. В отличие от шахмат, где доминирует агрессивное нападение и жертва фигурами ради победы, или от нард, где царит слепая удача костей, *Тогыз кумалак* строится на принципе **ТУЗЛУК**.

Тузлук — это справедливый обмен, это возвращение долга, это этика дара. В этой игре вы не можете уничтожить камнями противника — вы можете лишь временно занять его тер-

риторию, обязательно оставляя ему шанс на ответный ход. Это математическая модель **общественного договора**, выкованная кочевниками задолго до Руссо и Канта.

Эксперты ЮНЕСКО зафиксировали не просто правила. Они зафиксировали систему мышления. Там, где западный ум видит битву, казахский ум видит *баланс*. Именно этот баланс, по мнению ЮНЕСКО, так критически необходим современному расколотому миру.

3. От личного опыта к Кодексу

Я не этнограф, сидящий в тиши кабинета. Я — практик. Я тот, кто провел долгие часы, склонившись над доской, чувствуя вес каждого шарика на кончиках пальцев. Мне повезло общаться с аксакалами, для которых *Тогыз кумалак* — это не развлечение для досуга, а психотерапия, арифметика жизни и воспитательный инструмент в одном флаконе.

Именно из этих бесед, из личного переживания поражений и побед родилась идея этого сборника.

Когда я начал публиковать отдельные статьи на «Прозе.ру», я заметил удивительную вещь: тексты начали жить своей жизнью. Их перепечатывали в социальных сетях, цитировали тренеры. Но главное — ко мне приходили люди с одним и тем же вопросом: *«Где можно прочитать это все вместе? Где Кодекс чести, где словарь терминов, где мудрость пословиц — в одной обложке?»*

Этот запрос стал судьбоносным.

В ваших руках — результат этого запроса. Я взял пять разрозненных пластов:

Сухой язык науки (Глоссарий из 100 терминов);

Высокий слог этики (Кодекс чести);

Поэзию мысли (Афоризмы);

Фольклорную быль (Пословицы);

Живую плоть воспитания (Рассказ о Тузлуке).

И соединил их в единый текст, чтобы вы могли увидеть целостную картину этого феномена.

4. Слово «Игра» — это ловушка

Я должен сделать важное предупреждение в самом начале, чтобы вы не ошиблись с ожиданиями.

В русском языке слово «игра» девальвировано до детской забавы. Мы говорим «игра в игрушки», «играем в футбол», «играем в карты». Это легкомысленный акт.

Для казаха же *Тогыз кумалак* — это термин сакральный. В дословном переводе это означает «Девять лунок» или «Девять шариков», но смысловой перевод куда глубже — **«Со-размерение с миром»**.

В этой книге я буду постоянно настаивать на разделении:

Урда — это игра-битва (шашки, шахматы), где цель — оставить противника ни с чем.

Тогыз — это игра-диалог, где цель — прийти к гармонии, сделав на один точный ход больше, чем оппонент, но не уничтожив его.

Поэтому, читая Кодекс чести, вы не найдете там поощре-

ния агрессии. Там вы найдете смирение перед доской, уважение к сопернику и жесткие требования к самодисциплине. Для меня было важным собрать эти неписанные законы в письменный свод, чтобы они не канули в лету, а стали ориентиром для молодых игроков, приходящих в XXI век.

5. О структуре этой книги

Позвольте мне стать вашим проводником по лабиринту этой мудрости. Книга построена не хронологически, а **по степени глубины**:

Глава 1 (Глоссарий). Мы начнем с азов. Я знаю, что заумные термины отпугивают новичков. Поэтому я сделал этот словарь не сухим перечнем, а живыми историями терминов. Узнав слово «*мангыт*», вы поймете психологию кочевника; узнав «*атака*», вы ощутите динамику мысли. Это ваш фундамент.

Глава 2 (Кодекс чести). Это сердце книги. Я вывел 10 (или более) жестких этических принципов настоящего *тогызкумалакшы*. Здесь нет компромиссов. Это своеобразные «Десять заповедей» степи. Они касаются не только доски, но и жизни: как здороваться, как принимать поражение, как вести себя за столом.

Глава 3 (Афоризмы). Передышка. Философские крупицы, отточенные временем. Некоторые из них придуманы мной в моменты озарения, некоторые почерпнуты из древних эпосов. Это пища для ума в дороге.

Глава 4 (Пословицы и поговорки). Голос народа. Я

долго собирал их по аулам, сверял с архивами. Это та самая статистика, которую ЮНЕСКО ценит больше всего — устная традиция, передаваемая из уст в уста.

Глава 5 (Рассказ «Тузлук как элемент воспитания»). Эпилог и живой пример. Сухая теория превращается в человеческую историю. Я покажу вам, как принципы игры спасают подростка от агрессии улицы, как лунки учат терпению, а камни — ответственности.

6. Для кого эта книга?

Я понимаю, что книжный рынок переполнен. Поэтому я хочу быть честным с потенциальным читателем. Если вы ищете быстрый гайд, как выиграть у соседа в партии за 5 минут, закройте эту книгу. Она не для вас.

Эта книга для:

Тренеров и педагогов, кто ищет нравственные основы в спорте (не только в тогызе, но и в любом виде деятельности).

Исследователей культуры, кому нужен первоисточник и срез мировоззрения кочевников.

Родителей, желающих приобщить детей к философии, а не к гаджетам.

Интеллектуалов, уставших от бессмысленного потока информации и жаждущих тишины и структуры мышления.

Казахов диаспоры, для которых эта книга станет духовным мостом к исторической родине.

Особенно я думаю о молодых казахстанцах, которые сегодня гуглят корейскую культуру, но не знают глубины своей.

Статус ЮНЕСКО — это не просто пафосная бумажка. Это сигнал миру: «То, что у вас есть — это сокровище. Берегите это».

7. О сложности перевода и терминологии

Осознавая, что книга написана на русском языке, я столкнулся с огромной проблемой — проблемой *переводимости* духа. Русские слова слишком тяжеловесны для гибкости казахской мысли, а казахские термины часто звучат как заклинания.

Я решил не упрощать. В Глоссарии я оставил оригинальные названия. *Тогыз кумалак, атака, мангыт, кусбестек, ойынбасы* — эти слова должны звучать. Читатель должен чувствовать их текстуру на языке. В сносках и пояснениях я дам их этимологию, но для меня важно сохранить **аутентичность**.

Кроме того, я намеренно ухожу от споров о «правильности» вариантов игры (их много: каракалпакский, турецкий, казахский варианты). Я беру за основу классическую казахскую школу, одобренную Международной федерацией.

8. Философский камень

В этой книге есть одна мысль, которая будет красной нитью проходить через все разделы. Я назвал её «Принципом пустоты».

Посмотрите на доску. 81 лунка. Лунка — это отсутствие дерева. Это пустота. Именно в эти пустоты мы кладем камни. Кочевник знал: ценна не сама доска, а отверстия в ней.

Точно так же в жизни важны паузы, молчание, тишина между нотами. В *Тогыз кумалак* вы учитесь считать не только свои камни, но и **пустоты** оппонента. Где пусто — там возможность. Где полно — там стагнация.

Эту мудрость мы часто теряем в погоне за успехом. Игра возвращает нас к пониманию: иногда не сделать ход — это лучший ход.

Статус ЮНЕСКО, по сути, закрепил за человечеством право на эту «степную тишину» в эпоху информационного шума.

9. Благодарность

Я не был бы автором этой книги, если бы не десятки людей, которых я встретил на своем пути. Аксакалы из Арыси и Кызылорды, которые показывали мне ходы, глядя на звезды; школьники из Алматы, которые побеждали меня с возмутительной легкостью; моя семья, которая терпела мои ночные записи и схемы.

Особая благодарность тем, кто передал мне пословицы — они редко записываются, они живут только в памяти, и без этих людей я бы не собрал Главу 4.

Я также благодарю команду редакторов ЛитРес, поверивших в нишевый, но такой важный проект.

10. Заключительное слово перед партией

Итак, друг мой, мы стоим на пороге.

То, что вы держите в руках, — это не просто книга. Это **артефакт**. Через сто лет, если физическая копия этой кни-

ги попадет в руки археолога, он поймет, как мыслили люди степей на рубеже XX–XXI веков. Он увидит, что мы помнили о Тузлуке. Мы пытались вписать древнюю этику в современную жизнь.

Я приглашаю вас сесть за мою воображаемую доску. Возьмите первый камень в руку. Почувствуйте его вес. Это вес целой цивилизации.

Мы начинаем первую партию.

Ваш проводник в мире девяти лунок.

Раздел 1. Азбука игрока

Тогыз кумалак. Глоссарий из 100 терминов

Предисловие: «Шежире степной мудрости»

«Онер алды – кызыл тил» (Вершина мастерства — это красноречие). Эта древняя истина кочевников никогда не теряла своего веса. Но сегодня, когда шум городов заглушает шелест ковыля, а экраны гаджетов затмевают блеск настоящего кумалака, мы рискуем потерять нечто большее, чем просто правила игры. Мы рискуем потерять душу диалога между поколениями.

Тогыз кумалак — это не просто логическая дуэль на 81 лунку. Это математика степи, записанная на пальцах. Это дипломатия аула, где вместо пуль используются шарики из

бараньей кости. И, наконец, это философия, зашифрованная в коротких, как удар копыта, пословицах аксакалов.

Долгие годы мудрые изречения, сопровождающие каждый ход в Тогыз кумалак, жили разрозненно. Одно дед шептал внуку на айдаре (левом поле), другое звучало на тоях в далеком Кызылординском крае, третье и вовсе хранилось лишь в молчаливом жесте старца, перебирающего кумалаки. Настало время объединить эти разрозненные высказывания в единый сборник.

Зачем? Затем, что вековая мудрость не терпит суеты. Слова «Тактаны тазаламаган — даланы тазаламаган» (Кто не очистил доску — не очистит и степь) воспитывают не просто аккуратность. Они воспитывают уважение к пространству, к сопернику, к предкам, которые играли на кошке под открытым небом.

Этот глоссарий из 100 терминов — наш мост. Каждое слово здесь дышит зноем Бетпак-Далы и прохладой Кокшетау. Но главная цель этого сборника глубже, чем филология. Он должен стать учебником характера.

Мы живем во время, когда победа любой ценой часто затмевает понятие чести. Тогыз кумалак учит иному. Пословица «Коп ойнаган емес, коп ойлаган утады» (Выигрывает не тот, кто много играл, а тот, кто много думал) — это манифест интеллектуального терпения. А «Койнындагы кос кумалагын аяма» (Не жалей двух кумалаков, что за пазухой) — это урок стратегической щедрости, без которой не вырастить чемпиона.

Данный сборник обращен к тем, кто растит новое поколение «Тогызкумалакши». Мы хотим, чтобы будущие чемпионы мира, сидя за доской, слышали не только холодный расчет компьютера, но и голос степи. Чтобы, проигрывая в туздыке (казане-накопителе), они вспоминали: «Кумалак тусе — жамандыкка, ой тусе — жаксылыкка» (Кумалак падает к худу, мысль приходит к добру).

Этот сборник — наша дань обычаю «бесикке салу» (укладывание в колыбель). Мы укладываем в колыбель глоссария слова предков, чтобы они пестовали рассудок новых поколений. Пусть каждый термин, от «ата» до «жумбак», станет не просто определением, а нравственным ориентиром.

Воспитывая чемпионов Тогыз кумалак, мы воспитываем сначала Человека. А значит, мы должны вооружить молодежь не только комбинационным зрением, но и аксакальской прямоотой. С этой целью мы и соединили правила игры с поэзией степи.

Пусть этот сборник станет вашим береке (достатком) в минуты раздумий над доской. Откройте любую страницу — и вы услышите, как ветер Великой Степи шепчет формулу победы, проверенную веками.

Батаменен, берик болсын! (С благословением, да будет прочным ваше мастерство!)

Саша Игин

Глоссарий из 100 терминов Тогыз кумалак.

Полная расшифровка терминов (1–100)

1. Тогыз кумалак — казахская логическая настольная иг-

ра из семейства манкала. Игра ведётся на доске с 18 лунками (по 9 у каждого игрока), двумя казанами (котлами) и 162 шариками (кумалаками). Цель — набрать больше кумалаков в свой казан.

2. Отау — лунка (ячейка) на стороне игрока. У каждого игрока 9 отау, пронумерованных от 1 до 9 (слева направо). В начале игры в каждую кладётся по 9 кумалаков.

3. Казан — котёл для сбора выигранных кумалаков. Расположен справа от игрока (у некоторых вариантов — с краю). В казан складываются кумалаки, полученные при ходе или при захвате.

4. Туздык — специальная лунка, объявляемая игроком во время партии (обычно на своей стороне). Выполняет роль «сакральной» ячейки: кумалаки, попавшие в туздык, не участвуют в дальнейшем распределении и переходят в казан владельца туздыка.

5. Кумалак — игровой маркер (шарик, камешек, боб). Всего в игре 162 кумалака. Символизирует «скот» или «богатство». Каждый ход связан с перемещением определённого количества кумалаков.

6. Журис — ход. Игрок берёт все кумалаки из любой сво-

ей непустой лунки и раскладывает их по одному в последующие лунки (включая лунки соперника, но пропуская свой казан и туздык соперника по особым правилам).

7. Кезек — очередь хода. Игроки ходят по очереди. Очередность определяется жребием или первым ходом. Пропуск хода возможен только при отсутствии доступных ходов.

8. Аттау — сделать ход. Термин обозначает сам процесс выполнения хода: выбор лунки, взятие кумалаков и их распределение.

9. Тарату — распределение (камней по лункам). Основной механизм хода: кумалаки из одной лунки раскладываются по одному в последующие ячейки по часовой стрелке (или против — в зависимости от традиции, обычно по ходу игры).

10. Ую — складывание в кучку. Действие, обратное распределению: сбор кумалаков из лунки перед ходом. Также может означать накопление кумалаков в одной лунке для создания комбинации.

11. Алу — взять (камни из лунки). Начало хода: игрок забирает всё содержимое выбранной лунки. Также может означать захват кумалаков из лунки соперника при особых усло-

виях (если последний кумалак попал в пустую лунку соперника).

12. Салу — положить (в казан или лунку). Завершающее действие хода: последний кумалак может быть положен в казан (если правила разрешают) или в лунку. Также относится к помещению выигранных кумалаков в казан.

13. Босату — освободить (сделать лунку пустой). После хода лунка, из которой взяли кумалаки, становится пустой (0 кумалаков). Освобождение лунки может быть частью тактики.

14. Толтыру — заполнить (лунку). В процессе распределения кумалаки заполняют лунки по одному. Лунка может быть заполнена до любого количества, специального термина «полная лунка» нет, но бывает «толы отау» — лунка, содержащая много кумалаков.

15. Есеп — счёт. Текущее количество кумалаков в казанах игроков. Побеждает тот, у кого после окончания игры больше кумалаков (или кто первым набрал 81+ кумалак).

16. Утыс — выигрыш (результат партии). Также может означать выигранные кумалаки за один ход или в турнире.

17. Женис — победа в игре или матче. Достигается наборм большего количества кумалаков, чем у соперника, либо досрочно при выполнении особых условий (например, захват всех туздыков соперника).

18. Утылыс — проигрыш. Обратная сторона победы. Наступает, когда игрок не может сделать ход (все его лунки пусты) или когда у него меньше кумалаков в казане при завершении партии.

19. Тен — ничья. Возможна, если после исчерпания всех ходов (или по соглашению) количество кумалаков в казанах одинаково. В турнирах ничья может переигрываться.

20. Бастау — начало игры. Начальная расстановка: в каждую из 9 лунок каждого игрока кладётся по 9 кумалаков, казаны пусты. Первый ход обычно делает игрок, выигравший жребий.

21. Аяктау — окончание игры. Игра завершается, когда один из игроков не может сделать ход (все его лунки пусты) либо после того, как все лунки опустеют. Иногда по достижении 81 кумалака в казане.

22. Ереже — правило. Совокупность официальных правил игры Тогыз кумалак, утверждённых международной фе-

дерацией. Включает порядок ходов, правила туздыка, распределения, подсчёта.

23. Туздык ережеси — правило туздыка. Игрок может объявить одну из своих лунок туздыком (кроме 1-й и 9-й? обычно с 2 по 8). При попадании последнего кумалака хода в туздык, все кумалаки из туздыка переходят в казан. Туздык не может быть взят соперником.

24. Тарату ережеси — правило распределения. Кумалаки из взятой лунки раскладываются строго по одному в каждую следующую лунку (включая лунки соперника). При этом свой казан пропускается, а казан соперника тоже не участвует в распределении. Если распределение доходит до туздыка соперника, он пропускается.

25. Казанга салу — положить в казан. Действие, когда последний кумалак хода попадает в свой казан (это разрешено только при определённых условиях, например, если в начале хода лунка содержала ровно 3 кумалака — по разным версиям). Также любой кумалак, выигранный по правилу туздыка, кладётся в казан.

26. Казаннан алу — взять из казана. В обычной игре кумалаки из казана не берутся для ходов. Термин может относиться к подсчёту выигрыша или к вариантам правил, где

разрешено использование казана (нестандартно).

27. Артык кумалак — лишний кумалак. Ситуация, когда при распределении после последней лунки (9-й у соперника) остаются ещё кумалаки — они продолжают распределение с первой лунки ходящего игрока, но без захода в казан. Лишние кумалаки могут создавать циклы.

28. Бос отау — пустая лунка. Лунка, не содержащая ни одного кумалака. Если последний кумалак хода попадает в пустую лунку соперника, то игрок забирает все кумалаки из противоположной (своей) лунки с тем же номером и кладёт их в свой казан (правило «захвата»).

29. Толы отау — полная лунка. Не строгий термин, означает лунку с большим количеством кумалаков (например, 10 и более). Такие лунки дают возможность длинного хода и тактических комбинаций.

30. Карсылас — соперник. Второй игрок за доской. Все действия игрока направлены на то, чтобы обыграть карсыласа.

31. Оз отауы — своя лунка. Лунка на стороне игрока (с 1 по 9). Игрок может брать кумалаки только из своих лунок (кроме вариантов, где разрешён захват из чужих — такого

нет).

32. Карсы отау — лунка соперника. Ячейка напротив (с тем же номером). В процессе распределения кумалаки попадают и в лунки соперника, кроме его туздыка.

33. Бастапкы орналасу — начальная расстановка. Позиция перед первым ходом: все 18 лунок содержат по 9 кумалаков, казаны пусты. Игроки сидят лицом друг к другу, каждый видит свои лунки слева направо.

34. Биринши журис — первый ход. Делается игроком, который выиграл жребий (или по договорённости). Первый ход часто определяет дальнейшую стратегию.

35. Сонгы журис — последний ход. Ход, после которого игра заканчивается (один из игроков не может ходить или исчерпаны все кумалаки на доске). Последний ход может принести дополнительные очки.

36. Кезекти откизу — пропуск хода. Если у игрока нет ни одной непустой лунки, он пропускает ход. Если оба не могут ходить, игра заканчивается. Пропуск по желанию запрещён.

37. Амал — тактический приём. Последовательность ходов, направленная на получение преимущества: захват ку-

малаков, создание туздыка, вынуждение соперника к невыгодному ходу.

38. Мерген — приём «снайпер». Ход, при котором последний кумалак попадает точно в пустую лунку соперника, вызывая захват кумалаков из своей симметричной лунки. Требуется точного расчёта.

39. Жулдыз — приём «звезда». Комбинация, при которой игрок за несколько ходов создаёт несколько туздыков или многократно использует один туздык для набора большого количества кумалаков в казан.

40. Торткуль — приём «четырёхугольник». Тактическая структура, при которой четыре лунки (обычно свои) связаны между собой перекрёстными захватами и распределениями, позволяя контролировать игру.

41. Алты амал — шесть приёмов. Базовый набор тактических схем в Тогыз кумалак, описанный в классической теории. Включает, например, «мерген», «жулдыз», «торткуль» и другие.

42. Кос амал — двойной приём. Комбинация, в которой за один ход выполняются два тактических действия: например, захват и попадание в туздык, или создание двух угроз

одновременно.

43. Бес тарату — распределение пяти. Ход, при котором из лунки берётся 5 кумалаков. Из-за особенностей цикла (5 не кратно 9) такой ход часто приводит к изменению чётности и открывает комбинации.

44. Алты тарату — распределение шести. Ход с 6 кумалаками. Шестёрка даёт определённый остаток при делении на 9, что может быть использовано для попадания в нужную лунку.

45. Тогыз тарату — распределение девяти. Ход из лунки, где ровно 9 кумалаков (начальное состояние). При таком ходе последний кумалак всегда попадает в ту же лунку (так как $9+1=10$, но распределение идёт по 9 лункам? Нужен расчёт: 9 кумалаков, распределяя по одному, они заполняют 9 лунок, последний попадает в лунку, следующую за последней — это первая лунка соперника, если считать от своей. Точное правило зависит от направления). Тогыз тарату — важный элемент стартовой позиции.

46. Кошпели туз — подвижный туз. Стратегия, при которой игрок не фиксирует туздык на одной лунке на всю партию, а объявляет его заново (по правилам некоторых вариантов) или перемещает путём специальных ходов.

47. Корганыс — защита. Стратегия, направленная на сохранение своих кумалаков, блокирование захватов соперника, минимизацию рисков. Часто используется при ведении в счёте.

48. Шабуыл — атака. Активная стратегия: игрок стремится создать угрозы (туздыки, захваты), заставить соперника обороняться и ошибаться.

49. Айырбас — обмен. Ситуация, когда игроки поочерёдно забирают друг у друга кумалаки, или когда ход одного даёт сопернику возможность ответного захвата. Обмен может быть выгодным или невыгодным.

50. Бир туздык — один туздык. Игрок имеет право объявить только одну лунку туздыком (иногда можно два, но классика — один). Бир туздык — стандартная ситуация.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.