



ВИСША АКАДЕМИЯ „ШЕШ БЕШ“

НАРЪЧНИК ПО ТАБЛА

ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ И ПРАВИЛА ПРИ ИГРАТА

Членове на сдружението по табла джигите могат да бъдат постоянни или случаини жители на нашата планета без разлика на народност, вяра, пол и възраст, стига да са лапнали добре въдицата.

Младите съмишленици и членове първоначално трябва да играят в крайните кафенета или домовете най-малко 5 г., след което им се дава право да се явяват в центровете.

Показалите успехи младежки произвеждат калфи по табла при особена церемония от професора и двама майстори, връчва им се диплом.

Игралият 20 години табла, и то най-малко по 2 пъти на ден, добива майсторска диплома по същата церемония.

Майстор, който най-малко 5 години е изучавал психологията на зарат, както и тая на победителя и победения и е проявил талант в тая насока по препоръка от 10 майстори, се ръкополага от академията за професор по табла.

24 часа

Чл. 1. Думата табла е произвъзла от персийската "тавла", което значи играло.

Чл. 2 Играе се с 15 бели и 15 черни пула и две зарчета.

Чл. 3 Играят се следните игри: обикновена табла, гюлебаар, тапа, османие и др. Не може да се счита интелигентен оня български гражданин, който не може да играе поне една от тия игри.

Чл. 4 Табла играе и който знае, и който не знае.

Чл. 5 За табладжията поетът казва:

"Сутрин рано който става,
и с ракия, вино се залавя,
хубавици да обича,
табла играй не отрича
Из крачлите му протича..."

Чл. 6 Играчът е длъжен да играе само с играчи от еднаква степен - еднаква величина.

Чл. 7 Има мнозина играчи, които мислят, че ги знаят, а ... хабер си нямат, сигурно някой ги е изпъгал. Никой не бива да взема интифа освен от професора.

Чл. 8 Ако един добър играч по нямане на равен нему седне да играе с по-слаб играч, да се знае, че добрият играч ще падне (със 75 % вероятност).

Чл. 9 Играчът, когато играе, особено прави марс, за нищо на света не трябва да напуска играта, даже да му съобщят, че тъща му умира.

Чл. 10 Добрият играч търпи студ, глад, дъжд, а особено когато прави марсове.

Чл. 11 Когато играчът хвърля геле, не бива да се дразни и да се закача, понеже може да последва "юмрук", а понякога и табла по главата...

Чл. 12 Сеирджиите, кюпюците, не бивада се обаждат или подсказват, "Пешардан карашан даяк йор".

Чл. 13 Играта се играе докрай, освен когато двама професори се произнесат, че са излишни усилията на останалия назад да "спаси" марса или да вземе играта. При все това играта може да продължи докрай, ако губещият е от село.

Чл. 14 Таблата има шест врати (капии). Първа вътрешна ъглова врата се назава "царска врата", външната ъглова врата се назава "райска", петата се назава "кюмюржи капуси", а шестата "кенеф капусу".

Чл. 15 Вратите се вземат поред. Когато играчът успее да вземе царската и райската врата, играта се счита 1/3 осигурена.

Чл. 16 Играчът не бива да греши, да лъже и да краде пулове, защото играта е благородна. (Заб. Това се позволява само на тарикат, когато играе с балама, който не вижда.)

Чл. 17 Падналият играч се нервира и вдига температура, но това не бива да продължава повече от 5 до 17 мин след играта.

Чл. 18 Двама състезатели могат безнаказано да се закачат, но външни не бива да се месят, за да не си го отнесат и те...

Чл. 19 Победителят може да изпие едно кафе с кеф и да подхвърли нещо по адрес на чираците.

Чл. 20 Победителят има право да се оплаква от "лош зар" 12 мин.

Чл. 21 Падналият плаща кафе и таксата при утешителната мисъл "който не ги хваща, той не плаща" и бързо заминава. На другия ден в същото време пак идва да изкара чивията, но много пъти му влиза още една.

Чл. 22 Падналият не бива веднага след играта да отива въкъщи, ако не е застрахован животът на жена му и децата му.

Чл. 23 Жената на играча, като види мъжа си сърдит, навъсен, намръщен, трябва да се сети, че е бил на "табла", та да не го дразни, а да му прави "джилве".

Чл. 24 При спор в играта за каквото и да е се викат вешти лица от майстори професори и тяхното решение е закон.

Чл. 25 Когато се хвърля зарчето, не трябва отстрани да се обаждат, понеже "зарът има уши".

Чл. 26 В голям зор прехвърляне на серии геле може да се чете 10-и псалм. Ако това не помага, иска се от съдържателя "валерианови капки".

Чл. 27 Ако един играч направи 3 игри по ред, а вторият - няма нищо, то в такъв случай вторият играч има право да сече зара на първия.

Чл. 28 Ако първият спечели първата партида, а вторият не направи нищо, то се прави магия - обръща се "таблата".

Чл. 29 Ако и след магията не направи нищо, на втория играч се препасва престилка - емблема на девственост. Най-голям е ефектът, когато стар майстор излезе "Вакарелска девойка".

Чл. 30 Добрият играч никога не казва за резултата от играта на жена си и никога не се отчайва, дори и когато противникът му направи два марса поред.

Чл. 31 Стар играч като хвърли отначало на играта три пъти поред "дюбеш" - дава "едно" на насрещния.

Чл. 32 С бил играч, не играй, защото ще паднеш, а и да не паднеш, битият насита няма.

Чл. 33 Зарчетата не се псуват и ругаят.

Чл. 34 Зарчетата трябва да ги веселиш, да им пееш, да ги хвалиш, да им обещаваш бонбони.

Чл. 35 Първо намисли какво ти трябва и тогава хвърляй зарчетата.

Чл. 36 Играй спокойно и без страх. Не се нервирай като бай Харалампи, защото скоро ще останаш. Пък и зарът се заинатява.

Чл. 37 Битият пул се дава в ръцете (знай, че това е рицарско, благородно, а хвърлянето безцеремонно на бития зар е хамалско, селско).

Чл. 38 Със зарчето не се подигравай. "Зарънъ майтап ойнама".

Чл. 39 След като победиш, тогава приказвай: "Последният се смее най-добре", казва поговорка.

Чл. 40 "Сонъ харман дервишлерик дъръ", последният харман е за дервиша (мохамед. калугери).

Чл. 41 Много хубаво не е нахубаво, защото изарът се уморява. "Заръ юрулъръ".

Чл. 42 При вземането на пуловете доиде ли ти един чифт, моли се за друг.

Чл. 43 Не е позволено чужди ръце да бъркат в таблата.

Чл. 44 Добрият играч хвърля какъвто зар иска. Той хипнотизира зарчетата и те го слушат.

Чл. 45 Добрият играч чужди съвети не приема. Той казва "От зелена тиква семе не искам".

Чл. 46 Когато зарът отслабне, позволява се на играча да му духа (за магия).

Чл. 47 Първата игра е на слабия. (Това, разбира се, е за утешение.)

Чл. 48 Сеирджиите кюлюците са в услуга на играчите. Ако падне зарче или пул, сеирджията го подава, и то в ръцете.

Чл. 49 Зарчетата трябва да падат вътре в табла-та. Ако няколко пъти в играта изскочат навън от неумело или неспокойно хвърляне на играча, се пита кафеджията дали няма някое корито.

Чл.50 Добрият играч, като види, че губи играта, призира "игра" или "марс" на отсрещния, като му казва: подарявам ти го - "чираам оль" - "бенден гитсин".

Чл.51 Зарчетата се държат в шепата свободно да щракат. Зарчетата искат свобода.

Чл.52 Спечеленото кафе се изпива веднага. Ако остане за другия ден, задължението на бития не е валидно. "Комарджинът борджу олмасъ".(От отоманско правосъдие.)

Чл.53 Добрият играч никога не бие, докато не вземе две- три врати. Играта е като войната: както войникът първо се окопава и после се сражава, така и играчът заема врати и после се сражава.

Чл.54 При "гюлбаар" не трябва да правиш офанзива, преди да си заел достатъчно врати.

Чл.55 Когато имаш да бягаш, да биеш и да взимаш врати, предпочтита се бягането на последните на последните пулове, защото "Беганова майка не плаче".

Чл.56 При тапата можеш да настъпваш енергично, ама умната и когато затиснеш, не пускай до край.

Чл.57 При тапата бягай от последните пулове, защото са белялии.

ЧЛ.58 Първо си приготви за ядено у дома, па после ела да играеш.

Чл.59 Работата си не оставяй след играта, защото краят й не се знае кога ще е.

Чл.60 Ако си с намерение да играеш, не взимай жена или дъча в кафенето.

Чл.61 Уплашиш ли се от отсрещния играч, знай че ще паднеш.

Чл.62 Падналият може да се утешава с падналите от царски трон царе и монарси. Ако последните са паднали от такова високо стъпало и пак са се примирили, какво остава на теб, играчо, когато ти пак имаш шанс да се реваншираш, ако не тая година, то догодина.



Чл. 63 Който не иска да пада, може да постигне това, като не играе.

Чл. 64 Сеирджията трябва да седи от лявата страна на играла, едно, задано пречи на работата му с дясната ръка, и друго - евентуално да не получи някоя терсене пlesница.

Чл. 65 Не давай на първа игра марс, защото на противника му се услажда и се настървява, та сака се марсове да ти бута.

Чл. 66 Играе се само с едната, а не с двете ръце.

Чл. 67 Зарчетата се хвърлят с дясната ръка, а само за магия с лявата. (За солаци чети обратното.)

Чл. 68 Играт е война. Както във войната или убиваш, или щети убият, така и в играта - бий или ще те бият. Прошка няма, защото табладжия и магаре само от бой разбират.

Чл. 69 Когато проличи, че играчът губи играта, му се казва: "Предай се, хаджи Димитре, пашата ще ти прости" или "Самопризнанието намалява наказанието".

Чл. 70 Когато единият играч е взел вече всички пулове, а вторият не е успял да заеме капия, то такъв марс се казва "ешек - марс".

Чл. 71 На заварените от настоящия устав майстори дипломите се зачитат, макар и придобити по какъвто и да е начин.

Чл. 72 Хванатият пул трябва да се играе. "Тутмун пулуца мерам аннатъръ" (На хванатия зар, какви си намеренията).

Чл. 73 Изиграното не се връща.

Чл. 74 Нека се знае, че на умен човек умен зар изва.

Чл. 75 На мястото на бития не сядай.

Чл. 76 Битият мълчи, а победителят приказва.

Чл. 77 Чиновникът не бива да играе през работното време, ако не сака да му режат квитанцията.

Чл. 78 Еснафът играе само през празника.

Чл. 79 Интелигентни дами могат да играят, но трябва да знаят, че вечерта ще има хър-мър поради загорели тенджери.

Чл. 80 Хубаво се играе край река, под дебела сянка на рогозка. Да има грамофон, а чучулиги да пригответ ракия с мезе.

Чл. 81 Таблата се затваря от падналия.

Чл. 82 Повече от четири пула не бий: "Много гости ще ти изядат хляба".

Чл. 83 Борсата се открива в 9,00 часа, а на празник в 10,00 часа.

Чл. 84 Знай, че "хепека", гледан от Америка, се види "дюшеш".

Чл. 85 Които не умее да играе, не му се дава табла.

Чл. 86 В България има разни табладжии: зарзавачии, симитчии, геврекчии, емишчии и др. амбуланти.

Чл. 87 Кафеджията е длъжен при даване на табла да предпочита големите майстори.

Чл. 88 При голям зор играчът има право да се чеше, без да го сърби, и да мърда от стола си, без да го кара някой.

Чл. 89 Дипломите и нужното количество устави се изписват от професор и струват по 1,00 левче, а уставите по 2 кинти на евро.

Чл. 90 С три цифта могат да се вземат шест кании подред, начиная от кенеф капусу. Тази задача, макар и калфенска, мнозина майстори не са я разрешили. На такива дипломите им се отнемат.

Също трябва да знаят да хванат шест кании подред на друго място, с три мятания на зара.