



## GAMES AND ENTERTAINMENT WITH ALCHIKS (KNUCKLEBONES)

*Arstanbek Ilebayev*

*PhD in History, Associate Professor*

*Osh State University, Kyrgyzstan*

*Email: [ilebaev@yandex.ru](mailto:ilebaev@yandex.ru)*

*Osh, Kyrgyzstan*

### ABOUT ARTICLE

**Key words:** alchik, game culture, zyt, besh tuluk, ordo, national sport.

**Received:** 23.12.25

**Accepted:** 25.12.25

**Published:** 26.12.24

**Abstract:** The article examines one of the types of Kyrgyz gaming culture, games and entertainment using alchiki (animal patella). The nomadic way of farming, which is popularly defined as besh tuluk (five types of animals), which include: camel, horse, cattle, sheep and goat, as well as hunting, provided an abundance of animal bones. The patella of animals was particularly popular, which was used for ritual purposes, but most of all for their entertainment. Each side of the alcove had its own name. When tossed, it could take seven positions. The seventh position is zyt, which is given for the first time in historiography, which was found during field research.

Currently, 34 types of games and entertainment have been found and classified according to fieldwork sources, divided into two categories: board games and field games. The rules of the game are given. It has been established that they can change historically and geographically. A comparative analysis of the sides of Alchik with the Mongolian and Ossetian peoples is carried out. The differences in the names of identical games in the northern and southern regions of the republic are shown. The popular ordo game, which has become a national sport, is described.

## OLCHIK BILAN O'YINLAR VA KO'NGILOCHAR MASHG'ULOTLAR

*Arstanbek Ilebayev*

*Tarix fanlari nomzodi, dotsent*

*O'sh Davlat Universiteti, Qirg'iziston*

Elektron pochta: [ilebaev@yandex.ru](mailto:ilebaev@yandex.ru)  
O'sh, Qirg'iziston

---

## MAQOLA HAQIDA

---

**Kalit so'zlar:** olchik, o'yin madaniyati, zıyt, besh tuluk, ordo, milliy sport turi.

**Annotatsiya:** Maqolada qirg'iz xalqining o'yin madaniyatiga oid turlaridan biri — hayvonlarning tizza suyagidan (olchik) foydalanilgan o'yinlar va ko'ngilochar mashg'ulotlar yoritiladi. Ko'chmanchi hayot tarzining asosiy unsurlaridan biri bo'lgan "besh tuluk" (besh turdagi hayvon — tuya, ot, qoramol, qo'y va echki) hamda ovchilik faoliyati natijasida hayvon suyaklari ko'p miqdorda mavjud bo'lgan. Ayniqsa, tizza suyagi (olchik) alohida mashhurlikka ega bo'lib, u marosimiy maqsadlarda ham, lekin asosan o'yin va ko'ngilochar faoliyatda keng qo'llanilgan.

Olchikning har bir tomoni o'z nomiga ega bo'lgan. Uni otilganda u yetti xil holatda tushishi mumkin. Yettinchi holat — zıyt deb nomlanib, tarixiy adabiyotda ilk bor maydon tadqiqotlari davomida aniqlangan va keltirilgan.

Bugungi kunga kelib, manbalar va dala tadqiqotlari asosida 34 turdagi olchik o'yinlari va ko'ngilochar mashg'ulotlar aniqlanib, ikki guruhga — stol o'yinlari va ochiq maydon o'yinlariga bo'lingan. Ularning o'ynalish qoidalari berilgan. Qoidalar tarixiy va hududiy sharoitlarga qarab o'zgarishi mumkinligi aniqlangan. Olchikning tomonlari qiyosiy tarzda mo'g'ul va osetin xalqlari an'analari bilan solishtirilgan. Respublikaning shimoliy va janubiy hududlarida bir xil o'yinlarning nomlanishidagi farqlar ko'rsatib berilgan. Shuningdek, milliy sport turi maqomini olgan mashhur ordo o'yini tavsiflab berilgan.

---

## ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ С АЛЬЧИКАМИ

*Арстанбек Илебаев*

*к.и.н., доц.*

*Ошский Государственный Университет, Кыргызстан*

*E-mail: [ilebaev@yandex.ru](mailto:ilebaev@yandex.ru)*

*Ош, Кыргызстан*

---

## О СТАТЬЕ

---

**Ключевые слова:** альчик, игровая культура, зыйт, беш тулук, ордо, национальный вид спорта.

**Аннотация:** В статье рассматривается один из видов игровой культуры кыргызов, игры и развлечения с использованием

альчиков (надколенной косточки животных). Кочевой образ хозяйства, которое в народе определено как беш тулук (пять видов животных), куда входят: верблюд, конь, крупный рогатый скот, овца и коза, а также охотничий промысел давал в избытке кости животных. Особой популярностью пользовалась надколенная косточка животных, которую использовали в ритуальных целях, но более всего в своих развлечениях. Каждая сторона альчика имела своё название. При подбрасывании она могла принять семь положений. Седьмое положение - зыйт, в историографии приводится впервые, которое найдено при полевых исследованиях.

В настоящее время в источниках, по полевым работам найдено и классифицировано 34 вида игр и развлечений, подразделённые на две категории: настольные и полевые. Приведены правила игры. Установлено, что они могут меняться исторически, и территориально. Проведён сравнительный анализ сторон альчика с монгольским и осетинским народами. Показаны различия в названиях идентичных игр северных и южных областей республики. Описана популярная игра ордо, ставшая национальным видом спорта.

---

Игры и развлечения с альчиками (надколенная косточка животных), [1. С. 379]. Следует отнести к первым шагам самого человечества. Ещё до одомашнивания животных, примитивная первобытная охота давала в избытке различные части кости животных, которые могли использоваться как домашняя утварь в хозяйственной деятельности, в ритуальных действиях, мифических предсказаниях.

Естественно, они могли использоваться в первобытных забавах, и быть первыми игрушками детей. Сказать какой вид развлечений с костями животных дожил до наших дней сложно, но следует признать, что игры и развлечения с костями животных имеют древние корни. Теоретик игры Й. Хёйзинга отмечал, что игра старше культуры, ибо: «животные играют точно также, как люди. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных». [2. С. 10].

Альчики бывали разных видов: томпой – альчик крупного рогатого животного (коровы, оленя), коленная кость задней ноги, употребляемая, в качестве биты. Бакай

(бабка) или козон – надкопытная косточка лошади или рогатого скота. Энке – альчик горного рогатого животного кулжа-архар (горный баран и самка) или косули. [3. С. 372].

Более всего распространены альчики мелкого домашнего скота чукё, имеющие и другие названия ашык, бижим – альчик средних размеров (барана, козла). Чыймыт (альчик малых размеров), надколенная косточка ягнёнка или козлёнка. [1. С. 384].

Немаловажное значение для игры, а также при религиозных отправлениях, имели стороны альчика. При подбрасывании альчик может принять семь положений. Положение, когда альчик лежит лицом вниз называется – бөк-бөгө (бога). Альчик лежит лицом вверх, это – чик-чиге (чига), впалая сторона альчика. Если альчик встаёт на боковую сторону с извилистой стороной вверх, это называется – алчы (айкур). Альчик встаёт на боковую сторону с гладкой стороной вверх, это называется – таа (тава). Также альчик при подбрасывании может встать на «попа» развилиной вверх, такое положение называется – оңко (тырба). Если альчик встал на «рожки», это положение называется – чоңко. [4. С. 82].

В южных регионах республики, когда положение альчика развилиной вверх называют – эркек оңко (тырба-самец). Обратное положение, альчик развилиной вниз, называют – катын оңко (тырба-самка). Ещё одно положение которое может принять альчик при подбрасывании встречается редко, и в источниках о нём нет упоминаний.

По полевым исследованиям записано положение альчика, когда он встаёт на ребро, оно называется – зыйт. [5. С. 74]. Для игры, чтобы альчик всегда принимал выгодное положение при подбрасывании и был коногоч (вставал на айкур или тава), сглаживали эти стороны, такой альчик назывался – тапан.

Сравнительная характеристика названия сторон альчиков с монгольскими названиями, показывает, что монгольские названия более всего отражают кочевой образ жизни. Положение альчика вставшего на одну из боковых сторон, с извилинами вверх называется – тэмээ (верблюды). Положение, когда альчик встаёт на боковую сторону с гладкой стороной вверх называется – мори или моли (конь). Альчик в положении лицом вверх – хони (овца), и альчик лицом вниз – ямэ (коза). Здесь видно, что кыргызы и монголы овцу ставят выше чем козу. [6. С. 1-8]. У осетинского народа извилистая боковая сторона называется – шах, которая в своём названии несёт определённый социальный статус. Гладкая боковая сторона аналогично кыргызской называется – тау. Альчик лежащий лицом вверх называется – фыр, противоположная ей сторона – цыг. Когда альчик становится на рожки, это положение называется – хьин, противоположное ему – хьен.

Разные положения сторон альчика отразилось и на древнем обществе, показывая социальную иерархию. В тюркских империях высшая аристократия «советники» назывались – айгурами. Так алчы (хан) у кыргыз, шах (царь) у осетин, тэмээ (верблюд) у монгол, есть самое высокое положение. Следующий статус определялся положением альчика таа (визирь) у кыргыз, тау (визирь) у осетин, мори или моли (конь) у монголов. На следующей ступени был чик у кыргызов, фыр у осетин, хони (овца) у монгол. И самую низшую ступень занимала бөк у кыргыз, цыг у осетин, яме (коза) у монгол. Бытовала поговорка: «чүкөн жакшы болсо – сака кыл, иниң жакшы болсо – ага кыл», что означало: «Если альчик хороший сделай его битком, если младший брат лучше, признай его старшим».

По различным источникам на сегодняшний день собрано около 30 видов игр и развлечений с альчиками, которые в своей основе имея творческое начало, в процессе своей эволюции изменились и усложнились. Фазы одной игры стали играть как самостоятельная игра, некоторые игры стали использоваться как жребий и канание.

Жеребьёвка с помощью альчиков, для установления очередности игры, которые проходят метанием сака (бита), также стала игрой. Чья сака лучше и чаще встает на алчы (айкур), тот и победитель. Исходя из этого, многие игры и развлечения с альчиками на первый взгляд кажутся одинаковыми, но при более глубоком анализе, их можно отнести к разным играм.

Игры с альчиками были популярны во всех возрастных группах. Детские игры были подражательного характера, свойственны их психологии, и игрались не всегда с соблюдением всех правил и форм игры. Более всего игры в альчики были распространены в подростковой группе. Поддерживая развлечения детей, матери могли сшить им тулуп (мешочек), который изготовлялся из шкурок с лапок зверя.

В играх использовали тундурма сака (биток-свинчатка), залитый во внутрь свинцом, для придания тяжести. Подростков очень увлекающих игрой в альчики, и всегда выигрывающих, почему-то пренебрежительно называли «как чекенин катыны» (жена лысого). Такие подростки выходя на улицу с двумя-тремя альчиками, возвращались домой полными карманами выигранных альчиков. Держа в правой руке битку, и постоянно ударяя об альчик в левой руке, который назывался шыкыт. Подбрасывая и подкидывая битку, искали соперников для игры.

Взрослые игры имели более серьёзный характер, ставились большие призы, могли проходить по несколько дней. Игры и развлечения с альчиками можно разделить на две категории – настольные и полевые.

К настольным играм относятся следующие игры: ачакей-жумакей (открываю-закрываю) – это игра, в которую с удовольствием играют и взрослые, и дети. [7. С. 122]. Следующая игра имеет несколько названий кан таламай или кан талакей (разграбление хана), это схожие названия, которые могут говорить лишь о региональных диалектических различиях. [8. С. 15]. Встречается ещё одно название игры упай (очко), скорее всего видоизменённое из-за правила игры, где надо набрать определённое количество очков. Игра отражающая быт народа, которую по некоторым элементам можно отнести к древнему виду развлечений.

Также к настольным играм относятся - кан увазир, канувазир, кан вазир, каным дат (хан и вазирь) – своеобразная импровизированная игра с применением альчиков, где используется один из распространённых видов наказания – шапалак (нанесение ударов пальцами рук, по запястью соперник). [8. С. 109]. Сасыдым (протух), который, также имеет несколько названий регионального диалекта – сасык, сасык оюн, сасымай, что одинаковы по смыслу. [7. С. 131]. В игре обязательно присутствие калыс киши (судья), который набирает до 500 альчиков, и делит их поровну между игроками, сидящими по кругу. Если альчики упадут на айкур и тава, то тот, кто первым заметил это, с криком: «Оюн сасыды!» забирает все альчики. Все, кто успеет, принимают участие в разграблении кона. Учүм – название игры происходит от древнего ведения счёта. [7. С. 133]. Основой является числительное үч (три) добавляют к окончанию букву «м». В играх и гаданиях пять альчиков брали как один үчүм. Бирдин үчү – это пять альчиков. Бирдин үчү бир – шесть альчиков, бирдин үчү эки – семь альчиков. Экинин үчү – десять альчиков, экинин үчү бир – одиннадцать альчиков, экинин үчү төрт – 14 альчиков. Бештин үчү – 25 альчиков. Кырктын үчү – 200 альчиков. Элүнүн үчү – двести пятьдесят альчиков. Жүздүн үчү – пятьсот альчиков и т.д. В игре используется приём чүкө одармай (перевернуть альчик). [9. С. 32].

Встречается ещё одна разновидность счёта – илтик (бирилтик, экилтик), которая считается основной единицей при расчётах в игре альчики 300.

К полевым играм относятся следующие игры: ашык оюну (игра в альчики) – групповая игра. Следует указать, что все игры с применением альчиков называются ашык оюну (игры с альчиками). Данная игра выделяется своими правилами, отличными от других игр, которые позволили выделить её как самостоятельную игру.

Так же к полевым играм относятся: бүйүртмө, уурткам чертмей (складка, щелчок), эта игра проводится на ровной и чистой площадке. [7. С. 123]. Количество игроков не ограничено. В конце игры, когда выбиты уже все альчики, подсчитывается, кто сколько

выбил. Побеждённые, сомкнув губы, надувают щёки – бүйүртмө, а победитель, который выбил наибольшее количество альчиков, щёлкает по ним пальцем – ууртка чертмей, эти действия и дали название игре.

Следующая командная игра называется – ган. [7. С. 124]. Название игры скорее иранского происхождения. Участники, разделившись на две равные команды, метанием сака определяют очерёдность и начинают игры.

Дарткам или даттикем (возглас, наподобие: вывози меня милая) – групповая игра. [10. С. 148]. В широкой популярной литературе встречается это название гаркам, которое скорее всего, происходит от слова – даттикем – выражение, употребляемое игроками в азартные игры. Поднимая и опуская руку с альчиками несколько раз, он перебрасывает альчики через верёвку с выкриком «Даттикем!» и забирает все альчики, которые упали на айкур. Затем игру продолжает следующий игрок. Если все альчики упадут на айкур, он забирает весь выигрыш, снова собирает по одному альчику и продолжает игру. Победителем становится игрок, выигравший наибольшее количество альчиков. Игра под названием жайкана, упоминается в источниках с кратким определением, как игра взрослых мужчин «похожий на ордо». [1. С. 215]. Описания игры и методов использования не приводится, по полевым исследованиям нет данных практического применения.

Следующие виды игр с альчиками калдым (остался), келди или келиш (подошёл). [7. С. 125]. Кен (непереводимо) [7. С. 128]. Опол (непереводимо) [7. С. 129]. Окчөмөк – игра с двумя альчиками, өлдүү (умер) – групповая игра. [7. С. 128]. Таяк менен чүкө ойномой – игра в альчики с применением палки. Уч тапан (три ступни) – групповая игра. [7. С. 133]. Чакан атмай, где принимали участие два человека или две команды. Чүкө атмай – молодежная игра. [7. С. 135]. Чүкө бекитмей (прятанье альчика) – командная игра. [7. С. 135]. Чүкө өкчөмөй – количество игроков не ограничено. Чүкө чертмей (учурмай) – командная игра. [8. С. 89]. Эңке таал (эңке) – игра в альчики, где каждый участник подбрасывает кверху свою битку различаются лишь в способах удара, основная цель которой попасть в альчик или выбить его из круга.

Ордо (ставка), данная игра отличается от других развлечений. По описанию игра отражает древний быт народа. Слово ордо определяет несколько понятий. Ордо, как ханская ставка или дворец. Ордо как – просто юрта или богатая юрта. Бытует выражение ордо кыз, под которым понимают девушку из свиты. Также словом ордо называется линия круга. [8. С. 110].

Игра ордо относится к взрослым развлечениям, цель разными способами выбить все альчики из круга. В источниках встречается ещё одно название игры, которое несёт в себе, скорее диалектическое произношение мөрөй ат. Главная цель игры, выбить альчик расположенный в самом центре круга, которого называли – хан. При выбитие этого альчика игра заканчивалась. Данный альчик отличался от других альчиков размерами или цветом. В более позднее время вместо альчика использовали жамбы (слиток серебра) или монету. Это развлечение упоминается в эпосе «Манас»: «Большой круг в девяносто ступней, как следует начертив, четыреста альчиков в самом центре поместив. Все сорок богатырей – судья у них Кыргыз, шумно играли они». [11. С. 356]. В источниках упоминается место для игры в ордо сары короо (старый загон). Место не использованного овечьего загона, хорошо подходило для игры, утрамбованная, ровное и без проросших растений. Возможно, могли играть и на сары журт – место, где раньше стоял аил.

Игра могла носить родовой и межродовой характер, или один журт (поселение) играл с другим журтом. В данном случае обговаривались условия условия и правила игры. Определялись размеры призов. Встреча участников игры их быт, ночлег, пища. Фураж для лошадей, на которых они прибывали. Количество игроков могло достигать до 50 человек – по 25 в каждой команде. В игре участвовали по два судьи с каждой команды и по 3 человека, которые занимались сбором альчиков и других предметов игры.

Игра могла длиться три и более дней. На ровной площадке чертили круг, расстояние от центра круга составляло 35 таманов. Все четверо судей садились рядом и из удобного положения наблюдали за игрой. Центр круга назывался борбор (ставка) где, выкопав небольшую ямку располагали «хана» (монету из серебра, меди или кости). Вокруг него методом маң, эки чүкөнүн маңы (промежуток между двумя поставленными на кон альчиками), по 5 альчиков на каждого участника, стороной – бога выставляли 249 альчиков. После этого судьи вырезали из чия или дерева палочку длиной в два указательных пальца, и толщиной в палец, которую помещали в центр круга.

Затем проводили жеребьёвку, применяя левосторонние альчики: чей альчик первым встал на айкур, та команда начинает игру. Судьи определяли каждому игроку право на 3 удара. Если игрок удачно произвёл удар и альчик вылетел за линию круга, он продолжает игру, в случае неудачи ход переходит к другому члену этой команды, а у неудачника остаётся только 2 хода. Если удар удачен, и абалак остаётся в кругу, то по особым правилам и особой техникой выбивания. Сначала судьи замеряют палочкой расстояние между абалаком и альчиком: если оно соответствует длине палочки, то игрок имеет право на удар. Для этого он садится на правое колено, левая нога на ступне повернута к альчику

и техникой чертме (щелчок) начинает выбивать альчики. Опытный игрок в таком положении может выиграть до 20–30 альчиков.

В игре есть свои порядки: после каждого удара игрок должен встать и снова принять соответствующее положение, если во время таких передвижений он коснётся руками или лапами одежды земли, то выходит из игры. Если случайно упадёт слюна, ход переходит к другому игроку. Когда альчик отрекошетив снова попал в круг, ход переходит к другому игроку. По окончании игры судьи пересчитывают выигранные альчики, определяют победителя, назначают очки, и игра возобновляется. Проигравшая сторона выставляет по 3 альчика на игрока, если не хватает, то производят только по 2 удара, если не хватает и этого, то выставляют по 1 альчику и производят по одному удару, который называется «чокон».

В ордо бытовала своя иерархия игроков, которые делятся по методам нанесения удара. Первый наносивший удар игрок называется атмакчы или ордо бузучу они бьют стоя. Также стоя и пригнувшись, производит удар кадамакчы поставив пятку на линию. Один из ударов называется тоору, когда бьют альчик, стоящий у круга в свою сторону так, чтобы битую оттянуть к центру, исполнителя такого удара называют торумакчы. Если он ставит правую ногу на линию, может бить в правую сторону, если ставит левую ногу на линию, то бьёт в левую сторону. Одним из ударов считается черт (удар битой вплотную к альчику). Этот игрок называется чертмекчи. Бытовал ещё один вид удара кыйырда, когда бьют альчик так, чтобы он шёл во фланг ряда альчиков, чтобы сбить несколько штук. Хороших игроков в ордо называли аткыч, таамай аткыч (меткий стрелок). Искусственных игроков чертмекчи. Плохих игроков называли аталбас кубаары (неметкие стрелки), а если игрок не выполнял требования, бытовала поговорка: «Оңко оюн бузат, тентек жыйын бузат», (Тырба игру нарушает, не воспитанный порядок нарушает). Если биток срывался с руки это называлось мурчу (неловкий удар). Имелось правило чокон, когда предоставлялось право дополнительного удара проигравшему игроку. В день могли проводить по пять встреч.

В ордо отразился древне-кочевой быт кыргызов. Круг, возможно, отражает границы государства. Внутри находится малый круг, означающий административное место. В самом центре забивается колышек, символизирующий власть и силу, на который ставится медный или костяной пяточок. Вокруг него расставляются альчики, соответствующие социальной иерархии общества.

Подводя итог следует сказать, альчики являются прямым отражением кочевого образа жизни. Охота и различные виды домашних животных давали несметное

количество разнообразных костей, которые с успехом использовались и в играх и развлечениях. Наиболее популярными были надколенная косточка мелких животных козы и овцы, которые с успехом использовались в разнообразных играх. Также в некоторых играх использовали надколенную косточку коровы.

Игры и развлечения с альчиками являются выдумкой кочевого образа жизни, и отражением этого кочевого общества.

### Литература

- 1 Юдахин К.К. Киргизско-русский: В 2-х кн.– М.: Сов. энцикл., 1965. – 973 с.
- 2 Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М.: Прогресс-Традиция, 1997.– 416 с.
- 3 Элдуйно-Этномир, Кн. 4. – Ош, 2025. – 542 с.
- 4 Элдуйно-Этномир, Кн. 2. – Ош, 2025. – 371 с.
- 5 Орноктуу омурлор. Талас облусу. – Бишкек, 2021. – 239 с.
- 6 The Ninth International Conference on Traditional Field Play and Games. – Tokyo, 2005. С. 1-8.
- 7 Касен А. Кыргызские игры и развлечения. – Бишкек: Илим, 2004. – 144 с.
- 8 Тыныбеков А. Кыргыз улуттук оюндары // Отдел рукоп. и публикаций НАН КР. – Инв. № 134 (342).
- 9 Илебаев А.К. дис. ...канд. ист. наук. / Илебаев А.К.; Институт истории НАН КР. – Бишкек, 2007. – 147 с.
- 10 Молдобаев И.Б. Эпос «Манас» как источник изучения духовной культуры киргизского народа. – Фрунзе: Илим, 1989.– 148 с.
- 11 Манас: Киргизский героический эпос. Кн. 3.– М.: Наука, 1990.– 223 с.
- 12 Алимбеков М. Кара санжыра. (Элет эл тарыхы). – Ош, 2003. – 59 с.