

Департамент культуры Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
Общероссийская общественная организация «Ассамблея народов
России» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре

ПРОЕКТ

«Хантыйские шахматы «ТОПИС»



Ханты-Мансийск

Учредители, организаторы и партнёры проекта: Департамент культуры Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, Общероссийская общественная организация «Ассамблея народов России» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре, автономное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества».

Руководитель проекта

Елена Евгеньевна Исламуратова, председатель регионального отделения Общероссийской общественной организации «Ассамблея народов России» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре, директор автономного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества», член Совета при Президенте Российской Федерации по культуре и искусству, Заслуженный деятель культуры Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

Кураторы проекта:

Мария Александровна Клешина, член регионального отделения Общероссийской общественной организации «Ассамблея народов России» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре, художественный руководитель автономного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества»

Светлана Николаевна Нестерова, член регионального отделения Общероссийской общественной организации «Ассамблея народов России» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре, заведующая отделом национальных культур автономного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества»

Мастер

Анатолий Васильевич Вадичупов, член региональной общественной организации «Союз мастеров традиционных промыслов коренных народов Ханты-Мансийского автономного округа – Югры», руководитель Окружной школы мастеров по изготовлению и обучению игре на музыкальных инструментах обско-угорских народов автономного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества»

Информационное обеспечение проекта

Юрко Валерия Сергеевна, член регионального отделения Общероссийской общественной организации «Ассамблея народов России» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре, специалист 2 категории художественно-творческого отдела автономного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Окружной Дом народного творчества»

При поддержке Департамента культуры Ханты-Мансийского автономного округа - Югры в лице директора Артура Альбертовича Латыпова, Региональным отделением Общероссийской общественной организации «Ассамблея народов России» в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре реализован проект «Хантыйские шахматы «ТОПИС». Проект направлен на сохранение, ревитализацию и популяризацию традиционной игры народов ханты «*топис*».



Этнографы, занимающиеся исследованием хантыйской культуры, часто дают такую формулировку: «*Топис* – традиционная игра народа ханты, напоминающая общеизвестные шахматы». Кроме того, игра «*топис*» отличается от классических шахмат, она адаптирована под охотничьи традиции.

Впервые ученые зафиксировали информацию о традиционных хантыйских шахматах в 1837 году. Увиденная игра большей частью напоминала шашки. По мнению исследователей, игра была заимствована от русских, местное население немного изменило правила игры. По данным источников, в этой игре необходимо преследовать противника, ослабить его фигуры и загнать в угол.



Мы представляем игру, фигуры которой сделаны на основе коллекции фигур «топис» из фонда Музея археологии и этнографии Сибири им. В.М. Флоринского Национального исследовательского Томского государственного университета. Год поступления – 1885. Эта коллекция состояла из 19 костяных фигур, в настоящее время в наличии всего 17 костяных фигурок.

С.В. Ивановым было опубликовано описание одного из немногих вариантов фигур, которые называли «топис». Исследователем было отмечено, что она напоминала шахматы и бытовала у васьюганских хантов.

В описание дается информация о 20 фигурках: 5 изображений птиц на конусовидном основании; 5 изображений животного с короткими или поджатыми ногами (возможно, олень или собака) на конусовидном основании; 5 изображений животных с длинными ногами – лосей на цилиндрическом основании; 5 пластин с ажурным крестообразным вырезом в центре на цилиндрическом основании.



Правила игры

Вариант 1

Игровое поле 7*9 клеток. 20 фигурок. Расстановка на поле и правила соответствуют правилам игры в шашки.

К – кресты (5 шт.)

П – птицы (5 шт.)

З – зайцы (5 шт.)

Л – лоси (5 шт.)

	К		К		П	
К		К		П		П
	К		П		П	
	Л		З		З	
Л		Л		З		З
	Л		Л		З	

Вариант 2

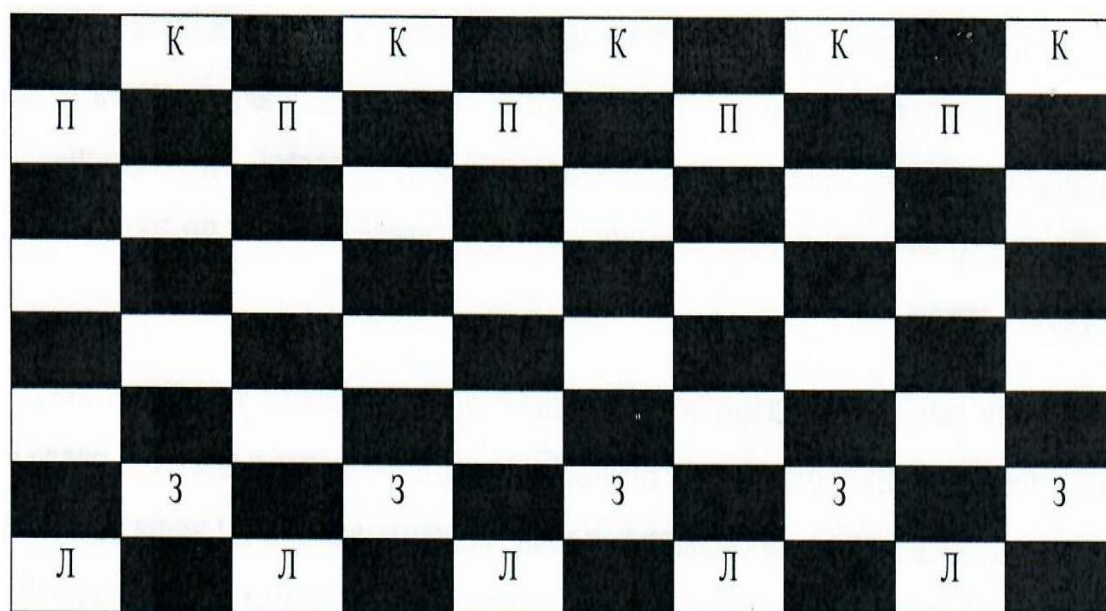
Игровое поле 8*10 клеток. 20 фигурок. Расстановка на поле и правила соответствуют правилам игры в шашки. Всех фигурок по 5 штук.

К – кресты (5 шт.)

П – птицы (5 шт.)

З – зайцы (5 шт.)

Л – лоси (5 шт.)



Вариант 3

Игровое поле 8*9. 20 фигурок. Расстановка на поле и правила соответствуют правилам игры в шашки.

Известно, что двое играющих передвигают фигуры таким образом, чтобы звери и птицы оказались пойманными, т.е. ходы для них фигурками противника были перекрыты. Исходя из этой логики, можно предположить, что фигурки, изображающих животных, находились при этом на игровом поле в фиксированном состоянии, а фигурками с орнаментальными мотивами (отличающимися друг от друга) управляли противники, стремившиеся поймать как можно больше животных и помещать сопернику. Таким образом, полный комплект для игры должен был бы состоять из 20 фигурок.

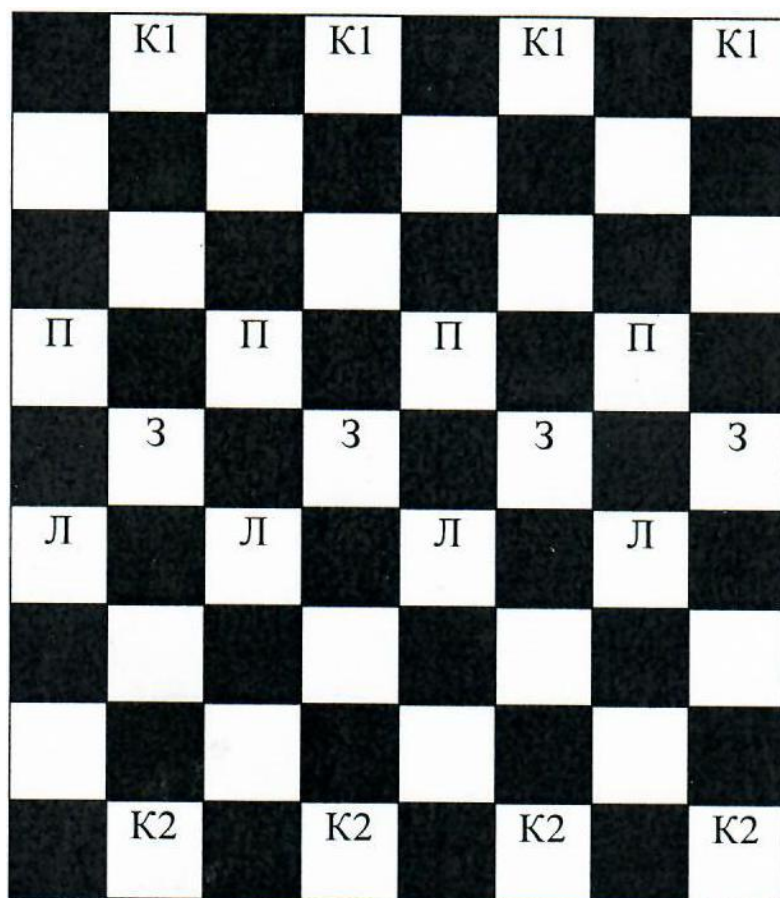
К1 – кресты одного вида (4 шт.)

К2 – кресты другого вида (4 шт.)

П – птицы (4 шт.)

З – зайцы (4 шт.)

Л – лоси (4 шт.)



Вариант 4

Игровое поле 8 * 9 клеток. 20 фигурок. Расстановка на поле и правила соответствуют правилам игры в шашки и уголки.

Известно, что двое играющих на доске передвигали фигуры таким образом, чтобы звери и птицы оказались пойманными, т.е. ходы для них фигурками противника были перекрыты. Исходя из этой логики, можно предположить, что фигурки, изображающих животных, находились при этом на игровом поле в фиксированном состоянии, а фигурками с орнаментальными мотивами (отличающимися друг от друга) управляли противники, стремившиеся поймать как можно больше животных и помешать сопернику. Таким образом, полный комплект для игры, предположительно, должен был бы состоять из 20 фигурок.

К1 – кресты одного вида (4 шт.)

К2 – кресты другого вида (4 шт.)

П – птицы (4 шт.)

З – зайцы (4 шт.)

Л – лоси (4 шт.)

К 1	К 1						
К 1	К 1						
		П	Л	Л	П		
		З	З	Л	З		
		З	Л	П	П		
						К 2	К 2
						К 2	К 2

Вариант 5

Игровое поле 6 * 8 клеток. 12 фигурок. Расстановка на поле и правила соответствуют правилам игры в шашки. Этнографы, по данным сотрудников музея имени Василия Марковича Флоренского, указывают на этот и 6 вариант игры.

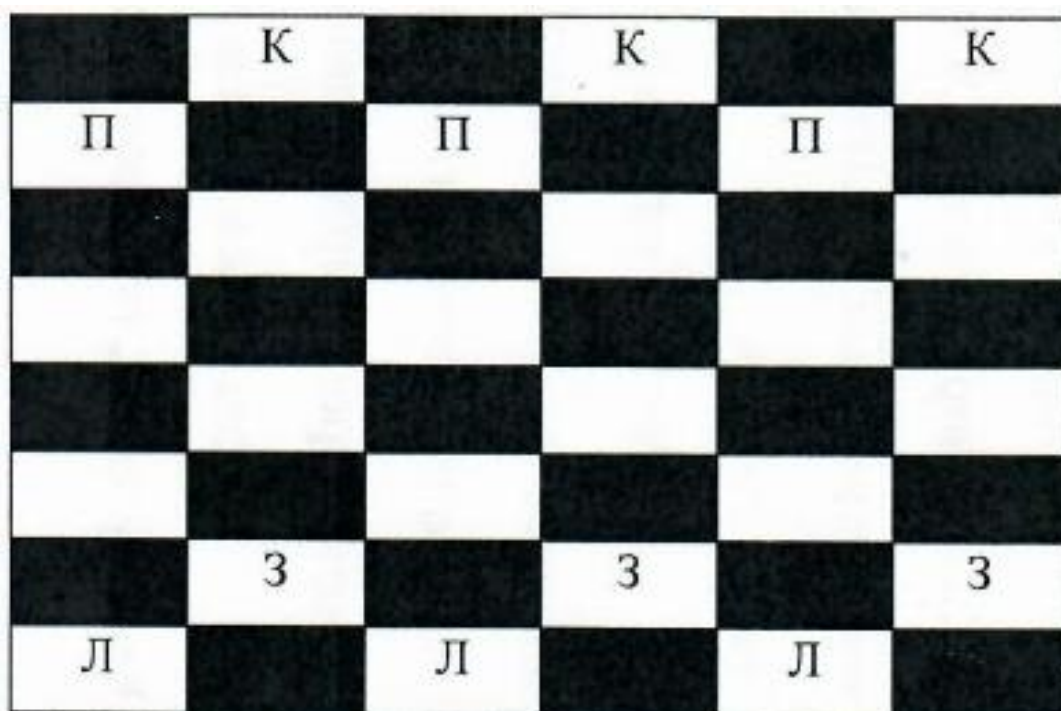
Н.В. Лукина, известный этнограф, доктор исторических наук, профессор Томского университета писала: «Топис – игра. Фигурки делали из любого дерева, большинство из мягкого, осина мягкая. Фигурок было 12. Головы разные вырезали, головы оленя, лисы, глухаря (лок), рябчика (пеҗк). Доска для тописа из кедровой лесины. На доске делали ямки четырехугольной формы. Доска такой величины, чтобы вошло 12 штук. Играли в игру два человека, не больше. Сидели сутками, тому охота выиграть и другому.

К – кресты (3 шт.)

П – птицы (3 шт.)

З – зайцы (3 шт.)

Л – лоси (3 шт.)



Вариант 6

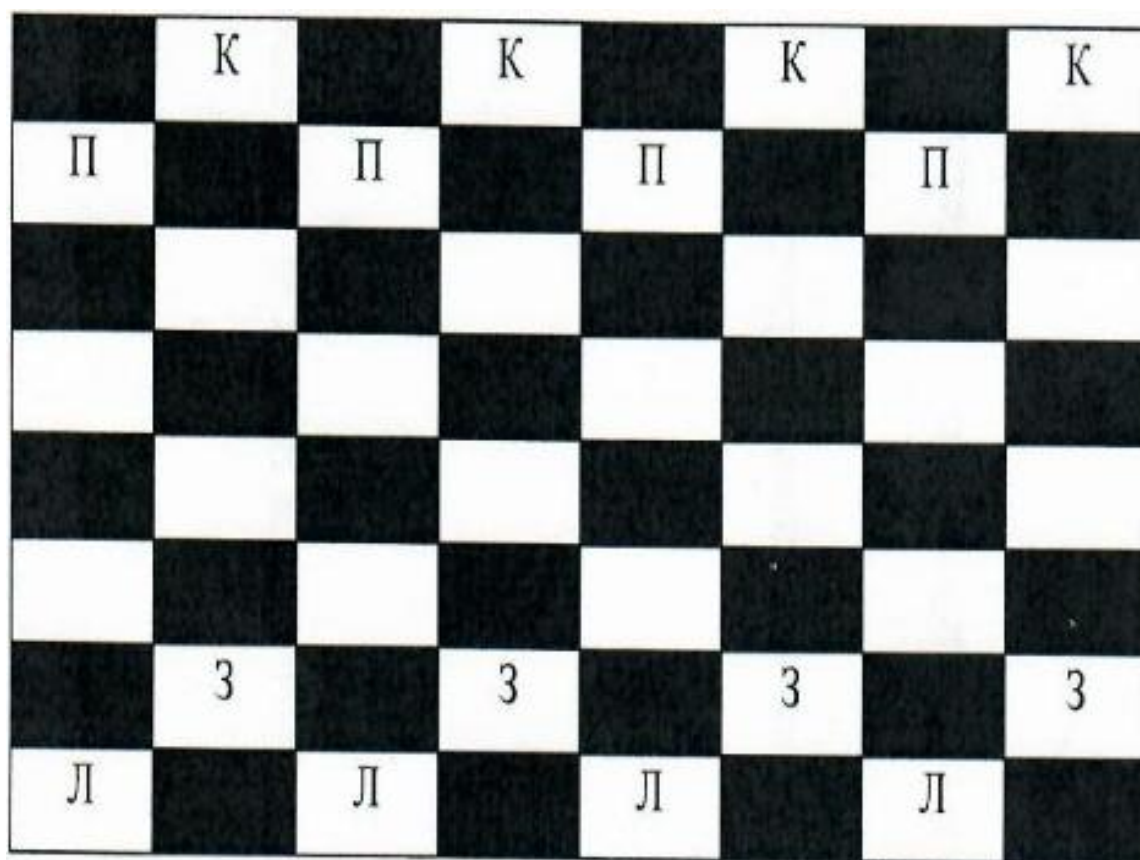
Игровое поле 8 * 8. 16 фигурок. Расстановка на поле и правила соответствуют правилам игры в шашки.

К – кресты (4 шт.)

П – птицы (4 шт.)

З – зайцы (4 шт.)

Л – лоси (4 шт.)



Одной из своих задач игра «Топис» выполняет миссию воспитания подрастающего поколения, через погружение детей в народную культуру.

Традиционная самобытная культура народов ханты и манси неразрывно связана с окружающим миром: животными, растениями, природными явлениями, небесными светилами, сторонами горизонта, в этом заключается особенность и важность мировоззрения, которая отражается в культурном наследии.

Мы гордимся, что сохраняем и популяризируем древние традиции и обычаи титульных народов Югры.