

Региональное отделение Общероссийской  
общественной организации «Ассамблея народов  
России»

в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре  
Автономное учреждение Ханты-Мансийского  
автономного округа – Югры «Окружной Дом народного  
творчества»

## Игра в шахматы ТОПИС

Методическое пособие



Ханты-Мансийск

2022

## Введение

### Из истории хантыйских шахмат

Когда-то очень давно у народа ханты, живущего в бассейне реки Оби, была игра, которую они называли *топис*. Сведения о такой игре встречаются в этнографических источниках. Исследователь С.В. Иванов в работе «Скульптура народов Севера Сибири XIX – первой половины XX вв. пишет: «У васюганских ханты была игра топись, напоминавшая шахматы». Именно этнографы и отнесли эту игру к шахматам.

Игра *топис* несет много тайн и загадок. Нет подробной информации о происхождении и бытовании игры, равно как нет данных о раннем ее исчезновении. Вызывает вопросы название игры *топис*. Тимофей Молданов, кандидат исторических наук, сделал предположение, что название игры произошло от глагола *топицлӓты* в буквальном переводе *топать*. По его мнению, каждая фигура, совершая ход на доске, словно топает.

Совершают свой путь и герои фольклорных произведений, прежде чем приступить к игре в шахматы. Подтверждение этому найдем в сказках, опубликованных кандидатом исторических наук Тимофеем Молдановым.

В сказке «Крылатый Пастар и Широкими шагами менка шагающий» главные герои ходят друг к другу в гости и играют в шахматы. Они не простые фольклорные персонажи, а мифические. *Крылатый*

*Пастар* является седьмым сыном Лосьмы – первого переселенца-ханты с верховьев реки Сосьвы. Это времена, когда произошло разделение одного народа на два: ханты и манси. *Широкими шагами менка шагающий* – мифический персонаж, когда-то живший на реке Назым, в настоящее время он является покровителем этой территории. Как это в сказке написано: «От стойбища на р. Вошьюган до стойбища своего друга он широким шагом за один вечер приходит, за одно утро приходит. А ходил он к другу в шахматы-топис поиграть».

А вот в другой сказке «Сон» герой – средний сын одного мужика – поехал в мифический город Сэвас свататься. По дороге он встречает мифических персонажей, с которыми он продолжил путь. Остановившись на ночлег, главный герой ложиться спать, мифические персонажи садятся играть в шахматы: «После этого его попутчики дальше сели играть в шахматы-топис. А он лёг спать».

Герои мифов и сказок, жившие когда-то на земле и ставшие хранителями этих территорий, играли в шахматы *топис*.

Первая информация об игре в шахматы *топис* была зафиксирована в 1837 году известным путешественником, доцентом минералогии Дерптского (Тартуского) университета А.И. Шренком и опубликована в издании «Путешествие к северовостоку Европейской России через тундры самоедов к северным Уральским горам, предпринятое по

высочайшему повелению в 1837 году Александром Шренком». В описании путешественник называет ее шашками. Игра была распространена среди самоедов (селькупов), остяков (ханты). Правила были совсем несложные, большей частью они напоминали правила игры в шашки.

В научный оборот игра *топис* была введена В.М. Флоренским. В 1885 году они привез из экспедиции коллекцию из 19 костяных фигурок, которые хранятся в фондах Музея археологии и этнографии Сибири Национального исследовательского Томского государственного университета.



## Комплект фигуры *топис* и доска

Первое подробное описание шахматных фигур *топис* опубликовано В.М. Флоренским в издании «Археологический Музей Томского университета». Он описывает 19 фигурок, изготовленных из кости: одни фигурки в форме птицы, напоминающие голубя, другие фигурки животного на высоких ногах, похожих на собаку или лошадь, третья группа фигурок с поджатыми ногами, напоминающие зайца, четвертая группа фигурок с крестообразным орнаментом. Подобные фигурки описывает и С.В. Иванов, только под фигурками на высоких ногах он предполагает лосей, под фигурками с поджатыми ногами – оленей. Исследователи описывают один и тот же комплект фигурок, где одна фигура утеряна, поэтому общее состоит из 20 штук.

Имеется информация и о 16 фигурок в комплекте. Известный этнограф, доктор исторических наук профессор Томского государственного университета Н.В. Лукина описывала комплект из 12 фигурок, который был изготовлен из мягкого дерева – осины. Она выделяет фигурку оленя, лисы, глухаря, рябчика. Доска для игры изготовлена из кедровой лесины на 12 штук, между клетками делали ямки. И играли в нее два человека.

Исследователи предполагали, что в основе игры *топис* лежат охотничьи традиции, но она не ритуализирована. Это просто игра, в ней нет жестких правил, как в настоящей охоте. Самое главное, по мнению доктора исторических наук, профессора Томского государственного университета В.М. Кулемзина, противниками выступают человек и зверь. В роли зверя – другой игрок, они должны понимать друг друга и реагировать. Только в этой игре человек свободен от регламентированных правил охоты, он сам выстраивает мир в игре *топис*.

Свободный подход к игре резюмируем цитатой Н.В. Лукиной: «Сидели сутками тому охота выиграть и другому».

Для игры в шахматы *топис* необходимо 16 фигур: 4 фигуры лося, 4 – зайца, 4 – птиц3ы, 4 – с крестообразным вырезом. Игральная доска может быть с разным количеством клеток. Один из вариантов – доска в ширину 8 клеток, в длину – 9. Второй вариант – доска в ширину 6 клеток, в длину – 8.

## Первый вариант – вариант игры по данным А.И. Шренка

Рассмотрим вариант, описанный известным путешественником А.И. Шренком:

«...Я немало удивился, когда увидел между их домашней утварью шахматную доску, на которой мои самоеды уселись играть в шашки; меня уверяли, что игра эта в большом употреблении как у самоедов, так и у остяков; она, вероятно, перешла к ним от русских. Впрочем, доска эта имела только в ширину обыкновенных 8 клеточек, в длину же целых 9; каждый из играющих имел по 8 шашек, которые расставлялись в каждые два нижних ряда, так что между ними пять рядов оставались свободными. В остальном игра шла обыкновенным порядком, с тою только разницею, что шашками ходили и били только вперёд и что от воли играющих зависело – бить шашку или не бить; дамками же можно было ходить и бить как вперед, так и назад, но всегда через одно только поле, а никак не более. Цель игры состояла в том, чтобы преследовать противника, ослабить его шашками и запереть в угол».

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

Рис. 1

**Доска:** размером 8x9, начальная расстановка как на рисунке 1.

**Фигуры:** по 8 фигур у каждого игрока с условными обозначениями (З – зайцы, Л – лоси; П – птицы, К – крестцы).

Фигуры расставляются в каждые два нижних ряда, между ними 5 рядов остаются свободными.

**Ходы:** по диагонали на одну клетку вперед.

**Взятие:** движение вперед, как в шашках, перепрыгивая через фигуру, снимая ее. Бить не обязательно!

**Дамка:** появляется, когда фигура доходит до края доски. Ходит и бьёт вперед и назад, но только через одно поле.

**Цель игры:** уничтожить все фигуры противника или запереть в угол.

## Второй вариант – вариант игры с учетом примера, приведенного Н.В. Лукиной

	К	К			
К	П	П	П	К	
Л	З	З	З	Л	
	Л	Л			

Рис.2

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

a b c d e f

Рис.3

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

Рис.4

			П		
		Л	Л	Л	

a b c d e f

Рис.5

**Доска:** размером 6x8 клеток, начальная расстановка как на рисунке 2, 3 или 4.

**Фигуры:** по 8 у каждого (З – зайцы, Л – лоси; П – птицы, К – крестцы)

**Ходы:** Фигура может пойти прямо или по диагонали вперёд на 1 клетку, если она пустая. На рис.3 птица, которая расположена на с7, может пойти на любое поле отмеченное красным X (b6, с6 или d6). А вот крестец на е8, может пойти только на f7.

**Взятие:** вперед, как пешка в шахматах (вперед и наискосок). Тогда та фигура, которая там стояла

снимается с доски, а пошедшая становится на её место. Например, на рис.5 Лоси (с3 или е3) при своем ходе могут сбить Птицу d4. Или Птица d4 при своем ходе может сбить Лося, который стоит на с3 или на е3. Следует отметить, что бить необязательно.

**Цель игры:** достичь противоположного края доски первым, либо уничтожить все фигуры соперника. Ничья невозможна, так как фигуры могут идти только вперёд (или быть побитыми), и любая фигура имеет как минимум возможность одного диагонального движения (или взятия).

### **Учредители, организаторы и партнеры 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»

### **Дизайнер**

Андрей Павлович Абросимов, 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»