Obwiąż się!

Ամրակապվիր!

ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ

Բովանդակություն

Ներածություն	3
Խաղի տարրերը	4
Նախապատրաստում խաղին	6
Խաղի ընթացքը	8
Խաղի ավարտը և հաղթանակը	12
Պատմական հավելում	13

Նախագիծը ֆինանսավորված է Նախարարների խորհրդի նախագահի գրասենյակի միջոցներից՝ «Պոլոնիա եւ լեհերն արտերկրում 2022» մրցույթի շրջանակներում:

«Ամրակապվիր. կոնտուշի գոտու պատմություն» նախագիծ՝ իրականացված «Armenian Foundation» հիմնադրամի կողմից:

Ներածություն

«Ամրակապվիր» խաղում խաղացողները կերպարանափոխվում են պերսյանոնիայի այսինքն՝ կոնտուշների* դեկորատիվ գոտիներ արտադրող արտադրամասերի սեփականատերերի: Կիրառելով գունավոր թելեր և ծաղկանախշեր՝ գործում են գոտիներ, իսկ հաջորդիվ՝ փորձում դրանք վաճառել հաճախորդներին՝ հնարավորինս բարձր գնով: Հաղթում է այն խաղացողը, ում ապրանքները կհասնեն հին Ժեչպոսպոլիտայի ամենազորեղ մագնատներին:

Հեղինակներ՝ Ուրշուլա Վոռնա, Լուկաշ Վոռնա, Պյոտր Կշիստեկ
Նկարազարդում և գրաֆիկա՝ Աննա Սովինսկա
Նախագծի ստեղծող՝ Մարտա Աքսենտովիչ-Բոհոշիևիչ

*կոնտուշ՝ լեհական ազգային տարազի մաս

Խաղի տարրերը

քարտի անվանում

քարտի գնման արժեք

քարտի գործողություն

մեկնաբանություն

միավորներ

փնտրվող «Գոտի»

վճար՝ «Գոտի»-ի վաճառքի համար

- 4 հատ «Պատնեշ»
- 8 հատ «Պերսյառնիայի Քարտ»
- 32 հատ «Հաճախորդի Քարտ» (24 հատ «Ազնվական»-ների և 8 հատ «Մագնատ»-ների քարտ)
- 96 հատ «Գոտու Հատված»՝ 4 գույնով և 4 նախշով՝ յուրաքանչյուր տեսակից 6 հատ
- 45 հատ «Մետաղադրամ»՝ 1 (20 հատ), 3 (15 հատ) և 6 (10 հատ) արժեքով
- «Գույների Ջառ»
- «Նախշերի Ջառ»
- 4 հատ «Հերթի Կորուստ» կտրոն

«Ազնվական»-ներ
ցանկանում են գնել 1 հատ «Գոտի»

«Մագնատ»
ցանկանում է գնել 2 հատ «Գոտի» և
ներկայանում է անուն-ազգանունով

«Գոտու Հատված»-ի գույն
(այստեղ՝ կարմիր)

«Գոտու Հատված»

«Գոտու Հատված»-ի
նախշ

«Գոտի»

«Գոտի»-ն կազմվում է 2 նույնատիպ
«Գոտու Հատված»-ներից

Թիվը ցույց է տալիս նախշի տեսակը
(այստեղ՝ 3 ծաղիկներով նախշ)

ցանկացած նախշ՝
տվյալ գույնով

ցանկացած գույն՝
տվյալ նախշով

Նախապատրաստում խաղին

Սեղանի կենտրոնում անհրաժեշտ է տեղադրել բոլոր «Գոտու Հատված»-ները՝ կույտով, իսկ կողքին՝ «Մետաղադրամ»-ների կույտը: Յուրաքանչյուր խաղացող ստանում է «Պատնեշ», որը տեղադրում է իր առջև: Այնուհետև յուրաքանչյուր խաղացող որոշում է, թե արդյո՞ք կստանա.

- 2 հատ ոչ նույնատիպ «Գոտու Հատված» և 7 հատ «Մետաղադրամ» կամ
- 3 հատ ոչ նույնատիպ «Գոտու Հատված» և 4 հատ «Մետաղադրամ»

Ստացած «Գոտու Հատված»-ները խաղացողը ցույց է տալիս մնացած խաղացողներին, այնուհետև դրանք դնում իր «Պատնեշ»-ի հետևում: Հաջորդիվ՝ անհրաժեշտ է ստեղծել «Հաճախորդ»-ների խումբ: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է խառնել «Հաճախորդի Քարտ»-երի տրցակը, իսկ հետո խաղացողների քանակի եռապատիկին հավասար թվով քարտեր դուրս քաշել տրցակից:

Դուրս քաշած քարտերն անհրաժեշտ է տեղադրել սեղանի վրա այնպես, որ ձևավորվի ուղղանկյուն, որի շարքերի թիվը հավասար է 3-ի, իսկ սյունակների թիվը՝ խաղացողների թվին: Մնացած «Հաճախորդի Քարտ»-երն անհրաժեշտ է հետ դնել տուփի մեջ: Դրանք խաղին չեն մասնակցում:

Այնուհետև անհրաժեշտ է խառնել «Պերսյառնիայի Քարտ»-երի տրցակը և դրանից դուրս քաշել խաղացողների քանակին հավասար քարտեր: Այդ քարտերն անհրաժեշտ է տեղադրել տրցակի կողքին՝ դիմային հատվածով դեպի վեր:

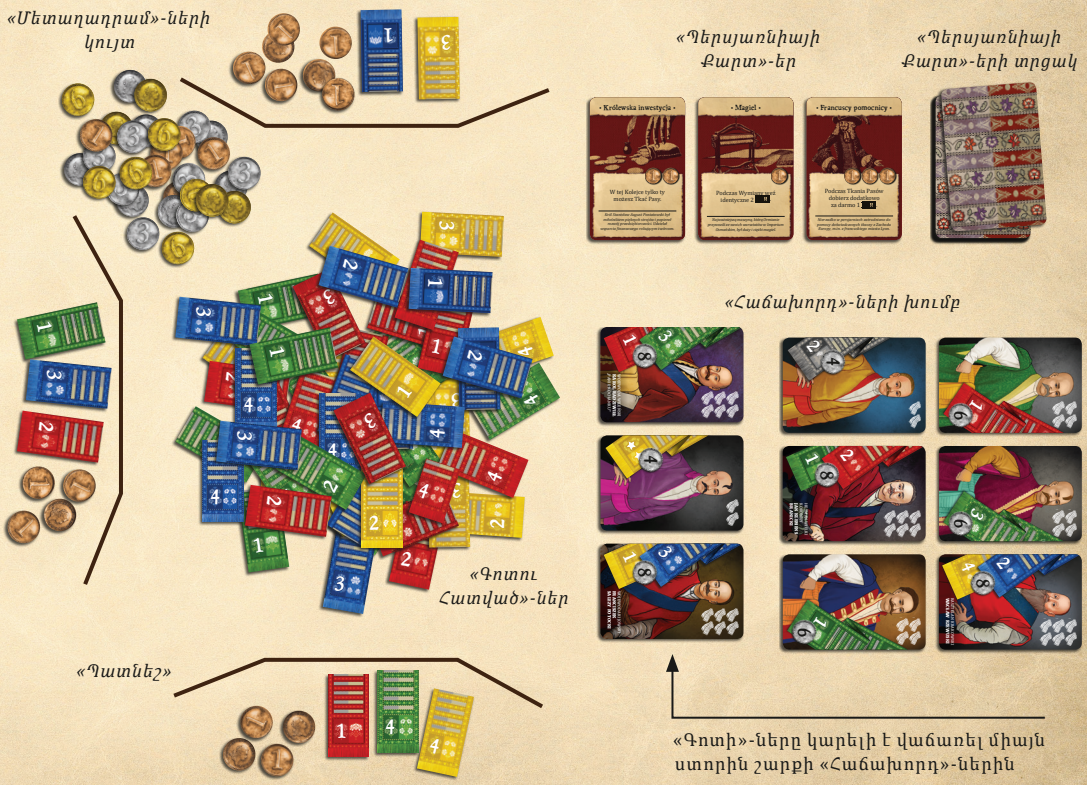
Երեք խաղացողի դեպքում դասավորվածության օրինակ

ստորին շարք

Չորս խաղացողի դեպքում դասավորվածության օրինակ

ստորին շարք

Տեղաբաշխումը՝ 3 խաղացողի դեպքում



Խաղի ընթացքը

Անհրաժեշտ է ընտրել առաջին խաղացողին: Դա կարող է լինել խաղացող, ով վերջերս հագուստ է գնել:

Խաղը կընթանա հերթով: Սկսած առաջին խաղացողից՝ յուրաքանչյուրն իր ռաունդն է իրականացնում՝ համաձայն ժամ սլաքի ուղղության:

«Հերթի Կորուստ» կտրոն ունեցող խաղացողը իր ռաունդի ընթացքում ոչ կարող է իրականացնել գործողություն, ոչ էլ օգտագործել «Պերսյանոնիայի Քարտ»-երը: Միայն հաջորդ հերթի ժամանակ է կարողանում «Հերթի Կորուստ» կտրոնը վերադարձնել կույտի մեջ և մասնակցել խաղին:

Գործողություններ ռաունդի ընթացքում

Խաղացողն իր ռաունդում կարող է կատարել մեկ գործողություն.

ա) «Գոտիներ գործել»
բ) «Գոտիներ վաճառել»
գ) «Գոտու հատվածներ փոխանակել»
դ) «Կանխավճար»

Բացի այդ, խաղացողն իր ռաունդի ցանկացած պահին կարող է «Պերսյանոնիայի Քարտ» գնել: Գնված քարտից հետո առաջացած դատարկ տեղում պետք է տրցակից նոր քարտ դրվի: Գնված քարտն անհրաժեշտ է տեղադրել գնորդի «Պատնեշ»-ի հետևում: Խաղացողի մոտ «Պերսյանոնիայի Քարտ»-երի առավելագույն քանակը 1 է:

Ռաունդի ցանկացած պահի կարելի է ձերբազատվել չօգտագործած «Պերսյանոնիայի Քարտ»-ից՝ այն տեղադրելով «Պերսյանոնիայի Քարտ»-երի տրցակի տակ:

Խաղացողը կարող է խաղացնել «Պերսյանոնիայի Քարտ»-ը մեկ անգամ՝ ռաունդի ցանկացած պահի: **Ուշադրությու՛ն. Բացառություն է կազմում «Նիչ Մետալովա» քարտը**, որն անհրաժեշտ է խաղացնել ուրիշ խաղացողի ռաունդի ընթացքում: Խաղացնելուց հետո՝ քարտն անհրաժեշտ է տեղադրել «Պերսյանոնիայի Քարտ»-երի տրցակի տակ:

Օրինակ՝
Իր ռաունդի ընթացքում Զոֆիան ընտրում է «Կանխավճար» գործողությունը և «Մետաղադրամ»-ների կույտից վերցնում 3 «Մետաղադրամ»: «Պատնեշ»-ի հետևում ունի «Վզուռ օդ Կոնկուռենցյի» քարտը, սակայն տվյալ պահին այն համարում է ոչ պիտանի: Ձերբազատվում է նրանից և տեղադրում «Պերսյանոնիայի Քարտ»-երի տրցակի տակ: Դրա փոխարեն գնում է «Կոուլեվսկա Ինվեստիցյա» քարտը, բայց այն չի խաղացնում: Վերջացնում է իր ռաունդը, իսկ Զախարին՝ ով չունի ոչ մի «Պերսյանոնիայի Քարտ», սկսում է իր ռաունդը: Սկսում է «Ֆրանցուսցի Պոմոցնիցի» քարտի գնումից և օգտագործում այն՝ իրականացնելով «Գոտիներ գործել» գործողությունը: Օգտագործած «Պերսյանոնիայի Քարտ»-ը տեղադրում է տրցակի տակ: Իր ռաունդի վերջում գնում է նոր՝ «Պերսյանոնիայի Քարտ»-ը՝ «Մետր»-ը:

«Պերսյառնիայի Քարտ»-երը

ա. **«Մետր»** - Փոխանակման ընթացքում վերցրու՛ 3 հատ ոչ նույնատիպ «Գոտու Հատված»՝ 2-ի փոխարեն:

բ. **«Ֆրանցուսցի Պոմոցնիցի»** - Գոտի-ներ գործելու ընթացքում անվճար վերցրու՛ հավելյալ 1 հատ «Գոտու Հատված»:

գ. **«Կոուլեվսկա Ինվեստիցյա»** - Այս հերթի ընթացքում միայն դու կարող ես գոտիներ գործել:

դ. **«Վզուռ օդ Կոնկուռենցյի»** - Հայացք նետի՛ր ուրիշի պերսյառնիային: Հանի՛ր դրանից 1 հատ «Գոտու Հատված»:

ե. **«Մագիել»** - Փոխանակման ընթացքում վերցրու՛ 2 հատ նույնատիպ «Գոտու Հատված»

զ. **«Ինտենդենտ»** - Տեղերով փոխարինի՛ր «Հաճախորդ»-ներին:

է. **«Իմյենևի Պոդպիս»** - Վաճառի՛ր գոտին «Ազնվական»-ին՝ առանց սակարկության

ը. **«Նիչ Մետալովա»** - Վերցրու՛ վճարի կեսը այն խաղացողից, ով վերջինը հաղթեց սակարկությունում:

ա) «ԳՈՏԻՆԵՐ ԳՈՐԾԵԼ»

Այս գործողության շրջանակում խաղացողը.

- նետում է «Գույների Զառ»-ը և «Նախշերի Զառ»-ը և համաձայն արդյունքի՝ կույտից վերցնում 2 ռեսուրս

կամ

- կույտից վերցնում է մեկ ընտրված «Գոտու Հատված»

Զառերի արդյունքը որոշում է թե, կույտից ինչպիսի ռեսուրսներ է վերցնում խաղացողը: Սիմվոլ ① -ը նշանակում է 1 «Մետաղադրամ»: Մոխրագույնը «Գույների Զառ»-ի վրա նշանակում է ցանկացած գույն: Սիմվոլ ★ -ը «Նախշերի Զառ»-ի վրա նշանակում է ցանկացած նախշ: «Գույների Զառ»-ի մնացած կողմերը նշանակում են «Գոտու Հատված»-ներ՝ տվյալ գույնով: «Նախշերի Զառ»-ի մնացած կող-մերը նշանակում են «Գոտու Հատված»-
-ներ՝ տվյալ նախշով:

Օրինակ՝

*«Գոտիներ գործել» գործողության շրջա-նակում Զախարին նետեց 2 զառ և արդյուն-քում ունեցավ ■ և ② : Գործողության արդյունքում խաղացողը կարող է կույտից վերցնել 2 հատ նույնատիպ «Գոտու Հատված»-
-ներ. կարմիր՝ թիվ 2 համարանիշով նախշով և այդպիսով կոմպլեկտավորել ամբողջական «Գոտի»: Կարող է նաև վերցնել 2 տարբեր «Գոտու Հատված»-ներ՝ պայմանով, որ դրանցից մեկը լինի կարմիր, իսկ երկրորդը՝ թիվ 2 համարանիշով նախշով: Զոֆիան նույնպես ընտրեց «Գոտիներ գործել» գործողությունը: «Գույների Զառ»-ի նետման արդյունքում ստացվեց ①, իսկ «Նախշերի Զառ»-ի նետման արդյունքում՝ ★: Զոֆիան վերցնում է 1 «Մետաղադրամ» և կույտից ցանկացած «Գոտու Հատված»:*

բ) «ԳՈՏԻՆԵՐ ՎԱՃԱՌԵԼ»

Այս գործողության շրջանակում խաղացողը վաճառում է իր ունեցած «Գոտի»-ն «Ազնվական»-ին կամ երկու «Գոտի»՝ «Մագնատ»-ին: «Գոտի»-ները կարելի է վաճառել միայն «Հաճախորդ»-ների խմբի ստորին շարքում գտնվող «Հաճախորդ»-ներին: Վաճառվող «Գոտի»-ին պետք է համապատասխանի «Հաճախորդի Քարտ»-ի պատկերին: Վաճառքը տեղի է ունենում սակարկության միջոցով: «Գոտիներ վաճառել» գործողություն իրականացնող խաղացողը տեղեկացնում է, թե «Հաճախորդ»-ներից ում է վաճառում «Գոտի»-ն և վաճառվող «Գոտի»-ն կամ «Գոտի»-ները տեղադրում իր «Պատնեշ»-ի առջև:

Այնուհետև, մնացած խաղացողները հերթով՝ ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ հայտարարում են, թե արդյո՞ք ցանկանում են միանալ սակարկությանը: Խաղացողը, ով որոշում է գնալ այդ քայլին, հայտնում է, թե որքան է պատրաստ վճարել «Հաճախորդ»-ին գրավելու համար և այդ գումարը տեղադրում է իր «Պատնեշ»-ի առջև: Խաղացողն իրավունք ունի **բլեֆ անելու** այն բանի շուրջ, թե արդյո՞ք ունի «Հաճախորդ»-ի պահանջած «Գոտի»-ն:

Սակարկության ընթացքում խաղացողները կարող են իրար պաս տալ: Սակարկությունում հաղթում է այն խաղացողը, ով առաջարկում է ամենաբարձր գումարը: Հաղթած խաղացողը հայտարարած գումարը «Մետաղադրամ»-ների կույտ է վերադարձնում, իսկ «Հաճախորդ»-ի պահանջած «Գոտի»-ն կամ «Գոտի»-ները՝ «Գոտու Հատված»-ների կույտ: Այնուհետև վերցնում է «Հաճախորդի Քարտ»-ը, այն տեղավորում իր «Պատնեշ»-ի հետևում և «Մետաղադրամ»-ների կույտից վերցնում վճարը. գումար, որը նշված է «Հաճախորդի Քարտ»-ի

վրա: Այն սյունակի քարտերը, որտեղից հեռացվել է «Հաճախորդ»-ը, պետք է իջեցվեն մեկ դաշտ ներքև:

Եթե սակարկությունում բլեֆ անող խաղացողն է հաղթում, ապա հայտարարված գումարը վերադարձնում է «Մետաղադրամ»-ների կույտ, սակայն չի վերցնում «Հաճախորդի Քարտ»-ը և չի ստանում դրա վրա նշված գումարը: Քարտը վերադարձվում է տուփի մեջ: Այն սյունակի քարտերը, որտեղից հեռացվել է

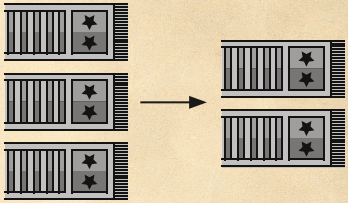
«Հաճախորդ»-ը, պետք է իջեցվեն մեկ դաշտ ներքև:

Սակարկության ընթացքում յուրաքանչյուր խաղացող կարող է բլեֆ անելու մեջ մեղադրել այլ խաղացողի: Եթե նա սխալվում է, ապա դուրս է գալիս սակարկությունից և կորցնում է իր հերթը (ստանում է «Հերթի Կորուստ» կտրոնը): Եթե չի սխալվում, բլեֆ անող խաղացողը դուրս է մնում և կորցնում հերթը: Գումարը, որը հայտարարել էր բլեֆ անողը՝ մինչ իրեն բլեֆի մեջ մեղադրելը, համարվում է գոյություն չունեցող:

Օրինակ՝
Զախարին իրականացնում է «Գոտիներ վաճառել» գործողությունը: Տեղեկացնում է, թե ո՞ր «Հաճախորդ»-ին է մտադիր վաճառել «Գոտի»-ն և այն տեղադրում իր «Պատնեշ»-ի առջև: Սակարկությանը միանում է Զոֆիան, ով՝ «Հաճախորդ»-ին իրենով անելու համար, պատրաստ է վճարել 2 «Մետաղադրամ»: Հաջորդ խաղացողը՝ Յակուբը, նույնպես միանում է սակարկությանը՝ խաղադրույքը բարձրացնելով 3-ի: Զախարին մեղադրում է Յակուբին բլեֆ անելու մեջ: Նա իրավացի է. Յակուբը չունի «Հաճախորդ»-ի պահանջած «Գոտի»-ն: Յակուբը դուրս է մնում սակարկությունից և ստանում «Հերթի Կորուստ» կտրոնը: Այս անգամ արդեն Զախարին է բարձրացնում խաղադրույքը մինչև 3 «Մետաղադրամ»: Զոֆիան պաս է տալիս: Սակարկությունում հաղթում է Զախարին: «Գոտի»-ն և 3 «Մետաղադրամ»-ը վերադարձնում է կույտ: Վերցնում է «Հաճախորդի Քարտ»-ը և քարտի վրա նշված թվի չափով գումար վերցնում կույտից:

գ) «ԳՈՏՈՒ ՀԱՏՎԱԾՆԵՐ ՓՈԽԱՆԱԿԵԼ»

Խաղացողը իր ունեցած 3 հատ «Գոտու *Հատված»-ը կարող է կույտից փոխանակել 2 հատ ոչ նույնատիպ «Գոտու Հատված»-ի հետ:*



Ուշադրություն. Բացառություն. «Մագիել» «Պերսյառնիայի Քարտ»-ի օգտագործումը թույլ է տալիս վերցնել 2 նույնատիպ «Գոտու Հատված»:

դ) «ԿԱՆԽԱՎՃԱՐ»

Խաղացողը կույտից վերցնում է 3 «Մետաղադրամ»:

Խաղի ավարտը և հաղթանակը

Խաղն ավարտվում է, երբ որևէ խաղացող «Հաճախորդ»-ների խմբից ձեռք է բերում վերջին «Հաճախորդի Քարտ»-ը:

Ապա, խաղացողները հաշվում են իրենց մոտ հավաքված «Հաճախորդի Քարտ»-երի վրա պատկերված միավորները, ինչպես նաև իրենց մոտ եղած «Գոտի»-ների և «Մետաղադրամ»-ների համար ստացված միավորները: Ամենաշատ թվով միավորներ ստացողը դառնում է հաղթող:

Միավորների հաշվարկը խաղի ավարտին.

Խաղացողները հաշվում են միավորները այն «Հաճախորդի Քարտ»-երից, որոնք իրենց հաջողվել է հավաքել: Այնուհետև ավելացնում են.

- 1 միավոր՝ ցանկացած չվաճառված պատրաստի «Գոտի»-ից
- 1 միավոր՝ յուրաքանչյուր 3 «Մետաղադրամ»-ի արժեքից

= 1 միավոր

Միավորները խաղի վերջում

*2 հատ «Հաճախորդի Քարտ». **2 + 2** + 10 «Մետաղադրամ» = **7 միավոր***

*3 հատ «Հաճախորդի Քարտ». **2 + 2 + 4 + 3** «Մետաղադրամ» + 1 պատրաստի «Գոտի» = **10 միավոր***

*4 հատ «Հաճախորդի Քարտ». **2 + 2 + 4 + 6 + 1** «Մետաղադրամ» = **14 միավոր***

Պատմական հավելում

Գոտին, որպես հագուստի տարր, շատ երկար պատմություն ունի: Միշտ ունեցել է կիրառական գործառույթ, հնարավորություն տալով կողքից զենք կամ հարմար քսակ ամրացնել: Գոտին թույլ էր տալիս նաև կերպարը համապատասխանեցնել ժամանակի գեղեցկության գործող կանոններին:

Գոտին միաժամանակ ուներ սիմվոլիկ նշանակություն: Միջնադարում հանդես էր գալիս, որպես թրի կողքին ասպետի գլխավոր ատրիբուտ: Ասպետների հետնորդները՝ լեհ ազնվականները, նույնպես ամրակապվում էին գոտիներով: 16-րդ, 17-րդ, 18-րդ և 19-րդ դարերի ընթացքում փոխվել են գոտիների տեսքը, դրանց պատրաստման եղանակները, նյութերը, գույներն ու նախշերը:

17-րդ դարում ազնվականությունն օգտագործում էր քուղավոր, ցանցե և մետաքսե գոտիներ: 18-րդ դարում գերիշխում էին կոնտուշների վրա կապված մետաքսե գոտիները:

Ճանապարհը դեպի Ժեչպոսպոլիտա

Մետաքսե գոտիները Պարսկաստանից բերվել են 16-րդ դարից: Դրանով զբաղվում էին հայերը՝ արևելքի հիանալի գիտակներ, չգերազանցված վաճառականներ և գերազանց դիվանագետներ: Գոտիները պատրաստված էին լավագույն գործվածքներից:

18-րդ դարի առաջին կեսում, Պարսկաստանն առերեսվեց պատերազմական թոհուբոհին, որի արդյունքում արտադրությունը նվազեց: Այսպիսով՝ հայերն ինքնուրույնաբար սկսեցին գոտիներ արտադրել, որոնց արտադրությունը տեղակայեցին Ստամբուլում: Այնտեղից դրանք ուղարկում էին դեպի Ժեչպոսպոլիտա:

Պերսյառնիաները

Այդ դարի կեսերին հայերը որոշում կայացրեցին սկսել գոտիների արտադրությունը հենց տեղում՝ երկրում, որտեղ վայելում էին ահռելի հաջողություն: Այսպես սկսվեց հայկական արտադրամասերի գործունեության ժամանակաշրջանը Ժեչպոսպոլիտայում:

Վայրերը, որտեղ հայ արհեստավորները արտադրում էին գոտիները, կոչվում էին պերսյառնիաներ: Հաշվի առնելով գոտիների սկզբնական ծագումը՝ այդ անվանումը չպետք է զարմացնի: Գոտիները գործվում էին ոսկյա կամ արծաթե թելով:

Ամենահայտնի պերսյառնիաները հիմնադրվել են **Բուչաչում** ու **Ստանիսլավովում**, **Սլուցկում** և **Վարշավայում**, **Կոբիլկայում**, **Լիպկովում** և **Կրակովում**: Հենց Սլուցկի պերսյառնիայում՝ Միխալ Կազիմիեժի Ռաջիվիլի կալվածքում 1758 թվականին սկսվեց լայնածավալ արտադրությունը:

Հայերը, ղեկավարելով պերսյառնիաները, ձեռք բերեցին համերկրային հեղինակություն: Նրանց միջից հարկ է նշել Յակուբ Պասխալիս Յակուբովիչին, Յան Մադժարսկուն, Դոմինիկ Միշիոռովիչին և Յան Մարկոնովիչին: Յուրաքանչյուր հարգված գոտի արտադրող օգտագործում էր սեփական նախշերը՝ ճանաչված ողջ Ժեչպոսպոլիտայում:

Լեհական գոտիների անվանումը հավասարապես կապված էր ինչպես դրանց կրելու եղանակի (կոնտուշի վրա, այստեղից՝ կոնտուշի գոտիներ), այնպես էլ արտադրման վայրի հետ (Սլուցկում, այստեղից՝ Սլուցկի):

> *Nastały potem pasy słuckie, bogactwem i pięknością perskim i tureckim bynajmniej nie ustępujące. Każdy takowy, bogaty lub ordynaryjny, miał na końcu wyhaftowane słowa: „Factus est Sluciae”, którymi różnił się od perskiego i tureckiego.*
>
> Jędrzej Kitowicz
> *Սովորույթների նկարագրություն*
> *Ավգուստ III-ի օրոք*

Ժուպանը*, նրա վրայից հագած կոնտուշը և Սլուցկի գոտին, ինչպես նաև կոնֆեդերատկա գլխարկը և կարաբել թուրը, 18-րդ և 19-րդ դարերում դարձան լեհական ազգային տարազի հիմնական տարրերը:

*Ժուպան՝ լեհական ազգային տարազի մաս

ԳԼՈՎԱ *գոտու վերջավորությունը՝ գլխավոր մոտիվով. ամենից հաճախ՝ ծաղկավոր կամ երկրաչափական*

ՎՉԻՈՆԺ *կրկնվող ուղղանկյուն դաշտեր՝ ավելի մանր նախշերով*

ՊՈՒԼԿԱ *վչիոնժը կիսող գունավոր հատվածներ*

ՇԼԱՉԵԿ *գոտու շուրջը ձգվող արտաքին նախշազարդ*

ՖՌԵՆՋԼԵ *գոտու վերջավորության զարդարանքներ՝ ազատ կախված թելերից*

Գոտիներն ունեին մոտ 30-40 սմ լայնություն և մինչև 3 մ երկարություն

Գոտիները՝ որպես լեհ ազնվականի տարազի տարր, վերապրեցին երկրի անկումը

Գործվում էին միակողմանի, երկկողմանի և քառակողմ գոտիներ, իսկ յուրաքանչյուր կողմը բնութագրվում էր այլ գունավորմամբ: Դա հնարավորություն էր դարձնում գոտիների առավել համապատասխանեցումը ժուպանի և կոնտուշի երանգներին: Ազնվականը մի քանի անգամ գոտեվորվում էր և գոտու երկու ծայրերն ազատ ցած թողնում:

Człowiek się staje bardziej ludzki
Gdy się przeze pasem słuckim.
Ów słuszną słynie w świecie sławą,
Że lewą stronę ma – i prawą.
Te same wzory i ozdoby
Dwoisty dobór barw rozdziela:
Tą stroną na wierzch – znak żałoby,
Odwrotną zasię – znak wesela.

Jacek Kaczmarski,
Սլուցկի գոտու օգտագործումը

Woźny mu odwiązał, pas słucki, pas lity,
Przy którym świecą gęste kutasy jak kity,
Z jednej strony złotogłów w purpurowe kwiaty,
Na wywrót jedwab czarny, posrebrzany w kraty;
Pas taki można równie kłaść na strony obie,
Złotą na dzień galowy, a czarną w żałobie.

Adam Mickiewicz,
Պան Տադեուշ

Publikacja wyraża jedynie poglądy autora/ów
i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Kancelarii Prezesa Rady Ministrów

Այս հրապարակումը արտահայտում է միայն հեղինակի դիրքորոշումը, եւ ոչ մի դեպքում չի կարող նույնացվել Նախարարների Խորհրդի նախագահի Գրասենյակի պաշտոնական դիրքորոշման հետ:

Публікація висловлює лише погляди автора/авторів
і не може бути ототожнена з офіційною позицією Канцелярії голови Ради міністрів РП.

Publikacija išreiškia tik autoriaus/autorių nuomonę
ir negali būti laikoma oficialia Lenkijos Respublikos Ministrų Tarybos Pirmininko Kanceliarijos pozicija.

Publikācijā ir pausts autora/u viedoklis,
un tā neatspoguļo Ministru prezidenta kancelejas oficiālo nostāju.

Նախագիծը ֆինանսավորված է Նախարարների խորհրդի նախագահի գրասենյակի միջոցներից՝ «Պոլոնիա եւ լեհերն արտերկրում 2022» մրցույթի շրջանակներում:

«Ամրակապվիր. կոնտուշի գոտու պատմություն» նախագիծ՝ իրականացված «Armenian Foundation» հիմնադրամի կողմից: