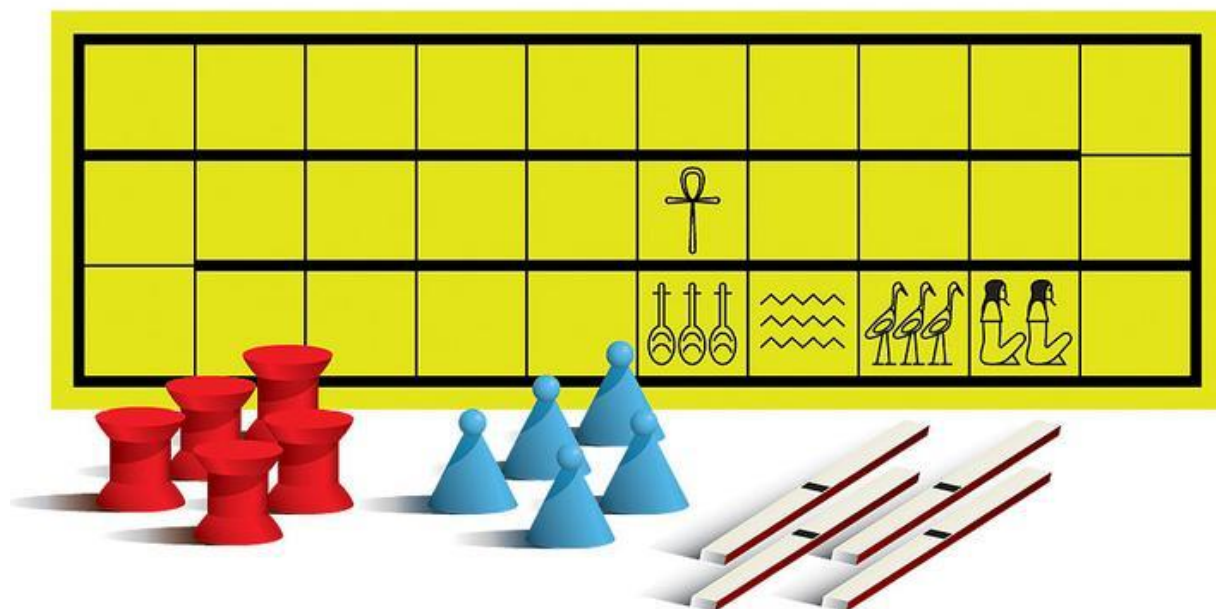


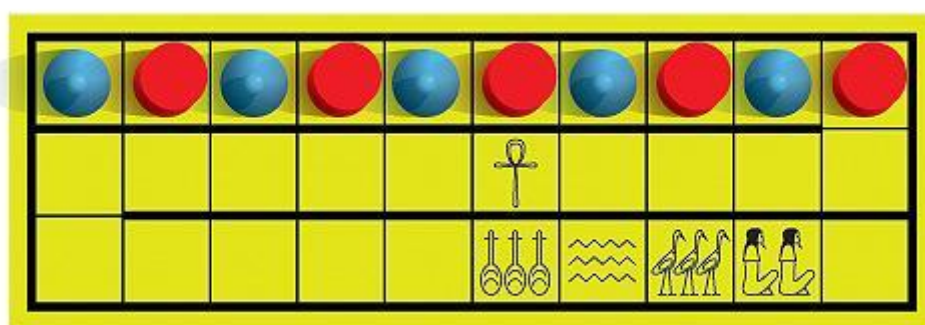
Сенет (Древний Египет)

Правила игры



НАЧАЛО ИГРЫ

Перед началом партии разыгрывают очередность хода: кто выбросит 1, получает катушки и ходит первым. Далее он снова бросает палочки до тех пор, пока не выпадет 2 или 3, и делает ход согласно количеству выпавших очков. Это лимитирует преимущество, которое получает начинающий: после двойки и тройки нет дополнительных бросков.



РАССТАНОВКА ФИШЕК

Играют на доске 3 x 10 клеток. Участвует 10 фишек (танцоров), по 5 у каждого игрока. Их ставят в верхнем ряду, чередуя катушки и конусы (первой ходит катушка). Путь танцоров по букве Z: слева направо — в первой и третьей дорожках, и справа налево — во второй. Цель — первым увести свои фишки, пройдя ими весь путь от начала до конца.

КОСТИ

Египтяне кидали не привычные нам кубики, а 4 палочки с отметкой на одной стороне. Их бросали и считали упавшие чистой стороной вверх. Эти «кости» легко сделать из палочек для мороженого.



1 палка упала белой стороной вверх — 1 очко и дополнительный бросок



2 упали белой стороной вверх — 2 очка



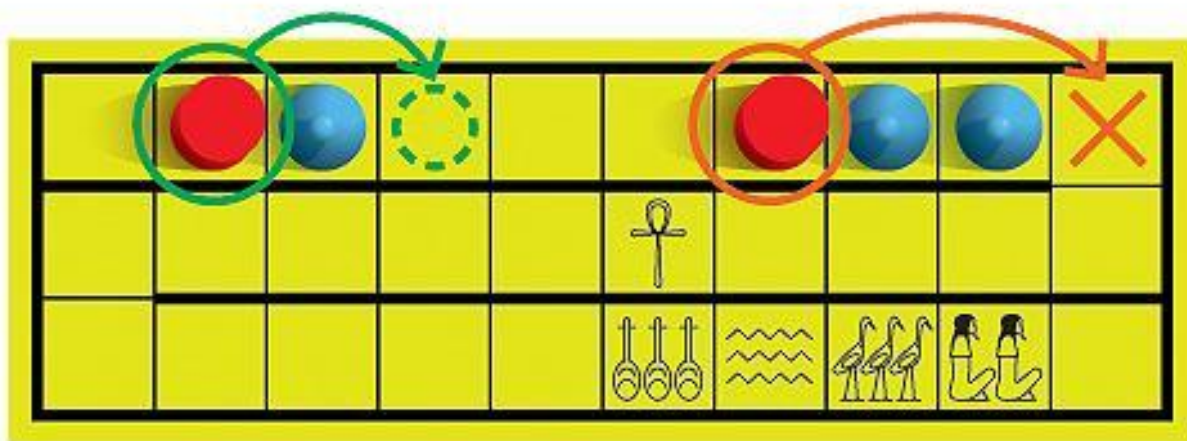
3 упали белой стороной вверх — 3 очка



4 упали белой стороной вверх — 4 очка и дополнительный бросок

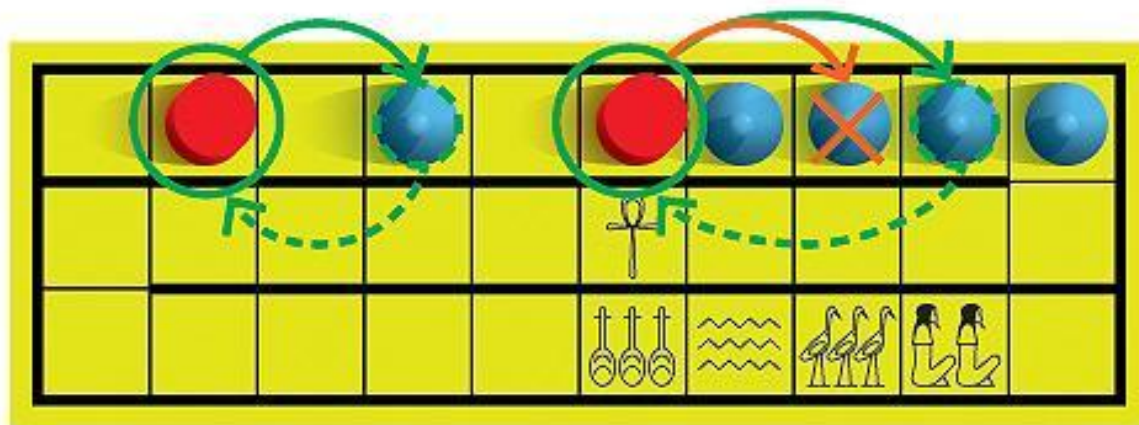


4 упали темной стороной вверх — 5 очков и дополнительный бросок



ДВИЖЕНИЕ

Танцор шагает на количество клеток, соответствующее выброшенным очкам. На одном квадрате может находиться лишь одна фишка. Через одиночную фишку можно перешагнуть, но через две и более, стоящие друг за другом (неважно, свои или чужие), перейти нельзя, это блок.



ВЗЯТИЕ

Если фишка шагает на клетку, где уже находится фигура противника, происходит взятие: последняя отправляется на тот квадрат, с которого бьющая фишка начала свой ход. Проще говоря, они меняются местами. Если две фишки одного игрока стоят рядом по ходу движения, их нельзя рубить — считается, что они «охраняют» друг друга. Однако если таких фишек больше двух, ряд можно разделить, выбив предпоследнюю.

СЛОЖНЫЕ ХОДЫ

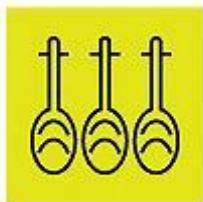
Если на костях выпало столько очков, что ни одна фишка не может израсходовать их полностью, танцор доходит до крайней возможной клетки, а оставшиеся очки расходует движением назад. Рубит он при этом на общих основаниях. Когда перебор составляет всего одно очко, разрешен «недоход» на одну клетку. И только если двигаться вовсе некуда, ход пропускается.

СТРАТЕГИЯ

Большое количество фишек вкупе с правилом блоков ставит игрока перед тактическим выбором. Можно продвигать танцоров по очереди, стремясь выиграть в скорости, или выступать сплоченной группой, блокируя соперника. Случай тут лишь помощник, но не главная сила.

ГЛАВНЫЕ ДОМА СЕНЕТА

Пять клеток в конце третьего ряда отмечены иероглифами. Это главные Дома сенета, в которых действуют особые правила. Здесь нельзя ходить и рубить, не работают дополнительные броски.



ДОМ КРАСОТЫ (три иероглифа «нефер» — «хорошо»). Все танцоры заканчивают ход здесь, даже если есть очки, чтобы пройти дальше. Дополнительный ход решает судьбу фишки. Выпало 5 — фишка заканчивает игру.

От 1 до 4 — переход в один из следующих Домов. Если нужная клетка занята, фишка идет в Дом воды. Если Дом воды занят, — в Дом возрождения.



ДОМ ВОДЫ (воды хаоса). Фишка, попавшая сюда, в опасности. Игрок обязан бросить палочки. Если выпадает 5, фишка остается на месте, если 4 — уходит с доски. При другом исходе фишка идет в Дом возрождения.



ДОМ ТРЕХ ИСТИН с рисунком птиц. Фишка, вставшая в этот квадрат, может покинуть доску, только если выброшено 3, при другом результате остается на месте.



ДОМ ИСИДЫ И НЕФТИДЫ с образом людей. Фишка, вставшая в этот квадрат, может покинуть доску, только если выброшено 2, при другом результате остается на месте.



ДОМ РА-ХОРАХТИ (квадрат обычно оставляли пустым, ибо никто не знает, как выглядит бог-демиург). Фишка, вставшая в этот квадрат, уходит, только если выпадает 1, при другом результате остается на месте.



ДОМ ВОЗРОЖДЕНИЯ (иероглиф «анх», символ жизни). Сюда идут фишки, потерпевшие неудачу в Доме воды. Если клетка занята, танцор встает позади нее либо в конец ряда фишек, одна из которых занимает Дом.