

Предыстория игры

Сенет – старейшая известная игра с передвижением фишек на доске, сочетающая в себе элементы удачи и стратегии. Она появилась более 5000 лет назад и ассоциировалась с путешествием в потусторонний мир.

Легенда гласит, что изобрёл игру древнеегипетский бог знаний Тот для того, чтобы выиграть у божества Луны Хонсу несколько лишних дней для богини Нут, на которую бог солнца Ра наложил проклятие (она не могла родить детей ни в один из 360 дней года). На кон поставили $1/72$ часть «света» каждого из 360 дней лунного года. Тот выиграл 5 суток, после чего в солнечном году стало 365 дней, а в лунном – только 355. Люди же получили новую игру и пять лишних дней в календаре. Из-за элемента удачи, необходимого для победы, считается, что успешный игрок находится под защитой богов.



Тот

Древнеегипетский бог мудрости и знаний. Почитался как мудрейший из богов, подаривший людям знания и письменность. Также считался писцом бога Ра.



Хонсу

Лунное божество, покровитель медицины. Древние египтяне верили в целительную силу бога луны и в его честь построили храм в Фивах, на стенах которого писались гимны, восхвалявшие его.

Правила игры

Количество игроков: **2**

Продолжительность партии: **~25 минут**

Остались вопросы по игре? Просто зайдите на www.senetgame.ru или просканируйте QR-код справа.



Цель игры: первым вывести все свои фишки с игрового поля

Когда игрок выводит свою последнюю фишку с игрового поля, он успешно завершает игру и ритуально возрождается вместе с богом солнца, а значит, ещё при жизни получает его уверения в том, что после смерти выдержит все испытания загробного мира. Уход фишки с доски равносителен спасению покойного из Царства Мёртвых, единению его с богом солнца Ра и, в конечном итоге, обожествлению.

Древнеегипетский бог солнца, верховное божество древних египтян. Его имя означает «Солнце».



Египтологи предпочитают называть этот «древнеегипетский» герб, постоянно встречающийся на памятниках Египта, солнечным соколом, держащим символы вечности (shen) и жизни (ankh).



Солнечный сокол

Подготовка к игре

Выберите цвет фишек и бога, за которого хотите играть:

- 1** коричневыми фишками - за бога мудрости Тота или чёрными - за бога луны Хонсу.
- 2** Игрокам необходимо расставить 10 фишек на полях от 1 до 10, чередуя чёрные фишки с коричневыми, как показано на рисунке ниже.



Как играть

В свой ход игрок бросает все 4 палочки и считает количество палочек, выпавших надписью **“SENET”** вверх. Далее, игрок выбирает одну фишку и передвигает её вперёд строго на выпавшее количество полей. Если же все палочки выпали стороной без надписи, игрок передвигает выбранную фишку на 5 полей вперёд. На этом ход заканчивается и передаётся следующему игроку.

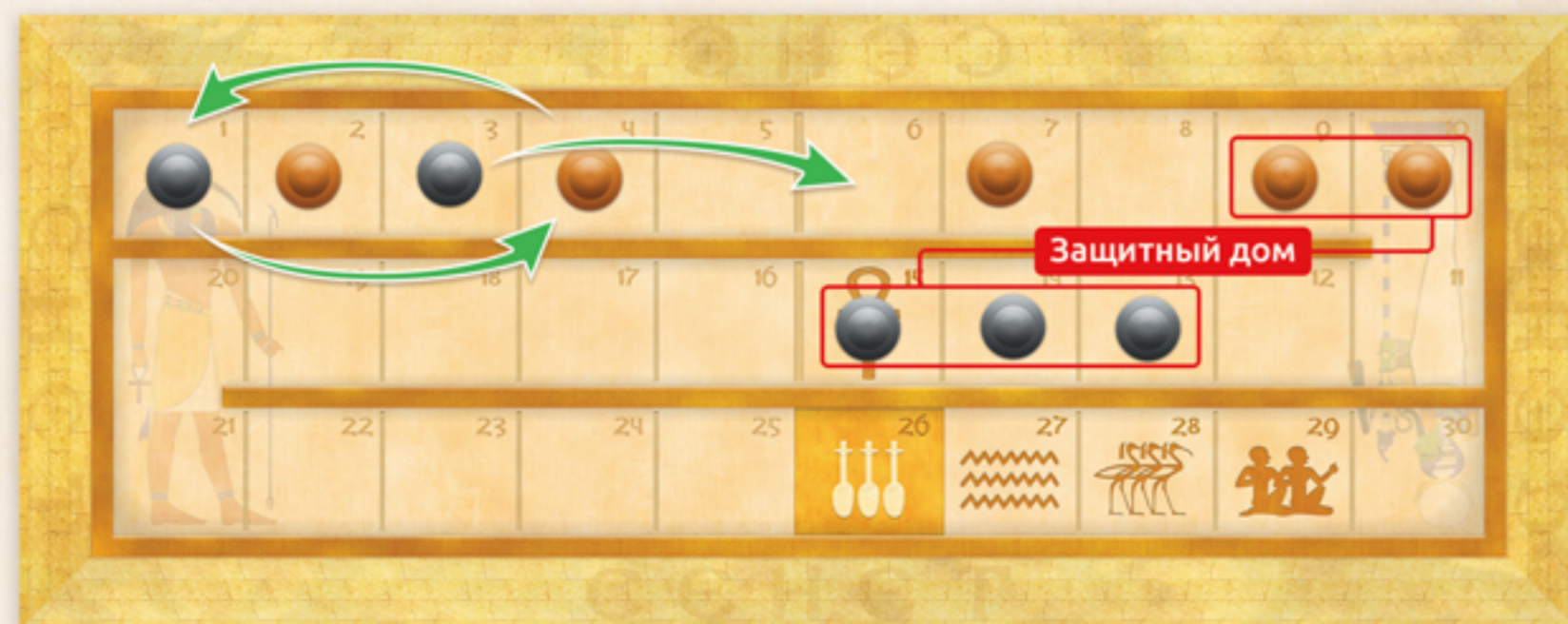
Разрешенные/запрещенные ходы

- 1 Фишку можно передвинуть на пустое поле.
- 2 Нельзя передвинуть фишку на поле, которое уже занято другой Вашей фишкой. Каждое поле в игре может быть занято только одной фишкой.
- 3 Можно **поменять местами** свою фишку с фишкой противника, если фишка противника не является частью его защитного дома.

Защитный дом – две или более фишек одного цвета, расположенных на смежных полях. Нельзя пробить дом и поменять местами свою фишку с одной из фишек, составляющих защитный дом. Защитный дом можно только перепрыгнуть.

Пример игровой ситуации

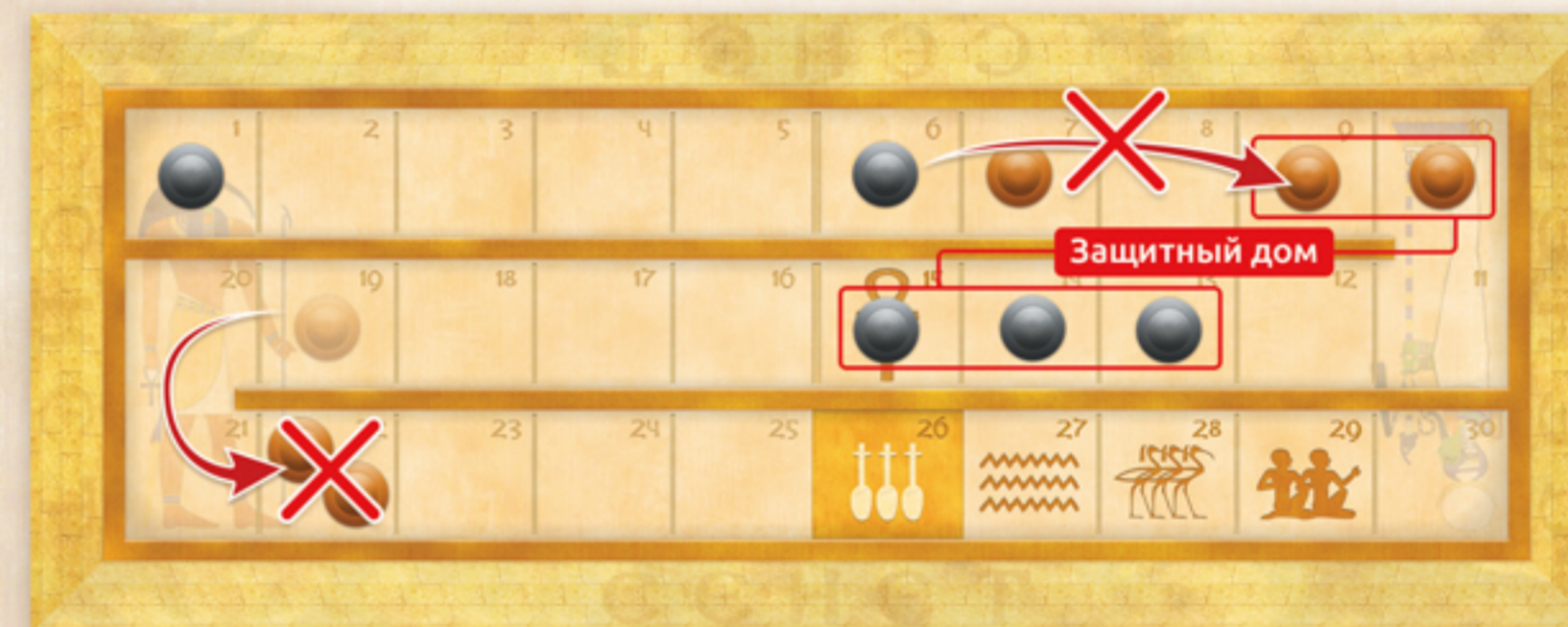
Например, вы играете чёрными и на палочках выпало **3**: можно взять фишку с поля 1 и переместить на поле 4, поменяв местами свою фишку с фишкой противника. Можно передвинуть фишку с поля 3 на пустое поле 6.



Если вы играете чёрными и на палочках выпало **3**, нельзя переместить фишку с поля 6 на 9, потому что фишки на полях 9 и 10 образуют защитный дом.



Если вы играете коричневыми и на палочках выпало **3**, нельзя переместить фишку с поля 19 на поле 22, так как на одном поле может быть только одна фишка.



Ловушки со специальными иероглифами

В игре применяются ловушки, затрудняющие прохождение души умершего в загробный мир. Они обозначаются иероглифами. Считается, что каждое поле сенета символизирует «Дом», где происходит то или иное сакральное действие или таинство.

В игре есть 5 ключевых полей («Домов»)



Поле 26 («Дом Омоложения») - это первый Дом в линии «главных Домов» - символизирует превращение усопшего в мумию, омоложение и, в конечном итоге, подготовку к вечной жизни. Каждая фишка, перед тем как продвинуться дальше,

обязательно должна попасть на это поле. Только после того, как фишка попала на поле 26, она имеет право продолжать движение вперёд. Если у игрока есть фишка на поле 26 и он бросил **5**, можно сразу же вывести фишку из игры.



Поле 27 («Воды Хаоса») - основная ловушка в игре - сквозь «Воды Хаоса» солнечный диск бога Ра плыл на барке перед тем, как взойти на рассвете. Грешники, которым было отказано в месте на барке, тонули.

Попав на поле 27, игрок остается на поле. Но на следующий ход у него будут 3 попытки, чтобы бросить **4** на палочках и вывести фишку с игрового поля. Если же не удалось бросить **4**, то фишка тонет в водах Хаоса и перемещается назад на поле 15, возрождаясь там. На этом ход заканчивается.

На поле 27 можно попасть в двух случаях:

Случай 1. Если фишка одного игрока находится на полях 28, 29 или 30, то другой игрок, который с 26 поля попадает на эту фишку противника, не возвращает её назад на поле 26, а отодвигает на поле 27.

Случай 2. Если выпало **1** и нет других возможных ходов, то придётся передвинуть фишку с поля 26 (если такая есть) на поле 27.



Поле 15 («Дом Возрождения») - если фишка просто попала на поле 15, ничего не происходит.

Здесь заново вводятся в игру фишки, которые утонули в поле 27 («Дом Воды»). Если это поле занято, то утонувшая фишка размещается на поле 14. Если поле 14 также занято, фишка размещается на поле 13 и т.д.



Поле 28 («Дом Трёх Истин») - если фишка попала на это поле, то для того, чтобы вывести её из игры, требуется бросить **3**. При любом другом результате двигать её нельзя.



Поле 29 («Дом Исиды») - если фишка попала на это поле, то для того, чтобы вывести её из игры, требуется бросить **2**. При любом другом результате двигать её нельзя.

Если фишка попала на **поле 30**, то она может быть свободно выведена из игры при любом результате броска палочек. На этом ход заканчивается.

Пропуск хода

Если на палочках выпала цифра, которую невозможно разыграть, то ход передаётся противнику.

Скарабей – один из популярнейших египетских символов. Известно, что жуки-навозники, к числу которых относится и скарабей, умеют искусно лепить из навоза шарики, катя их перед собой. Эта привычка, в глазах древних египтян, уподобляла скарабея богу солнца Ра (навозный шарик в этой аллегории – аналог солнечного диска, перемещающегося по небу).



Скарабей

Скарабей в Древнем Египте считался существом священным. Фигурки этого жука, выполненные из камня или глазированной глины, служили печатями, медалями или талисманами, означавшими бессмертие. Такие амулеты служили не только живым, но и мертвым. В последнем случае жук-амулет клали в саркофаг или внутрь мумии – на место сердца, при этом на одной стороне писали священные тексты (часто – тридцатую главу Книги мёртвых, убеждающую сердце не свидетельствовать против покойного на загробном суде Осириса).

В комплект игры входит:

Игровое поле – 1

Игровые палочки – 4

Фишки «Сенет» – 10

Книжечка с правилами игры и легендами – 1

Остались вопросы по правилам игры? Вы их всегда можете задать на сайте www.senetgame.ru.

ООО "ИнтерХит"

Год производства: 2015 г.

Над версией игры работали: Андре Авагян и Станислав Кругляк.