

Senet či Hra o průchodu podsvětím

Začátek hry:

Každý hráč má pět kamenů. Hráči rozestaví své kameny na střídačku na prvních deset polí hrací desky.

Konec hry:

Vítězem se stává hráč, který zvládne vyvést všechny své kameny ze hry.

Průběh hry:

Hráč hází vrhacími dřívky, která slouží podobně jako kostka a určují, o kolik políček může posunout jeden ze svých hracích kamenů.

Pokud hráč hodí 1 světlá a 3 tmavá dřívka, smí posunout jeden svůj kámen o 1 políčko dopředu a hází znovu.

Pokud hráč hodí 2 světlá a 2 tmavá dřívka, smí posunout jeden svůj kámen o 2 políčka dopředu. Hází protihráč.

Pokud hráč hodí 3 světlá a 1 tmavé dřívko, smí posunout jeden svůj kámen o 3 políčka dopředu. Hází protihráč.

Pokud hráč hodí 4 světlá dřívka, smí posunout jeden svůj kámen o 4 políčka dopředu a hází znovu.

Pokud hráč hodí 4 tmavá dřívka, smí posunout jeden svůj kámen o 5 políček dopředu a hází znovu.

Na každém políčku může stát pouze jeden kámen.

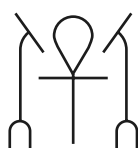
Pokud kámen vstoupí na pole, kde již leží kámen protihráče, kameny se prohodí. Hráč nesmí vstoupit na pole, kde již leží jeho vlastní kámen.

Pokud na dvou a více po sobě následujících polích leží kameny stejného hráče, jsou tyto chráněny proti prohození protihráčem.

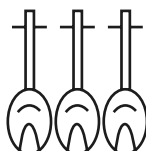
Hráč se vždy musí snažit pohybovat dopředu. Pokud není možné hnout žádným kamenem dopředu, musí hnout jedním ze svých kamenů o příslušný počet polí dozadu a ztrácí možnost házet znovu. Pokud není možné hnout žádným kamenem ani dopředu, ani dozadu, hraje protihráč.

Speciální pole:

Kameny stojící na posledních čtyřech polích hrací desky nejsou chráněny proti prohození. Pokud kámen vstoupí na jedno z těchto polí a již zde leží kámen protihráče, kámen protihráče se přesune na pole „Dům vody“, pokud je toto pole volné, či se oba kameny prohodí, pokud je pole „Dům vody“ obsazené.



Pole „Dům znovuzrození“:



Pole „Dům dobra“: Všechny kameny se musí zastavit na tomto poli, než mohou být vyvedeny ze hry. Pokud hráč, jehož kámen se nachází na tomto poli, hodí 4 tmavá dřívka, jeho kámen je vyveden ze hry.



Pole „Dům vody“: Pokud hráč vstoupí na toto pole, ztrácí možnost házet znovu a hází protihráč. V dalším tahu se hráč musí rozhodnout, zda svůj kámen stojící na poli „Dům vody“ přesune na pole „Dům znovuzrození“, nebo se pokusí hodit 4 světlá dřívka.

Pokud se hráč rozhodne přesunout svůj kámen na pole „Dům znovuzrození“, hraje protihráč. Pokud je pole „Dům znovuzrození“ obsazeno, lze kámen přesunout na nejbližší pole za ním.

Pokud se hráč rozhodne házet dřívky a uspěje, vyvede svůj kámen ze hry a hází znovu. Pokud neuspěje, hraje protihráč.



Pole „Dům tří soudců“: Kámen, který vstoupí na toto pole, lze pouze vyvést ze hry, a to hodem 3 světlých a 1 tmavého dřívka.



Pole „Dům dvou soudců“: Kámen, který vstoupí na toto pole, lze pouze vyvést ze hry, a to hodem 2 světlých a 2 tmavých dřívek.



Pole „Dům boha Hora“: Kámen, který vstoupí na toto pole, lze vyvést ze hry jakýmkoli hodem.

Senet or the Game of Passing Through the Netherworld

Initial set-up:

Each player has five playing stones. Players set their stones on the first ten fields of the board in an alternating fashion.

Goal of the game:

The player who gets all his playing stones off the board wins.

Game rules:

Players throw casting sticks which serve as a dice and determine the number of steps that one of their stones can do.

If a player casts 1 light side and 3 dark sides up, he can do 1 step with his stone and gets an extra turn.

If a player casts 2 light sides and 2 dark sides up, he can do 2 steps with his stone and his turn is over.

If a player casts 3 light sides and 1 dark side up, he can do 3 steps with his stone and his turn is over.

If a player casts 4 light sides up, he can do 4 steps with his stone and gets an extra turn.

If a player casts 4 dark sides up, he can do 5 steps with his stone and gets an extra turn.

At any time, there can be only one stone per field.

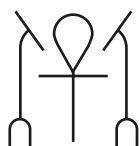
If player's stone lands on his opponent's lone stone, the two stones swap places. A player is not allowed to land on a stone of his own colour.

Two or more adjacent stones of the same colour protect each other and cannot be attacked by opponent's stone.

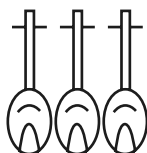
A player always has to try to move his stones forwards. If none of his stones can be moved forwards, he has to move one of his stones backwards accordingly and his turn is over. If there are no valid moves to make, the player loses his turn.

Special fields:

Stones standing on the last four fields of the board do not protect each other. If player's stone lands on his opponent's stone on one of these fields, the opponent's stone is dropped into "The House of Waters", provided that the field is empty; or returned on the original field of the attacking stone.



Field "The House of Resurrection".



Field "The House of Good": All stones must stop here on an exact throw, before they can go further. A stone standing on the field can be borne off the board on the throw of 4 dark sides up.



Field "The House of Waters": If a stone lands on this field, the player loses his turn. In the next turn, the player, whose stone stands on the field has two options: he can return his stone to field "The House of Resurrection", or he can try to cast 4 light sides up.

If the player decides to return his stone to field "The House of Resurrection", his turn is over. If there is already another stone on field "The House of Resurrection", the stone returns to the first empty field behind. If the player decides and throws 4 light sides up successfully, the stone is borne off the board and the player gets an extra turn. If the player fails, he loses his turn.



Field "The House of Three Judges": A stone standing on the field cannot be moved forwards, nor backwards. It can be borne off the board on a throw of 3 light sides and 1 dark side up.



Field "The House of Two Judges": A stone standing on the field cannot be moved forwards, nor backwards. It can be borne off the board on a throw of 2 light sides and 2 dark sides up.



Field "The House of Horus": A stone standing on the field can be borne off the board on any throw.