

# Senet

## Bevezetés és történelem

A történelem talán egyik legfontosabb és legnépszerűbb társasjátéka az ősi egyiptomi Senet. Az túlvilágra jutás játéka úgymint ismert, mint a 'Harminc négyzet játéka'. Időszámításunk előtt 3000-tól játszották, ezért ez az egyik legrégebbi játék. Átítatja a vallás, mivel azt az utazást szimbolizálja, amit a lelkünk egyik darabjának (az ókori egyiptomi vallásban úgy hitték, hogy több lelkünk is van, amit úgy értelmezhetünk, hogy a lelkünk darabjai vagy a létezésünk különböző aspektusai) kell bejárnia a túlvilágon, hogy végül elérjünk Nyugatra, a Halál Földjére.

A Senet megjelenik az egyik teremtés történetben is. Diehuty (Thoth) hozta létre a Senetet, hogy segítsen a szegény égi istennek Nutnak. Nutot megátkozta a férje Ra-Atum, mert hűtlen volt és terhes lett a föld isten Geb gyermekével. Ra-Atum átka így szólt: „Nut nem szülheti meg a gyermekét az év 360 napjának egyikén sem”. Diehuty kihívta az isteneket egy Senet játékra, ahol a győztes jutalma az idő és 5 újabb napot adhat az évhez (melyek nincsenek elátkozva). Nutnak így végül sikerült életet adnia gyermekeinek mind az öt nap egyikén, így született meg Ausare/Wesir (Osiris), Her-Wer (Haróeris), Setekh (Seth), Aset (Isis), és Nebet-Het (Nephthys).

## Komponensek

- 10 db játékos jelölő korong (játékosonként 5 db)
- 4 db dobó pálcá vagy 8 db dobókocka (játékosonként 4 db)

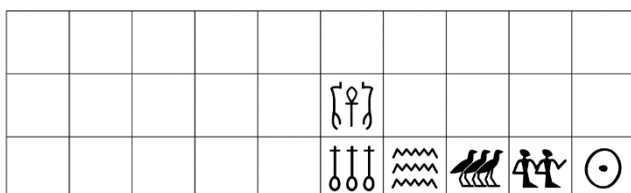
## Megjegyzés

Az itt leírt szabályok csak a játék egyik változatára vonatkoznak. Mivel a történelem során többféleképpen játszották, sok variáció létezik. Ez a szabály segít elsajátítani az alapokat, de nyugodtan végezzetek némi kutatást és próbáljatok ki különböző szabályokat, hogy felfedezzétek, hogyan játszhatták ezt a játékot az ókorban.

## Játékszabályok

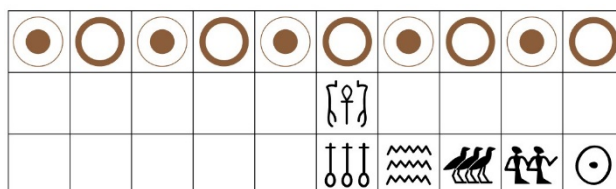
A játék kezdetén véletlenszerűen határozzátok meg, hogy melyik játékos melyik jelölő korongot használja és hogy ki a kezdőjátékos. Akár több játékon keresztül is játszhattok egy partit, ezt érdemes előre meghatározni. Ha több játékot játszottok, akkor az a játékos kezd az új játékban, aki az előzőt elveszítette.

A játéktábla 30 négyzetből (más néven "házakból") áll, amelyek egy 3x10-es rácsba vannak rendezve. Az 1. négyzet a bal felső sarokban, a 20. négyzet a középső sor bal szélén, a 30. négyzet a jobb alsó sarokban található (lásd a lenti ábrát). A jelölők a számok mentén mozognak majd a táblán, tehát a tábla alapján kétszer változtatják a mozgásirányukat, miközben végig mennek rajta. A 15-ös és a 26-30-as mezőknek különleges nevük és tulajdonságaik vannak, amelyeket később ismertetünk.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

A jelölőket a tábla első sorába (1-10. mező) helyezték le az alábbi képen látható módon. Tegyétek a világos színű (gyakran kúp alakú) jelölőket az 1/3/5/7/9-es mezőkre, a sötét színű (gyakran orsó alakú) jelölőket pedig a 2/4/6/8/10-es mezőkre.



Felváltva dobjatok a négy hagyományos dobópálcával vagy használjátok a 4 db játékos kockát (továbbiakban „dobás”). A szabályok a következők:

- **Egyes dobás** (Az egyik pálcá világos/kocka szimbólummal jelölt oldala látszik.) - A játékos egy mezőt előre mozgatja az egyik jelölőjét, majd azonnal újra dobhat (Ezt csak egyszer teheti meg, vagyis a következő dobás esetén nincs újra dobás). Ezután az ellenfél következik.
- **Kettes dobás** (Két pálcá világos/kocka szimbólummal jelölt oldala látszik.) - A játékos két mezővel előre mozgatja egyik jelölőjét. Ezután az ellenfél következik.

- **Hármas dobás** (Három pálcia világos/kocka szimbólummal jelölt oldala látszik.) - A játékos három mezőt lép előre egyik jelölőjével. Ezután az ellenfél következik.
- **Négyes dobás** (A összes pálcika világos/kocka szimbólummal jelölt oldala látszik.) - A játékos négy mezőt lép előre az egyik jelölőjével, majd azonnal újra dob (Ezt csak egyszer teheti meg, vagyis a következő dobás esetén nincs újra dobás). Ezután az ellenfél következik.
- **Ötös dobás** (Az összes pálcika sötét/kocka szimbólum nélküli oldala látszik.) - A játékos öt mezővel előre mozgatja egyik jelölőjét, majd azonnal újra dob (Ezt csak egyszer teheti meg, vagyis a következő dobás esetén nincs újra dobás). Ezután az ellenfél következik.

## A mozgás szabályai

- Egy mezőn egyszerre csak egy jelölő lehet.
- Ha egy jelölő olyan mezőre kerülne, amely már foglalt az ellenfél jelölje által, akkor az támadásnak minősül és a jelölők helyet cserélnek. Így a megtámadott jelölő arra a mezőre kerül, ahonnan a támadó jelölője érkezett.
- Egy jelölőt nem lehet olyan mezőre mozgatni, amelyet a játékos saját jelölője foglal el.
- Ugyanazon játékos két vagy több, egymással szomszédos (egymást követő mezőkön álló) jelölője nem támadható, mert védve vannak egymás által. (Ez nem vonatkozik a 28-30-as mezőkre.) Az ellenfél azonban átugorhatja őket, ha elég magas számot dob ehhez.
- Abban az esetben, ha egy játékos nem tudja előre mozgatni egyik jelölőjét a dobott számmal, akkor a dobott számmal hátrafelé kell mozgatnia egy választott jelölőjét. Ebben az esetben nem szabad másodszor is dobni, ha a dobott szám egy, négy vagy öt volt.
- Abban az esetben, ha a hátrafelé lépés szintén nem lehetséges, esetleg azért, mert a mezők, amelyekre a játékosnak lépnie kellene, már elfoglalták a saját jelölői, akkor nem mozdít el egyetlen jelölőt sem. Ezt követően az ellenfél következik.
- Ha a játékos hátrafelé lépve olyan mezőre lép, amelyet már elfoglalt az ellenfél jelölője által, akkor a jelölők helyet cserélnek, még akkor is, ha az ellenfél jelölője védettnek minősülne.



### 15-ös mező, "Az Újjászületés Háza"

Ennek a mezőnek csak akkor van különleges hatása, ha a 27-es mezővel együtt használják. (lásd lentebb)



### 20-as mező, "A Szépség Háza"

Minden jelölőnek pontos dobással kell erre a mezőre lépnie, mielőtt tovább léphet a 27-30-as mezőkre. Ez azt jelenti, hogy ezt a mezőt nem lehet átugrani. Az ezen a mezőn álló jelölő nem támadható, mindig védettnek minősül.



### 27-es mező, "A Víz Háza"

(1. szakasz) Ha egy jelölő pontos dobással (a 26-os mezőből dobott egyessel) a Víz Házába kerül, vissza kell helyezni az Újjászületés Házába (15-ös mező). Ha az Újjászületés Házát éppen a játékos vagy az ellenfél valamelyik jelölője foglalja el, a jelölő a következő, alacsonyabb számmal rendelkező szabad mezőre (14-es, 13-as, ... mező) kell áthelyezni.

(2. szakasz) Ha egy jelölő azért kényszerül a Víz Házára lépni, mert a 28-30-as mezőkön támadták meg (lásd az ezekre a mezőkre vonatkozó szabályt lejjebb), a játékos dönthet úgy, hogy a jelölőjét visszahelyezi az Újjászületés Házába (vagy a következő, alacsonyabb számmal rendelkező, nem foglalt mezőre) vagy dönthet úgy is, hogy egy pontos négyes dobással megpróbálja leléptetni a jelölőt a tábláról. Abban az esetben, ha nem dobna négyest, a jelölőt vissza kell helyeznie az Újjászületés Házába és a másik játékos kétszer következik egymás után.



### 28-as mező, "A Három Igazság Háza"

Ahhoz, hogy az ezen a mezőn lévő jelölőt egyetlen lépéssel le lehessen venni a tábláról hármaszt kell dobni. Kettést vagy egyes dobás esetén a jelölő tovább léphet. Ha egy jelölőt ezen a mezőn támadnak meg, akkor a jelölők nem cserélnek helyet, hanem a megtámadott jelölő kénytelen a Víz Házára (27-es mező) lépni. A megtámadott jelölőt irányító játékos ezután a 27. mezőnél leírtak szerint folytatja a játékot (2. szakasz).



### 29-es mező, "Re Atum háza"

Ahhoz, hogy az ezen a mezőn lévő jelölőt egy lépéssel le lehessen venni a tábláról kettést kell dobni. Egyes dobás esetén a jelölő tovább léphet. Ha egy jelölőt ezen a mezőn támadnak meg, akkor a jelölők nem cserélnek helyet, hanem a megtámadott jelölő kénytelen a Víz Házára (27-es mező) lépni. A megtámadott jelölőt irányító játékos ezután a 27. mezőnél leírtak szerint folytatja a játékot (2. szakasz).



### 30-as mező, "Horus háza"

Ahhoz, hogy az ezen a mezőn lévő jelölőt egyetlen lépéssel le lehessen venni a tábláról egyest kell dobni. Ha egy jelölőt ezen a mezőn támadnak meg, akkor a jelölők nem cserélnek helyet, hanem a megtámadott jelölő kénytelen a Víz Házára (27-es mező) lépni. A megtámadott jelölőt irányító játékos ezután a 27. mezőnél leírtak szerint folytatja a játékot (2. szakasz).

A játék az ókori egyiptomi túlvilági hit értelmezésének tekinthető: vezesd végig a lelked (amelyet az öt jelölő korong szimbolizál) az alvilágon és az ottani próbákon keresztül, hogy elsőként juss át a túlvilágra. (A játéknak léteznek azonban egyéb értelmezései is.)  
**A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként veszi le mind az öt jelölőjét a tábláról (a 30-as mezőn túl).**