

## SENET

**Szabályok:** A játékot két fő játszhatja. Az alapfelállást a mellékelt ábra mutatja. Sorsolás dönti el, hogy ki kezd. A kezdő játékos lesz a fekete, s a 10-es mezőről lép annyit, amennyit a dobópálcák mutatnak. Ezután már nincs megkötés: mindenki azzal a kővel lép, amelyikkel akar illetve tud.

**A dobópálcák használata:** A négy pálcát összerázzuk és az asztalra ejtjük. A dobás annyit ér, ahány pálcá a *sima felével felfelé* esett le. Így lehet dobni 1-t, 2-t, 3-t és 4-t. Ha valamennyi pálcá a *domború felét mutatja fel*, akkor ez a dobás 6-t ér. Tehát a dobópálcával minden olyan értéket ki lehet dobni, amit a dobókockával, kivétel az 5.

A játékosok felváltva dobnak és lépnek. A mezők sorrendje a mellékelt ábrán a számok alapján jól követhető. A menetelés során először az összes saját bábut be kell gyűjteni az utolsó sorra, majd pontos lépésekkel el kell hagyni a pályát. A pontos lépés azt jelenti, hogy a 30-as mezőről 1-es dobással, a 29-es mezőről 2-es dobással stb. lehet lelépni. Ha a végjátékban a dobás nem *pontos* (nem lehet lelépni), akkor nem kell lépni.

A lépések során különböző szabályokat kell figyelembe venni:

- egy mezőn csak egy kő állhat
- ha lépésünk során olyan mezőre érkeznénk, ahol az ellenfél bábuja van, akkor azt kiüthetjük. A kiütött bábu arra a mezőre kerül, amelyiken a mi ütő bábunk volt.
- nem üthető a bábu, ha kettes vagy hármas *blokád*ot alkot
- a blokád azt jelenti, hogy egymást követő mezőkön azonos színű kövek állnak
- a hármas blokád megelőzni sem szabad
- ha valaki nem tud lépni, akkor visszafelé kell annyit haladni, amennyit a dobópálcák mutatnak. Vigyázz, mert ilyenkor is lehet ütni, s ekkor az ellenfél ("az ütő bábu helyére kerül") előnyösebb helyre jut.
- ha valaki sem előre, sem hátra nem tud lépni, akkor nem lép
- a 26, 28, 29-es mező védelmet nyújt, aki itt tartózkodik, az nem üthető
- a 27-es mező csapda, aki idelép, az visszamegy az egyes mezőre. Természetesen csak akkor kell idelépni, ha nincs más lehetőségünk.
- ha valaki egy követ megfogott, akkor azzal kell lépni. Ez más játékban is így illő, de itt a sok szabály miatt nagyon fontos ez is.
- a pályát elhagyni csak akkor lehet, ha minden bábunk az utolsó soron van, vagy már lelépett

kezdési helyzet					