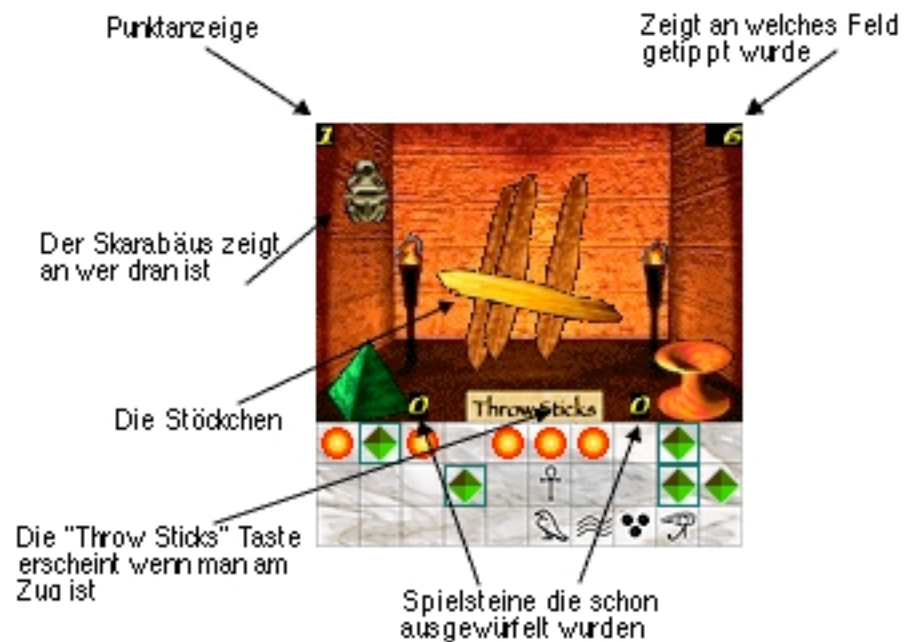




Senet Deluxe

Legende



Kontakt:

tech. und andere Hilfe:
unsere webseite:

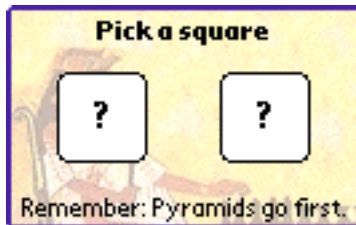
support@rogame.com
<http://www.rogame.com>

Von Arthur Roolfs
Copyright © 2003 RoGame Software

Operation

Wie man spielt

Nachdem das Programm gestartet wurde muß man das Menü "Neues Spiel" wählen. Dann erscheint ein kleines Fenster das dazu dient, die Spielfiguren anzuordnen. Einfach auf eins der Fragezeichen tippen.



Sobald das Spiel beginnt gibt es zwei Möglichkeiten. Hat der Computer (Palm) die Pyramiden erhalten, wird er von selbst mit den ersten Zügen anfangen. Hat man selbst die Pyramiden erhalten wird die Taste "Throw Sticks" erscheinen und man muß nur drauf tippen.

Throw Sticks

Sobald die Stöckchen geworfen sind can eine Spielfigur ausgewählt werden in dem man auf sie tippt. Sie wird dann von selbst in das Zielfeld vorrücken, wenn die Auswahl zulässig war.



Pyramiden



Spulen

Der Skarabäus zeigt immer den Spieler an der am Zug ist.

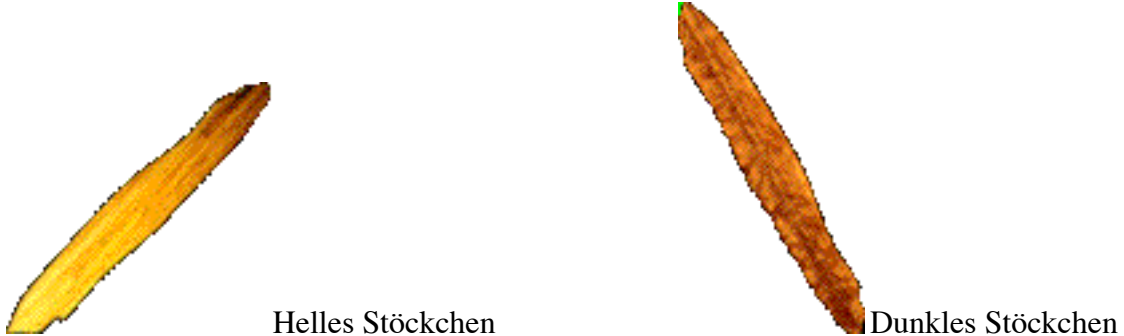


Regeln

Geschichte

Senet ist ein altägyptisches Rennspiel, der Vorläufer des modernen Backgammon. Die älteste bekannte Form dieses Spiels ist auf einer Malerei im Grab des Hesi (circa 2686-2613 v.Chr.) zu sehen.

The Stöckchen



Anstatt von Würfeln werden im Spiel 4 flache Stöcke mit einer hellen und einer dunklen Seite geworfen. Je helle Seite gibt es einen Punkt (z.B. 2 x dunkel und 2 x hell = 2 Punkte). Bei 4 dunklen Seiten bekommt man 5 Punkte und wenn eine 1, 4, oder 5 geworfen wird darf man noch mal werfen. Das kann mehrfach hintereinander passieren und sollte bei dem Entwurf einer Strategie berücksichtigt werden.

Das Spielbrett

Dieses setzt sich aus 30 Rechtecken, die in der Form eines gespiegelten "S" arrangiert sind:

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



Die Figuren folgen diesem Pfad hin zum Haus des Horus. Wer zuerst alle Figuren ausgewürfelt hat gewinnt.

Bewegen und Blockieren

Wenn man auf ein Feld des Gegners kommt tauscht man Plätze. Eine Figur in einer Reihe von zwei oder mehreren kann aber nicht geschlagen werden. Man kann gegnerische Figuren überspringen, wenn sie sich nicht in einem Block befinden. Ein Block hat drei oder mehr Spielfiguren und ist strategisch sehr wichtig.

Das Haus der Wiedergeburt



Dieses 16te Quadrat zeigt das Ankh Symbol. Wenn eine Figur auf das Haus des Wassers kommt oder auf einem der letzten drei Felder geschlagen wird, kehrt sie hierher zurück. Ist das Feld besetzt wird das letzte freie Feld vor dem Haus der Wiedergeburt genommen. Es besteht immer Zugzwang!

Das Haus des Glückes



Das 26ste Quadrat zeigt das Bild eines Vogels. Von hier aus kann ausgewürfelt werden, sobald in der ersten Reihe des Spielbretts keine eigenen Figuren mehr sind. Benötigt wird immer ein Punkt mehr als zum letzten Feld (z.B. vom Haus des Horus braucht man eine 1 und vom Haus des Glückes eine 5).

Andere Häuser



Figuren die auf dem Haus des Wassers landen oder auf den letzten drei Feldern (Die Häuser der drei Wahrheiten, des Re Atoun und des Horus) geschlagen werden kehren auf das Haus der Wiedergeburt oder das erste freie Feld davor zurück. Es gibt keinen Block auf den letzten drei Feldern - von hier also schnell auswürfeln.

Optionen

Das klassische Senet erzwingt eine zusätzliche Art der Bewegung; wenn keine andere Möglichkeit besteht muß man rückwärts ziehen. Diese Regel kann man in Einstellungen aktivieren. Hier kann auch die Anzeige gültiger Spielzüge abgeschaltet werden, was man machen sollte wenn das Spiel etwas vertrauter ist.

Abschließend

Es gibt viele verschiedene Regel-sätze für Senet, namentlich die Kendall und Bell Varianten. Dieses Programm benutzt sehr moderne Regeln, die auf beiden basieren. Viel Spaß!

Kontakt:	tech. und andere Hilfe:	support@rogame.com
	unsere webseite:	http://www.rogame.com

Von Arthur Roofls
Copyright © 2003 RoGame Software