

Сенет

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

Цель игры заключается в том, чтобы провести свои фигуры на выход раньше противника. О правилах хода чуть позже, а сейчас поговорим о структуре доски, она достаточно непроста. На рисунке поля отмечены числами. Разумеется, в древнем Египте из которого пришла игра, так доску не размечали. Это сделано лишь для удобства дальнейшего описания.

Некоторые поля Сенета имеют особый смысл. Это так называемые Дома. Конечно же нельзя утверждать, что дошедшие до нас правила, единственно верные, скорее всего игра развивалась и существовали разные варианты правил, в том числе и определения особых полей. Мы, примем следующий вариант:

Поле № 15 — «Дом Возрождения» — здесь заново вводятся в игру фишки, которые «погибают» в главных «Домах» последнего ряда.

Поле № 26 — «Дом Красоты» или «Дом Омоложения», отмеченный изображением иероглифа «нефер» («хорошо»). Это первый Дом в линии «главных Домов»; он символизировал превращение усопшего в мумию, омоложение и в конечном итоге — подготовку к вечной жизни. Все фигуры заканчивают ход здесь, даже если выброшено достаточно очков, чтобы пройти дальше. По достижении Дома Красоты фишка не может быть срубленной, рубить, ходить назад и пасовать, но получает дополнительный ход, определяющий её «судьбу». Если выпало 5, фигура заканчивает игру. Если 1 (или 2, 3, 4, но ходить нельзя – поля впереди заняты) – попадает в Дом Воды. Если же выпало 1, а Дом Воды уже занят, фигура возвращается в Дом Возрождения (если и 15 занято, то на 14). Если выпало 2, 3 или 4, и поля свободны – входит в один из домов.

Поле № 27 — «Дом Воды». Основная ловушка в игре. В старой разметке отмечался косым крестом «X», в новой на нём символически изображались Воды Хаоса — сквозь них солнечный диск бога Ра плыл на барке перед тем, как взойти на рассвете. Грешники, которым было отказано в месте на барке, тонули. Фишка, которая останавливалась здесь, не проходила испытания и снималась с доски. При этом она переходит в Дом Возрождения. Если дом Возрождения занят, то она переходит на первое свободное поле за Домом Возрождения. Испытание в Доме воды заключается в броске палочек. Получив право на очередной бросок игрок решает судьбу своей фигуры стоящей в Доме воды. Если выпадает 1, 2, 3 то фигура не прошла испытание и возвращается в Дом возрождения. Если выпало 4 очка, то фигура завершает игру. Если 5 очков, то фигура остается на месте и испытание повторяется на следующем ходе.

Поле № 28 — «Дом Трёх Истин». В старой светской разметке отмечался цифрой «III», в новой — изображением трёх птиц. Фишка, вставшая в этот квадрат, может покинуть доску, только если выброшено «3», при любом другом результате остаётся на месте.

Поле № 29 — «Дом Ра-Атума». В старом варианте разметки был помечен цифрой «II», в новом — изображением двух коленопреклонённых человеческих фигур. Фишка, попавшая в этот дом, может покинуть доску, только если выброшено «2», при другом результате остаётся на месте.

Поле № 30 — «Дом Восходящего Солнца». Проходя этот квадрат всеми фишками, игрок успешно завершал игру и ритуально возрождался вместе с богом Солнца, а значит, прямо сейчас, ещё при жизни получал его уверения в том, что после смерти выдержит все испытания загробного мира. Уход фишки сенета с доски был равносильно спасению покойного из Царства Мёртвых, единению его с богом солнца Ра и в конечном итоге, обожествлению. В старом варианте этот квадрат помечался цифрой «I», в новом — изображением сокола, несущего на голове солнечный диск, или просто изображением солнечного диска (круг с точкой в центре). В самых поздних вариантах этот квадрат не нёс вообще никакой разметки. Фишка уходит из этого Дома, то есть выпадает 1.

Правила хода

Каждый игрок получал десять фигур. У древних египтян для игры использовались фигуры в форме конуса и в форме катушек. В начале игры фигуры расставлялись последовательно на первых полях и катушки чередовались с конусами через фигуру. Начинали партию конусы. Игрок в свою очередь хода бросал четыре палочки, выкрашенные с одной стороны в черный, а с другой в белый цвет и в зависимости от палочек получал право сдвинуть одну из своих фигур на то количество полей, какое количество очков он получил. Очки определялись следующим образом:

- 1 - белая – 1 очко
- 2 - белых – 2 очка
- 3 – белых – 3 очка
- 4 – белых – 4 очка
- 4 – черных – 5 очков

Фигура, выполняющая ход, может перепрыгнуть через одну стоящую перед ней фигуру. Прыжок через две рядом стоящие фигуры запрещен. Вставить на свою фигуру нельзя. Если на поле, на которое игрок выполняет ход стоит фигура противника, то она меняется местами с фигурой выполняющей ход. Таким образом, фигуру противника можно отбросить своим ходом назад. Отбросить назад можно одиночную стоящую фигуру противника, Если в её соседях есть еще одна своя (противника) фигура, то отброс запрещен.

Если же, в одной линии стоят три или четыре фигуры противника, то можно отбрасывать средние фигуры, при условии, что не нарушается правило прыжка через две фигуры. Если выполняется ход назад, что правилами тоже допустимо, и при этом отбрасывается фигура противника, то она по правилам отбрасывается вперед, а не назад. Правила игры в Домах Сенета описаны выше. И последнее. Направление хода, вперед или назад, выбирается в начале хода. Менять направление в процессе хода нельзя.

Игровые идеи

В Сенете ход в значительной степени зависит от случайности в броске палочек. Однако, математическая теория вероятности говорит нам о том, что и в случайности есть своя закономерность. Если не вдаваться в теорию глубоко, то можно заметить две важных вещи: во-первых, выпадение 2 очков наиболее вероятное событие, поэтому необходимо

строить игру исходя из этого количества очков. И, во-вторых, если некоторое количество очков не выпадало два-три хода подряд, то вероятность выпадения этого количества очков в очередном ходе растет, с каждым ходом, не давшим этот (желательный) результат. То есть, если например, десять ходов подряд не выпадало 4 и 5 очков, то уже на это событие можно рассчитывать, хотя это и рискованно.

Относительно идей стратегии, не определяемой вероятностным ходом также можно сформулировать несколько идей. Скромная стратегия в Сенет основанная на минимизации риска, заключается в том, чтобы у игрока было не меньше защищенных фигур, чем у противника (то есть парных фигур). При такой стратегии, если противник отбросит вашу фигуру, то с той же вероятностью вы сможете отбросить и его фигуру.

Жадная стратегия допускает выдвижение на удаленную, но опасную позицию одной или двух фигур в надежде на удачную комбинацию палочек, дающую возможность фигуре выйти из игры. Это же касается и Домов допускающих выход фигуры из игры, не дошедшей до конца доски.

Ясно, что оптимальная стратегия это золотая середина между жадной и скромной. Где же находится эта середина, каждый из игроков решает самостоятельно.