

Правила сенета

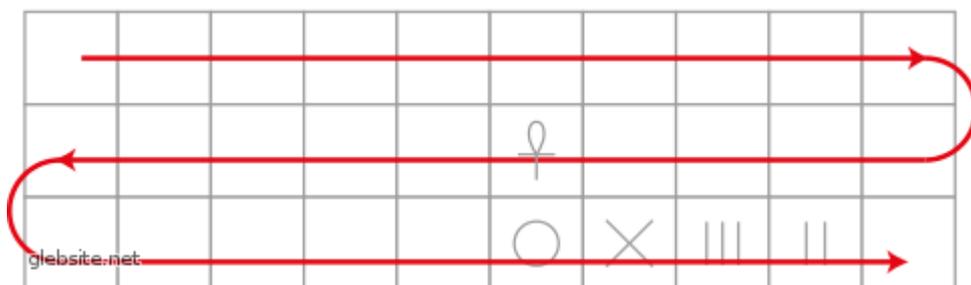
по версии glebsite.net

Игровое оборудование

- Доска с 30 полями. Поля нумеруются по ходу фишек.
- Фишки двух цветов, 5-7 каждого
- Четыре палочки с одной закрашенной стороной (d2), либо любой другой генератор случайных чисел, подходящих для сенета. Обычные кубики не подойдут! Вариант с двумя шестигранными кубиками см. в приложении.

Цель игры

Провести все свои фишки по игровой доске и вывести их с нее раньше противника. Фишки двигаются слева направо в верхнем ряду, потом справа налево в центральном и снова слева направо в последнем ряду.



Начало игры

Каждый игрок берет свои фишку в руку. Игроки определяют любым способом, кто ходит первым.

Ходы

Ходы совершаются поочередно. Пропускать ход нельзя — кроме ситуации, когда у игрока нет ни одного легального хода. В свой ход игрок бросает палочки, и определяет, на сколько полей он может пойти. Если у вас реальные палочки, значение комбинаций такое:

Одна палочка окрашенной стороной вверх	1 очко
Две палочки	2
Три	3
Четыре	4
Ни одной	5

Игрок может передвинуть любую из своих фишек находящихся на доске на выпавшее число очков, если это позволяют правила, либо ввести в игру фишку с руки. Во втором случае число очков определяет, на какое поле выводится фишка. Если это поле занято любой фишкой, игрок не может выводить фишку на него.

Сбитие фишек

Если ход игрока заканчивается на поле, занятом фишкой противника, и она не защищена (см. ниже), фишка противника возвращается в его руку, и может быть выведена на поле позже. Сбивать свои фишки нельзя.

Вывод фишек с поля

Для вывода фишки с поля требуется точный бросок, например, фишку с поля 25 можно вывести только выбросив 5, с поля 26 — четыре и так далее. Если фишка находится на последних пяти полях, она не может двигаться между ними, а только выходить.

Игрок получает право выводить фишки только если у него нет фишек в руке, и все фишки, находящиеся на доске, находятся дальше 15-го поля (для более простой игры — 10-го).

Выведенная с поля фишка не возвращается в руку, а полностью выводится из игры.

Победа

Игрок, все фишки которого вышли из игры, выигрывает и получает количество победных очков, эквивалентное числу фишек противника в руке и на доске.

Дополнительные правила

Если игрок своим ходом выстроил линию из трех своих фишек поперек доски (т. е. в трех рядах), он немедленно получает право на один дополнительный ход. Это правило работает только в тот ход, когда комбинация была составлена.

По желанию игроков: если две фишки игрока стоят на соседних полях, но на разных рядах — ни одну из них сбить нельзя (например, поля 5 и 16). Это правило требует дополнительного тестирования.

Приложение. Генератор случайных чисел.

Если у вас нет экзотических костей, но есть пара обычных игральных кубиков, пользуйтесь этой таблицей. Она дает такое же распределение вероятностей, как аутентичные сенетные палочки.

В свой ход киньте два кубика, сложите выпавшие очки. Найдите сумму в левом столбце таблицы, ваш результат смотрите в правом.

Сумма	Получено очков
2	1
3	4
4	1
5	1
6	2
7	2
8	3
9	3
10	2
11	5
12	1