



SENETI®




ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG





Das Brettspiel SENETI ist eine Rekonstruktion des babylonischen 20-Felder-Spieles, das in einem Königsgrab der antiken Stadt Ur gefunden wurde und sich heute im British Museum London befindet.

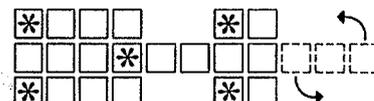
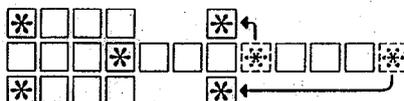
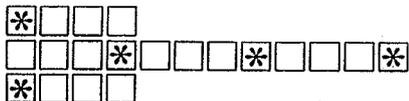
Seit seiner Entdeckung in den zwanziger Jahren wurde immer wieder versucht, die verschollenen Spielregeln zu rekonstruieren, aber bei all diesen Versuchen fanden immer nur wenige Symbol-Felder Eingang in die Spielregeln.

Der größte Teil der Felderbeschriftungen wurde mangels sinnvoller Deutung immer nur als Dekoration angesehen. Dementsprechend einfach und damit unbefriedigend waren dann auch stets die Spielregeln.

Das Brettspiel SENETI berücksichtigt in seinen Spielregeln jetzt erstmals alle Symbol-Felder und macht das attraktive babylonische Brettspiel endlich auch zu einem anspruchsvollen Strategiespiel.

Vieles spricht dafür, daß das babylonische 20-Felder-Spiel eine Nachbildung des ägyptischen 20-Felder-Spieles ist.

- 20-Felder-Spiele waren in Ägypten bereits um 3.000 v.Chr. bekannt, das belegt die Hieroglyphe "mn"; das babylonische 20-Felder-Spiel wird hingegen auf die Zeit um 2.600 v.Chr. datiert.
- 20-Felder-Spiele wurden in Ägypten in großer Zahl gefunden; in Babylon hingegen nur ein einziges Exemplar.
- Ägyptische 20-Felder-Spiele haben 5 Rosetten-Felder, die übrigen 15 Felder sind unbeschriftet; das babylonische 20-Felder-Spiel hat ebenfalls 5 Rosetten-Felder, darüber hinaus sind aber die anderen 15 Felder zusätzlich beschriftet.
- Ägyptische 20-Felder-Spiele sind durch ihre gestreckte Form relativ unhandlich; das babylonische 20-Felder-Spiel hat hingegen ein verkürztes, handlicheres Format.
- Aus dem ägyptischen 20-Felder-Spiel entsteht durch Verschieben von 5 Feldern das babylonische 20-Felder-Spiel



Aufgrund dieser Feststellungen war es naheliegend, die Rekonstruktion des babylonischen 20-Felder-Spieles SENETI zu benennen; "seneti" ist altägyptisch und bedeutet "Nachbildung", "Kopie".

Renz

Horst Alexander Renz
Autor des Brettspiels SENETI





VORBEMERKUNGEN



Das Brettspiel SENETI ist ein anspruchsvolles Strategiespiel für 2 Spieler ab 12 Jahren. Sein äußerst ungewöhnlicher Zugmechanismus eröffnet allen Strategen völlig neue Dimensionen.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Strategiespielen, bei denen die unterschiedlichen Spielsteine die jeweiligen Spielzugrichtungen vorgeben, sind es beim Brettspiel SENETI die unterschiedlichen Symbol-Felder des Spielbrettes, die den Zugmechanismus bestimmen.

Ungewöhnlich ist auch das Spielziel. Der Gegenspieler ist durch überlegtes Besetzen und raffiniertes Blockieren bewegungsunfähig zu machen.

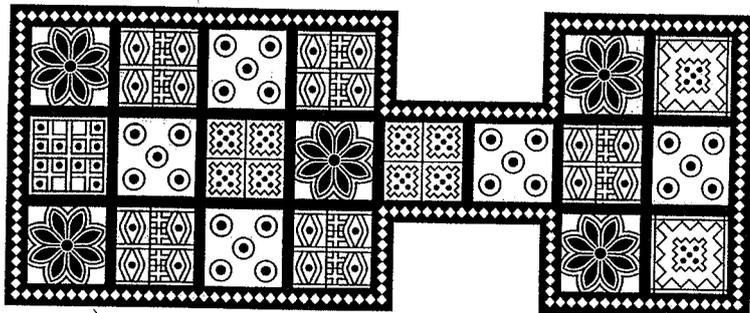
SPIELMATERIAL

Zum Brettspiel SENETI gehören

- 1 Spielbrett mit 20 Symbol-Feldern,
- 7 weiße Spielsteine mit einseitig aufgedruckten "5er-Augen" für den einen Spieler und
- 7 schwarze Spielsteine mit einseitig aufgedruckten "5er-Augen" für den anderen Spieler.

SPIELBRETT

Das Spielbrett hat 6 unterschiedliche Symbol-Felder, die nach einem ausgeklügelten System untereinander und zueinander angeordnet sind.





Die Symbol-Felder bedeuten im einzelnen



1er-Feld (5 mal vorhanden)

- auf dieses Feld darf nur **1 Spielstein** gesetzt werden
- von diesem Feld aus muß ein Spielstein **1 Schritt** weit bewegt werden



2er-Feld (2 mal vorhanden)

- auf dieses Feld dürfen maximal **2 Spielsteine** aufeinandergesetzt werden
- von diesem Feld aus muß ein Spielstein **2 Schritte** weit bewegt werden



3er-Feld und Zugangs-Ausgangs-Feld (5 mal vorhanden)

- auf dieses Feld dürfen maximal **3 Spielsteine** aufeinandergesetzt werden
- von diesem Feld aus muß ein Spielstein **3 Schritte** weit bewegt werden
- über dieses Feld können Spielsteine **ins Spiel** und **aus dem Spiel** gebracht werden



4er-Feld (2 mal vorhanden)

- auf dieses Feld dürfen maximal **4 Spielsteine** aufeinandergesetzt werden
- von diesem Feld aus muß ein Spielstein **4 Schritte** weit bewegt werden



6er-Feld (1 mal vorhanden)

- auf dieses Feld dürfen maximal **6 Spielsteine** aufeinandergesetzt werden
- von diesem Feld aus muß ein Spielstein **6 Schritte** weit bewegt werden



Rosetten-Feld (5 mal vorhanden)

- auf dieses Feld darf grundsätzlich **kein Spielstein** gesetzt werden
- Würde ein Spielzug mit der vorgegebenen Schrittezahl auf einem Rosetten-Feld enden, so muß die Schrittezahl verdoppelt werden. Diese Möglichkeit ist grundsätzlich nur von einem 3er-Feld aus gegeben. Zu der Schrittezahl 3 werden somit 3 Schritte hinzugezählt, sodaß dann der gesamte Spielzug 6 Schritte hat.

Besetzt werden können sowohl gegnerische wie auch eigene Spielsteine.

Bewegt werden darf grundsätzlich immer nur der oberste Spielstein. Die unteren Spielsteine sind, solange sie besetzt sind, unbeweglich.

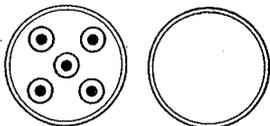




SPIELSTEINE



Die Spielsteine haben eine bedruckte und eine unbedruckte Seite.



Mit der bedruckten Seite nach oben gelten sie im Sinne der Spielregel als "offene Spielsteine", mit der unbedruckten Seite nach oben als "geschlossene Spielsteine".

- Offene Spielsteine dürfen von anderen Spielsteinen, sowohl von eigenen wie auch von gegnerischen, überlaufen und besetzt werden.
- Geschlossene Spielsteine dürfen von anderen Spielsteinen, sowohl von eigenen wie auch von gegnerischen, nicht überlaufen und nicht besetzt werden. Geschlossene Spielsteine bilden also eine Blockade.

SPIELBEGINN

Bei Spielbeginn stellt jeder Spieler seine 7 Spielsteine als geschlossene Spielsteine, also mit der unbedruckten Seite nach oben, vor sich neben das Spielbrett. Bei Spielbeginn sind also alle Spielsteine aus dem Spiel.

Der Eröffnungsspieler wird durch Losentscheid ermittelt. Er bringt zunächst einen Spielstein ins Spiel; ebenso sein Gegenspieler. Danach bringen die beiden Spieler weitere Spielsteine ins Spiel, oder sie bewegen die bereits im Spiel befindlichen Spielsteine.

Auf welche Weise die Spielsteine ins Spiel gebracht werden, wird später erläutert, denn zunächst sind die grundsätzlichen Bewegungsabläufe innerhalb eines Spielzuges von Bedeutung.

SPIELZÜGE

Die beiden Spieler machen abwechselnd je einen Spielzug. Erlaubt ist dabei

- einen eigenen Spielstein ins Spiel zu bringen, d.h. einen Spielstein auf das Spielbrett zu setzen, oder
- einen beliebigen eigenen Spielstein auf dem Spielbrett zu bewegen, oder
- einen beliebigen eigenen Spielstein aus dem Spiel zu nehmen, d.h. einen Spielstein vom Spielbrett zu nehmen.

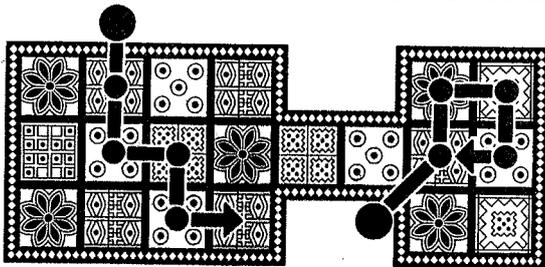




Bei jedem Spielzug muß der bewegte Spielstein immer umgedreht werden.

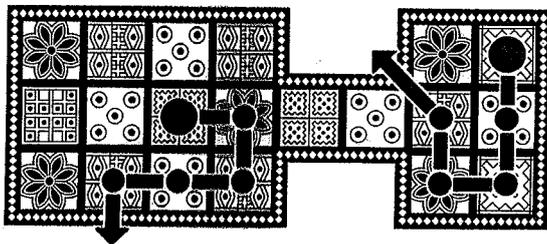
Soll also beispielsweise ein geschlossener Spielstein bewegt werden, so muß er als offener Spielstein auf das Zielfeld gesetzt werden. Wird dieser offene Spielstein wieder bewegt, so entsteht aus ihm wiederum ein geschlossener Spielstein.

SPIELSTEINE INS SPIEL BRINGEN UND AUS DEM SPIEL NEHMEN



Um einen Spielstein ins Spiel zu bringen, muß dieser über eines der 5 Zugangs-Ausgangs-Felder 5 Schritte weit in die Spielbrett-Felder hineinbewegt werden.

Da Spielsteine, die aus dem Spiel sind, nur geschlossene Spielsteine sein können, endet somit ein solcher Spielzug immer mit einem offenen Spielstein.



Um einen Spielstein aus dem Spiel zu nehmen, muß dieser grundsätzlich ein **offener Spielstein** sein und über eines der 5 Zugangs-Ausgangs-Felder mit genau 5 Schritten aus den Spielbrett-Feldern herausbewegt werden.

Ein solcher Spielzug endet somit immer mit einem geschlossenen Spielstein.

ÜBERLAUFEN UND BESETZEN VON FELDERN UND VON SPIELSTEINEN

Überlaufen werden dürfen

- alle unbesetzten Felder,
- alle mit offenen Spielsteinen besetzte Felder, auch die Felder, die mit der jeweils maximalen Zahl von Spielsteinen besetzt sind, wenn der oberste Spielstein ein offener Spielstein ist.





Besetzt werden dürfen

- alle unbesetzten Felder, mit Ausnahme der Rosetten-Felder,
- alle mit offenen Spielsteinen besetzten Felder, sofern diese nicht mit der jeweils maximalen Zahl von Spielsteinen bereits besetzt sind.

Nicht überlaufen werden dürfen

- alle mit einem geschlossenen Spielstein besetzten Felder.

Nicht besetzt werden dürfen

- alle Rosetten-Felder,
- alle mit einem geschlossenen Spielstein besetzten Felder,
- alle mit einem offenen Spielstein besetzten Felder, sofern diese mit der jeweils maximalen Zahl von Spielsteinen bereits besetzt sind.

SPIELENDENDE

Sieger der Spielpartie ist der Spieler, der seinen Gegenspieler unbeweglich gemacht hat, d.h. wenn dieser

- keinen eigenen Spielstein mehr auf dem Spielbrett bewegen kann und
- keinen eigenen Spielstein mehr aus dem Spiel nehmen kann und
- keinen eigenen Spielstein mehr ins Spiel bringen kann.

Es ist dabei belanglos, wieviel eigene und gegnerische Spielsteine sich zu diesem Zeitpunkt im Spiel befinden.



Ein Produkt der PHARAO-Brettspiele · Postfach 500 501 · D-80975 München

