

SETI



Spielanleitung

Instructions

Règle du jeu

1. Kurzbeschreibung

Seti ist ein Denkspiel für 2 Personen; es stammt aus dem alten Ägypten. Das hier vorliegende Spiel ist der Versuch einer Rekonstruktion, da es keine genaue Überlieferung gibt, wie Seti zu spielen ist.

Bei diesem Spiel geht es darum, als Erster mit einer eigenen Spielfigur ein Feld in der Startreihe des Gegners zu erreichen, ohne dort geschlagen werden zu können. Ein wesentliches Spielelement ist, daß Spielsteine nicht geschlagen, sondern erobert werden und für den Eroberer weiterhin im Spiel bleiben.

Zu Seti liegen hier 2 Varianten vor mit unterschiedlichen Spielplänen und Figuren.

2. Ausstattung

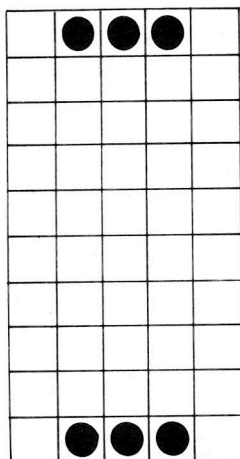
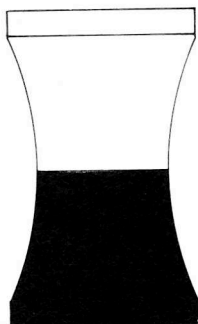
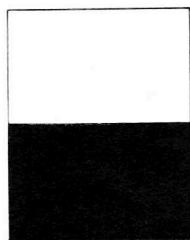
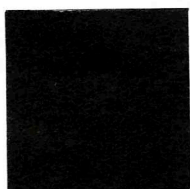
a) Die Spielfiguren

Alle Spielfiguren sind zweifarbig; ein Spieler spielt mit der weißen Farbe oben, der andere mit braun oben.

Jeder Spieler erhält:

- 1 Pharao
- 2 Hohepriester
- 3 Totenschiffe

Die restlichen Figuren sind für Seti-Beth vorgesehen.



b) Der Spielplan

Der Spielplan ist, den beiden Varianten entsprechend, beispielbar. Der Spielplan für Seti-Aleph ist in 3x10 Felder aufgeteilt. Die jeweilige Startreihe (letzte Feldderreihe) ist besonders gekennzeichnet.

c) Die Spielanleitung

3. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit einem Pharao oder Hohepriester die Startreihe des Gegners zu erreichen, ohne dort im **nächsten** Zug erobert zu werden.

Der Spieler, dem dies gelingt, gewinnt das Spiel.

4. Vorbereitung

Der Pharao und seine beiden Hohepriester werden auf die Startreihe gesetzt. Der Pharao in die Mitte, die Hohepriester auf die Felder rechts und links daneben.

Die Totenschiffe bleiben außerhalb des Spielplanes; sie kommen erst während des Spiels zum Einsatz.

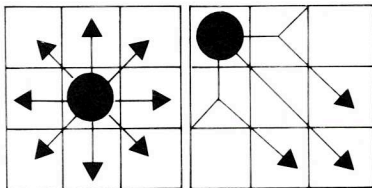
Es wird abwechselnd gezogen. Die Farben werden ausgelost, Weiß beginnt.

5. Bewegen

a) Der Pharao

Der Pharao zieht immer nur ein Feld weit: waagrecht oder senkrecht, oder diagonal.

Der Pharao kann andere Figuren nicht überspringen.



b) Der Hohepriester

Der Hohepriester zieht immer zwei Felder weit: diagonal oder im Rösselsprung.

Der Hohepriester kann eigene und fremde Figuren überspringen. Übersprungene Figuren sind nicht geschlagen.

c) Das Totenschiff

Das Totenschiff ist in Verbindung mit einem Hohepriester oder Pharao unangreifbar. Das Totenschiff kann nur gesetzt oder weggenommen werden, beides gilt als Zug. Das Totenschiff kann nicht bewegt werden, dafür aber beliebig oft gesetzt und weggenommen werden. Das Totenschiff kann auf ein leeres Feld oder unter eine bereits stehende Figur gesetzt werden. Und auch von dort weggenommen werden. Ein Totenschiff darf nicht auf die Zielreihe gelegt werden.

6. Erobern

Eine Figur wird erobert, indem man direkt auf das gegnerische Feld zieht oder springt.

Die eroberte Figur wird umgedreht und geht in den Besitz des Eroberers über. Handelt es sich bei der eroberten Figur um einen Pharao oder Hohepriester, so wird diese Figur umgedreht, auf die eigene Startreihe gesetzt und kann beim nächsten Zug von dort ins Spiel kommen.

Ist auf der Startreihe kein Platz mehr, so wird die davorliegende Reihe besetzt – beginnend mit dem mittleren Feld.

Ein Totenschiff allein kann erobert werden, nur die Kombination Totenschiff/Pharao/Hohepriester ist unangreifbar.

Eroberte Totenschiffe werden vom Spielfeld genommen und können im nächsten Zug eingesetzt werden.

7. Ende des Spiels

Gelingt es einem Spieler, mit einem Pharao oder Hohepriester die gegnerische Startreihe zu erreichen, so hat der Gegner noch einen Zug, um diese Figur zu erobern. Kann er das nicht, so ist das Spiel beendet – er hat verloren.

8. Taktische Hinweise

- Der Pharao eignet sich sehr gut als zurückhängender Verteidiger.
- Durchbrüche von gegnerischen Figuren durch die eigene Linie müssen unbedingt vermieden werden.
- Totenschiffe lassen sich hervorragend als Falle bzw. Ablenkungsmanöver einsetzen.
- Angriffe mit einzelnen Figuren bergen ein hohes Risiko.

9. Variante

Jeder Spieler erhält 1 Pharao und 4 Hohepriester. Gespielt wird auf dem 5x10 Felder umfassenden Spielplan.

Die Totenschiffe entfallen völlig. Spielaufbau und -ablauf entsprechen ansonsten Seti-Aleph. Ausnahme: Einmal eroberte Spielsteine sind aus dem Spiel. Sie sind geschlagen und können nicht mehr eingesetzt werden.

Playing instructions

Contents:

1. Short description

SETI is a mental game for two players. It originated in old Egypt. This game is an attempt of reconstruction, as there have not been handed down to posterity any rules how SETI is to be played.

The object of this game is to be the first in reaching with one own figure a place in the starting row of the opponent's player, but without becoming beaten there.

An essential feature is that figures will not be beaten, but conquered and still remain in the game for the conqueror.

SETI consists of two variations with different boards and figures.

2. Equipment

a) Figures

All figures are bicoloured. One player plays with the white side, the other with the brown side.

Each player receives:

- 1 Pharao
- 2 High Priests
- 3 Death-ships

The remaining figures are meant for Seti-Beth.

b) Board

Both variations can be played on the board. The board for Seti-Aleph is divided in 3x10 fields. Each starting row (last row of the fields) is especially marked.

c) Playing instructions

3. Object of the game

The object is to be the first in reaching with a Pharao or a High Priest the starting row of the opponent, without becoming conquered there within the **next** turn.

The player who succeeds in doing so, is the winner of the play.

4. Set up

Pharao and his both High Priests are placed on the starting row: Pharao in the middle, one of the High Priests on his left, the other on his right-sided field.

The death-ships remain outside of the board. They will be used during the play.

The players turn alternately. The colours will be drawn. White begins.

5. Moving

a) Pharaoh

Pharaoh always moves one field only: horizontally or vertically. Pharaoh cannot jump over other figures.

b) High Priest

The High Priest always moves two fields: diagonally or in knight's move. The High Priest can jump over own and opponent's figures. Figures jumped over are not beaten.

c) Death-ship

The death-ship is unassailable in connection with a High Priest or Pharaoh. The death-ship can only be placed or removed, both counts as a move. The death-ship cannot be moved, but it can be placed or removed as often as one likes. The death-ship can be placed on an empty field or under an already existing figure. Moreover, it can also be removed from there. A death-ship is not permitted to lie on the finishing row.

6. Conquering

A figure will be conquered by directly moving or jumping on to the opponent's field.

The figure conquered will be turned over and belongs now to the conqueror. If the figure conquered is a Pharaoh or a High Priest, it will be turned over, then placed on the own starting row and can join the play at the next turn. If there is not any further place in the starting row, the row in front of the starting row will be occupied, starting with the field in the middle of the row.

A death-ship on its own can be conquered, only the combination death-ship/Pharaoh/High Priest is unassailable.

Death-ships conquered will be removed from the board and can be used within the next turn.

7. End of the game

If a player succeeds in reaching with his Pharaoh or High Priest the opponent's starting row, the opponent still has one move to conquer the figure. If this is impossible for him, the game ends – he has lost!

8. Tactical tips

- Pharaoh is very qualified to be used as subsequent defender.
- Breaches of opponent's figures into the own line should absolutely be avoided.
- Death-ships can excellently be used as trap, respectively as diverting manoeuvre.
- Attacks with single figures run a large risk.

9. Variation

Each player gets 2 Pharaohs and 4 High Priests. The board with 5x10 fields will be used. Death-ships will completely be omitted.

Set up and sequence of the game correspond to Seti-Aleph.

Exception: Once conquered figures are out of the game. They are beaten and cannot be used any longer.

Seti

Règle du jeu

Sommaire:

1. Description succincte
2. Composition du jeu
3. But du jeu
4. Préparatifs de jeu
5. Marche des figurines
6. Prise des figurines
7. Fin du jeu
8. Remarques tactiques
9. Variante

1. Description succincte

Seti est un jeu de réflexion pour deux personnes. Il remonte à l'Égypte ancienne. Le présent jeu concrétise un des essais de reconstruction de la règle du jeu d'origine, car aucun document précis sur la méthode de jeu du Seti n'a été transmis de cette époque.

Le jeu reconstitué ici consiste à atteindre en premier, avec l'une de ses propres figurines, l'une des cases de la ligne de départ de l'adversaire, en évitant d'y être battu. Un des aspects essentiels du jeu est le fait que les figurines ne sont pas battues, mais que l'on s'en empare et qu'elles restent en jeu en faveur du conquérant.

Il existe deux variantes de Seti, qui se distinguent par le plateau de jeu et les figurines utilisés.

2. Composition du jeu

a) Les figurines

Toutes les figurines sont bicolores et réversibles; un joueur choisit la couleur blanche, l'autre la couleur noire.

Chaque joueur dispose de:

- 1 pharaon
 - 2 grands prêtres
 - 3 vaisseaux mortuaires
- Les autres figurines sont prévues pour le Seti – Beth.

b) Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est réversible et adapté aux deux variantes. Le plateau de jeu du Seti – Aleph est divisé en 3 x 10 cases. Chaque ligne de départ (dernière rangée de cases) est spécialement caractérisée.

c) La règle du jeu.

3. But du jeu

Le but du jeu est d'atteindre en premier, avec un pharaon ou un grand prêtre, la ligne de départ de l'adversaire, en évitant de s'y faire prendre au tour **suivant**. Le gagnant est celui qui réussit un tel coup.

4. Préparatifs de jeu

Le pharaon et ses deux grands prêtres sont placés sur la ligne de départ. Le pharaon se trouve au centre, les grands prêtres sur les cases contigües, à droite et à gauche.

Les vaisseaux mortuaires restent à l'extérieur du plateau de jeu; ils n'interviennent qu'au cours de la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les couleurs sont tirées au sort. Le joueur blanc commence.

5. Marche des figurines

a) Le pharaon

Le pharaon ne se déplace chaque fois que d'une case dans le sens

horizontal ou
vertical ou
diagonal.

Le pharaon ne peut pas sauter d'autres figurines.

b) Le grand prêtre
Le grand prêtre se déplace toujours de deux cases dans le sens diagonal ou identique au saut du cavalier. Le grand prêtre peut sauter les propres figurines ainsi que les figurines adverses. Les figurines sautées ne sont pas battues.

c) Le vaisseau mortuaire
En liaison avec un pharaon ou un grand prêtre, le vaisseau mortuaire est inattaquable. Le vaisseau mortuaire peut seulement être placé ou retiré, chaque opération étant considérée comme un coup. Le vaisseau mortuaire ne peut pas être déplacé sur le plateau de jeu, mais on peut le placer ou le retirer aussi souvent que l'on veut.
Il est possible de poser le vaisseau mortuaire sur une case libre ou sous une figurine déjà en place, puis de le reprendre. Un vaisseau mortuaire ne peut pas être placé sur la ligne d'arrivée.

6. Prise des figurines

L'occupation directe ou par bonds d'une case adverse entraîne la prise de la figurine qui s'y trouve. La figurine, dont on s'est emparée, est retournée et devient possession du conquérant. Si la figurine prise est un pharaon ou un grand prêtre, celle-ci est alors retournée, placée sur la ligne de départ du conquérant et, de cette position, peut alors entrer en jeu au prochain tour.

Si toutes les cases de la ligne de départ sont déjà occupées, la figurine est alors placée sur la case centrale de la rangée précédente. On peut s'emparer d'un vaisseau mortuaire isolé. Seule la combinaison vaisseau mortuaire/pharaon ou grand prêtre est inattaquable. Les vaisseaux mortuaires pris sont retirés du jeu et peuvent être remis en jeu au prochain tour.

7. Fin du jeu

Quand un joueur réussit à atteindre la ligne de départ adverse avec un pharaon ou un grand prêtre, l'adversaire dispose encore d'un coup pour essayer de s'emparer de cette figurine. S'il ne peut pas, la partie est alors terminée et il a perdu.

8. Remarques tactiques

- Le pharaon se prêtre très bien au rôle de défenseur en retrait.
- Les percées des figurines adverses à travers la propre ligne de défense doivent être absolument évitées.
- Les vaisseaux mortuaires constituent des pièges et des manoeuvres de diversion efficaces.
- Les attaques à l'aide de figurines isolées cachent un grand risque.

9. Variante: Seti – Beth

Chaque joueur dispose de 1 pharaon et de 4 grands prêtres. La partie se déroule sur le côté du plateau de jeu comportant 5 x 10 cases.

Les vaisseaux mortuaires sont supprimés.

La conception et le déroulement du jeu correspondent exactement à la version Seti – Aleph.

Exception:

Les figurines prises doivent être retirées du jeu. Elles sont battues définitivement et ne peuvent donc plus intervenir.