

gra karciana

# Faraon

Gra w Faraona to prosta gra karciana, w której może uczestniczyć dowolna liczba osób, ale każdy gracz musi mieć swoją własną talię kart. Jeden z uczestników pełni rolę „bankiera”, który gra przeciwko reszcie graczy, zwanych „poniterami”.

Gra w Faraona jest grą losową, bardziej przypominającą zakłady w ruletce niż typową grę karcianą, gdzie kluczowe są umiejętności. Mimo to, daje dużo zabawy, szczególnie jeśli gramy na drobne nagrody, takie jak słodycze. Powstała we Francji w XVII w. po tym jak Ludwik XIV zakazał gry w Basseta. Z czasem zakazano też gry w Faraona, ale upowszechniła się poza granicami Francji.

# Reguły gry:

- 01** Każdy poniter wybiera jedną lub kilka kart z własnej talii i kładzie je zakryte przed sobą.
- 02** Następnie ustala, jaką stawkę chce postawić na swoje karty.
- 03** Bankier tasuje swoją talię kart, a potem przekazuje ją do przełożenia jednemu z graczy.
- 04** Poniterzy odkrywają swoje zakryte karty, zwane „poniterkami”.
- 05** Bankier zaczyna odkrywać swoje karty i kładzie je na przemian po prawej i lewej stronie. Karty po prawej stronie oznaczają wygraną banku, a te po lewej wygraną poniterów. Są jednak dwa wyjątki:
  - Ostatnia karta po lewej stronie zawsze wygrywa dla bankiera.
  - Jeśli po obu stronach wypadną karty o tej samej wartości, poniter traci połowę swojej stawki na rzecz banku.
- 06** Po pierwszej rundzie następuje druga runda, identyczna w zasadach. Poniterzy, którzy wygrali w pierwszej rundzie, mogą zakończyć grę, zacząć od nowa lub „parolować”. Parolowanie polega na tym, że jeśli gracz wygrał jedną monetę, to w drugiej rundzie ma dwie. Może wtedy zgiąć róg karty, co oznacza, że w przypadku przegranej straci tylko jedną monetę.

# Senet

gra planszowa

Senet jest egipską grą poświadczoną już od czasów Starego Państwa. Najstarsze przedstawienie gry pochodzi z XXVII wieku p.n.e, z czasów króla Neczericheta (Dżosera), a fragmenty będące prawdopodobnie kawałkami planszy są nawet kilkaset lat starsze. Pierwsze znaleziska całej planszy są datowane na okres Średniego Państwa. Gra zyskała szczególne znaczenie w okresie Nowego Państwa, gdyż zaczęto ją uważać za symboliczne odzwierciedlenie podróży zmarłego po zaświatach. Wyszła z użycia dopiero w okresie rzymskim.

Plansze były wykonywane z różnych materiałów – przeważnie z drewna lub egipskiego fajansu, ale także z kości słoniowej. Były to przedmioty luksusowe. Plansza często miała formę pudełka z szufladką do przechowywania pionków, z inną grą po drugiej stronie.

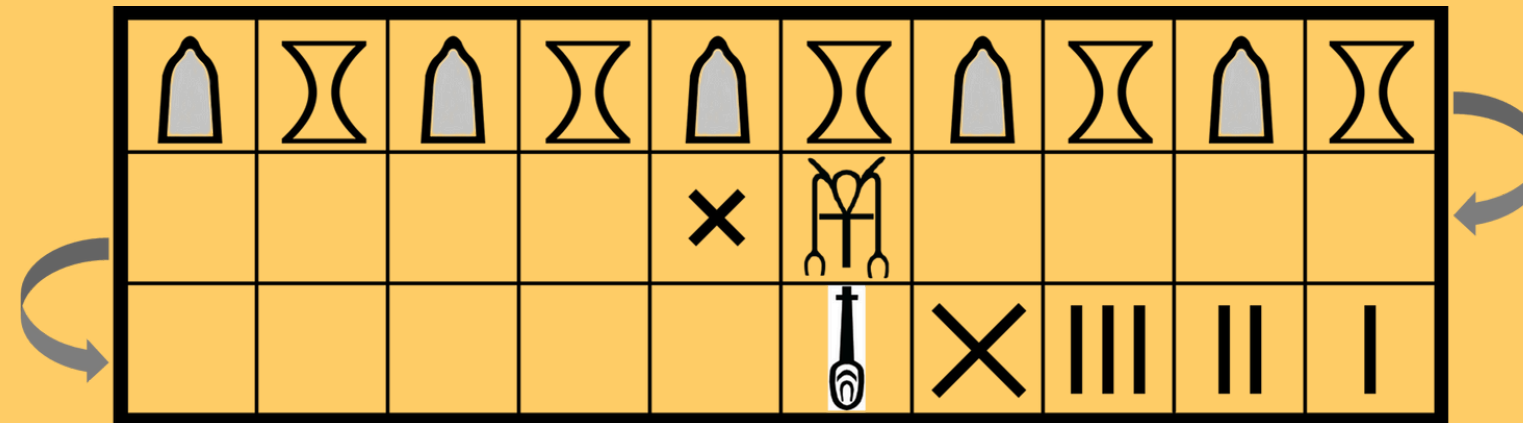
Plansza do gry w senet składa się z trzydziestu pól, ułożonych w trzy rzędy po 10. Przeważnie pola były kwadratowe, ale w późniejszych czasach mogły też być oznaczane okręgami. Kilka pól było oznaczonych hieroglifami – nie zawsze tymi samymi, za to zwykle chodziło o te same pola (jedno pośrodku planszy i kilka na końcu). Każdy z dwóch graczy dysponował pięcioma pionkami, które najczęściej miały formę stożków i szpilek. Odróżniała je forma, a nie kolor. Liczbę pól do przemieszczenia pionka określał rzut specjalnymi, oznakowanymi patyczkami.

Reguły gry się nie zachowały. Można je jednak częściowo odtworzyć, biorąc pod uwagę liczbę pionków, układ pól oraz znaki na niektórych z nich. Współcześnie istnieje kilka podobnych do siebie wersji reguł, umożliwiających sensowną i satysfakcjonującą grę. Poniższa zakłada rzucanie zwykłą kostką sześciocienną do przemieszczania pionków. Prawdopodobnie egipskie patyczki do rzucania miały zakres 1-4, więc można pomijać rzuty kostką o wartości 5 i 6, ponawiając rzut. Można też użyć kostki czterościennej. Pionki można zrobić z dowolnych materiałów lub wykorzystać od innych gier.

- 01** każdy gracz ma do dyspozycji po 5 pionków;
- 02** na początku gry są ustawione naprzemiennie w pierwszym rzędzie;
- 03** ruch pionków po planszy odbywa się w sposób ciągły – od lewej do prawej w górnym rzędzie, od prawej do lewej w środkowym, i znów od lewej do prawej w trzecim rzędzie;
- 04** celem gry jest opuszczenie planszy wszystkimi pionkami po przejściu jej w całości – komu się to uda wcześniej, wygrywa; wariant lekko trudniejszy: przed opuszczeniem planszy pionek musi się znaleźć na jednym z trzech ostatnich pól;
- 05** na początku gracze rzucają kostką, by określić, kto zacznie – zaczyna osoba z wyższym wynikiem rzutu;
- 06** rzut kostką określa, o ile pól naprzód można się poruszyć jednym pionkiem;
- 07** dozwolone jest „przeskakiwanie” nad zajętymi polami;
- 08** nie może być dwóch pionków na jednym polu;
- 09** jeśli pionek trafi na pole zajęte przez przeciwnika, pionki zamieniają się miejscami;
- 10** jeśli gracz ma dwa pionki (lub więcej) na sąsiadujących polach, są one chronione i nie można ich zbijać;
- 11** jeśli rzut kostką nie umożliwia żadnego ruchu, gracz traci kolejkę;
- 12** pola ze znakami oznaczają utrudnienia lub ułatwienia ruchu według podanej listy.



# Oznaczenia pól na planszy:



dodatkowy rzut



dodatkowy rzut



utrata kolejki



pionek wraca do początku planszy



stanięcie na tym polu pozwala opuścić planszę



aby opuścić planszę, trzeba rzucić kostką 2  
(w następnej kolejce po trafieniu na pole)



aby opuścić planszę, trzeba rzucić kostką 3  
(w następnej kolejce po trafieniu na pole)

