

# SETI

**Spielanleitung**  
**Game Instructions**  
**Regles de jeu**



## Ausstattung:

18 zweifarbige Spielsteine in drei verschiedenen Formen

1 Spielbrett

Spieldauer: ca. 30 Minuten

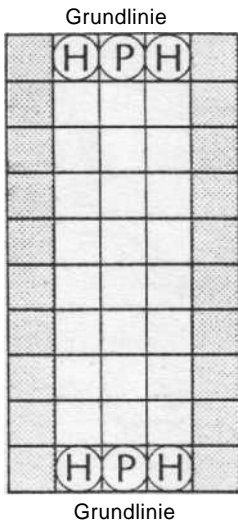
## SETI-ALEPH

### 1. Spielvorbereitung

Alle Spielsteine sind zweifarbig. Ein Spieler spielt mit der weißen Farbe oben, der andere mit braun oben. Jeder Spieler erhält:

- 1 Pharao
- 2 Hohepriester
- 3 Totenschiffe

Der Spielplan für Seti-Aleph ist in 3 x 10 Felder aufgeteilt (die beiden Randstreifen werden bei diesem Spiel nicht benutzt). Der Pharao und seine beiden Hohepriester werden auf die Startreihe gesetzt.



H = Hohepriester  
P = Pharao

Die Totenschiffe bleiben zunächst außerhalb des Spielplanes, sie kommen erst während des Spiels zum Einsatz. Die Farben werden ausgelost. Weiß beginnt.

### 2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit einem Pharao oder Hohepriester die Startreihe des Gegners zu erreichen.

### 3. Spielverlauf

Die Spieler bewegen abwechselnd jeweils eine ihrer Figuren.

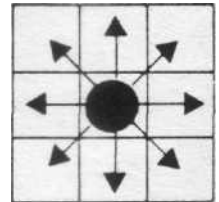
#### 3.1 Bewegen

Pharao



— Er zieht nur ein Feld weit. Waagrecht, senkrecht oder diagonal.

— Er kann andere Figuren nicht überspringen.

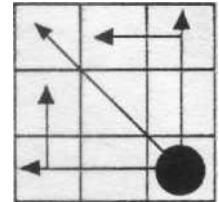


Hohepriester

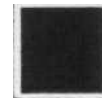


— Er zieht waagrecht, senkrecht oder diagonal zwei Felder weit oder im Rösselsprung (2 Felder geradeaus, 1 Feld zur Seite).

— Er kann eigene und fremde Figuren überspringen.



Totenschiff



— Es kann nur gesetzt oder weggenommen werden. Beides gilt als Zug.

— Es kann nicht bewegt werden, dafür aber beliebig oft gesetzt oder weggenommen werden.

— Es kann auf ein leeres Feld oder unter eine bereits stehende Figur gesetzt und auch von dort weggenommen werden.

— Es darf nicht auf die Zielreihe gesetzt werden.

Totenschiffe lassen sich hervorragend als Falle bzw. Ablenkungsmanöver einsetzen. Angriffe mit einzelnen Figuren bergen ein hohes Risiko.

## SETI-BETH

### 1. Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält:

2 Pharaonen

4 Hohepriester

Die Totenschiffe entfallen. Gespielt wird auf 5 x 10 Feldern (auch die beiden Randstreifen werden benutzt). Die Figuren werden auf die Startreihe gesetzt (siehe Abb. 2). Die Farben werden ausgelost. Weiß beginnt.

### 3.2 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 Pharaon oder Hohepriester, wird diese Figur auf die eigene Startreihe gesetzt. Von dort kann sie beim nächsten Zug wieder ins Spielgeschehen eingreifen.

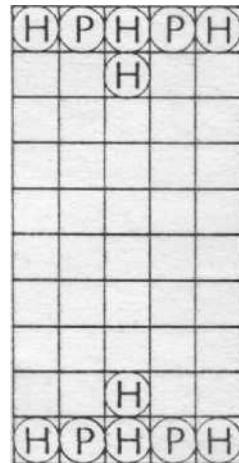
Ist auf der Startreihe kein Platz mehr, wird die davorliegende Reihe besetzt — beginnend mit dem mittleren Feld.

#### Achtung!

Steht ein Pharaon oder Hohepriester auf einem Totenschiff, so können weder das Totenschiff noch die auf ihm stehende Figur erobert werden.

Von einem Totenschiff aus kann eine andere Figur erobert werden. Dabei **muß** das Totenschiff verlassen werden, da dieses nicht bewegt werden kann.

Ein Totenschiff allein kann erobert werden und geht dann in den Besitz des Eroberers über. Es wird vom Spielfeld genommen und kann im nächsten Zug beliebig eingesetzt werden.



### 4. Ende des Spiels

Gewinner ist, wer mit seinem Pharaon oder Hohepriester die Startreihe des Gegners erreicht, ohne vom Gegner in seinem nächsten Zug erobert zu werden.

. . . und hier noch ein paar Tips:

Der Pharaon eignet sich sehr gut als zurückbleibender Verteidiger.

Durchbrüche von gegnerischen Figuren durch die eigene Linie sollten unbedingt vermieden werden.

### 2. Ziel des Spiels

Wie Seti-Aleph

### 3. Spielverlauf

Wie Seti-Aleph

Ausnahme: Einmal eroberte Spielsteine werden aus dem Spiel genommen und können nicht mehr eingesetzt werden.

### 4. Ende des Spiels:

Wie Seti-Aleph

