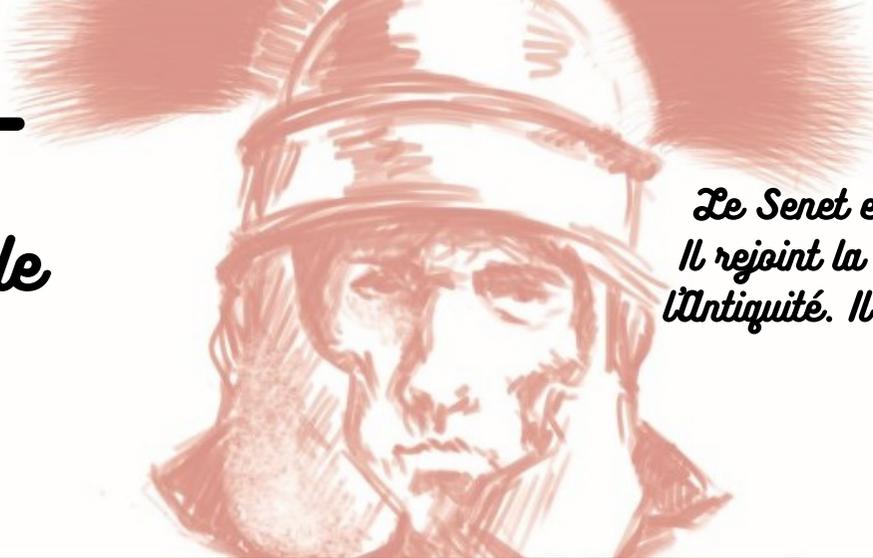
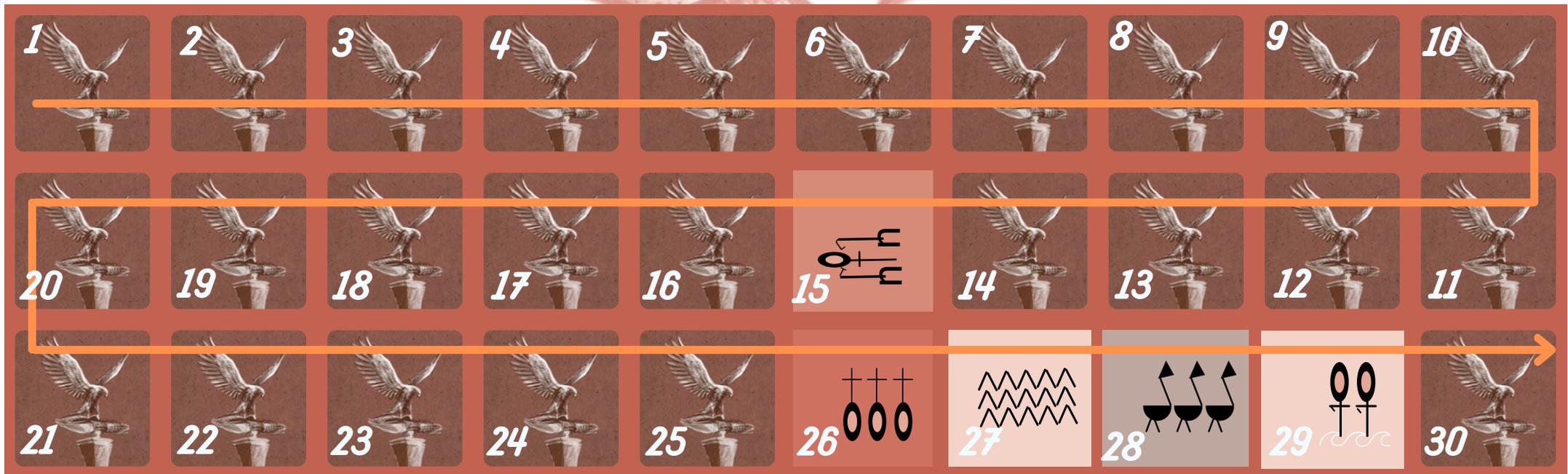


LE SENET

Une proposition de
Sabinus
Mirabellum



*En savoir plus ?
Le Senet est un jeu de société de la Rome antique :
Il rejoint la collection des nombreux et divers jeux de
l'Antiquité. Il est peut-être l'un des tous premiers jeux .*



REGLE DU JEU

Plateau de jeu : sous forme d'un damier de 30 cases numérotées sur le plateau ci-joint avec 5 cases spéciales. Les bâtonnets ont une face colorée, l'autre non.

Les déplacements : Le déplacement des pièces est indiqué comme par les flèches sur le plateau : ex 

Placement des pions : Placer les 10 pions sur les dix premières cases, en alternance.

À qui le tour ? Les joueurs jouent à tour de rôle : exemple : joueur 1 : lancement des bâtonnets, déplacement des pions, et c'est au joueur 2 de jouer.

Le but : le but c'est d'être le premier à ne plus avoir de pions sur le plateau.

Valeur des "dés" (bâtons) : Une face colorée : +1 case et, on rejoue. Deux faces colorées : +2 cases. Trois faces colorées : +3 cases. Faces colorées : +4 cases. Aucune face colorée : +5 cases et, on rejoue.

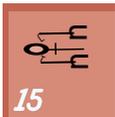
Ce que je dois savoir :

- Il n'est pas possible de passer par-dessus un pion.
- Il ne peut, il n'y avoir qu'un pion par case.
- Si un pion arrive sur une case occupée par un pion adverse, les deux pions changent alors de place (un pion avance jusqu'à la case occupée, l'autre prend la place du premier.)
- Les pions qui se trouvent sur les cases particulières ne peuvent être pris.

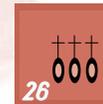
Pour gagner ?

Il convient d'être le premier à sortir l'ensemble de ses pions. Afin de rendre le jeu plus long, plus attractif, il est possible de jouer en 2 manches de 5 parties chacune : celui qui gagne le plus de parties est déclaré vainqueur.

LES HIÉROGLYPHES



La case 15 est la Maison de la Vie : c'est la case de retour lorsqu'un pion tombe sur la case 27 (Eau).



La case 26 est la Maison de la Joie ou du Bonheur. Chaque pion doit obligatoirement s'arrêter sur cette case (un 5 permet de sortir directement le pion qui est sur cette case).



La case 27 est la Maison de l'Eau ou la rivière du Nil. Le pion qui arrive sur cette case retourne à la case 15, la Maison de Vie. Si elle est déjà occupée, il y retournera dès qu'elle se libérera.



La case 28 est la Maison des trois Vérités. Seul un 3 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un trois lorsqu'il joue ce pion, celui-ci tombe dans le Nil (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.



La case 29 est la Maison de Re-Atoun. Seul un 2 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un deux lorsqu'il joue ce pion, celui-ci tombe dans le Nil (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.