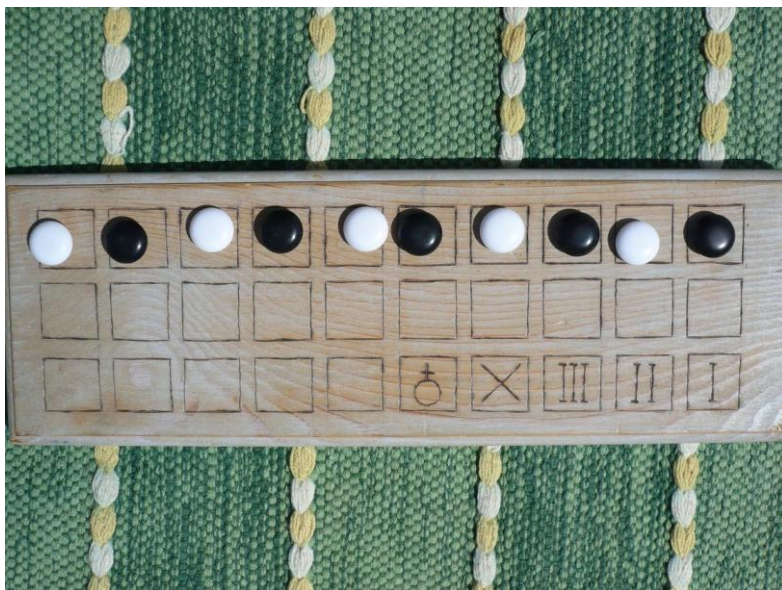


SENET

Égypte, antiquité (2800 av. JC) — 2 joueurs

Ce jeu, qui signifie "le passage" en égyptien ancien ("snt"), était prisé dans l'Égypte antique par toute la population, des paysans qui jouaient dans le sable aux Pharaons qui jouaient sur des plateaux faits de pierres précieuses et d'ivoire, comme l'attestent les découvertes faites lors des fouilles archéologiques, notamment dans la tombe de Toutankhamon.

Ce jeu est aussi l'ancêtre du Backgammon.



Âge

À partir de 8 ans

Durée

44 min 52

But du jeu

Faire sortir tous ses pions après leur avoir fait parcourir tout le trajet.

Matériel

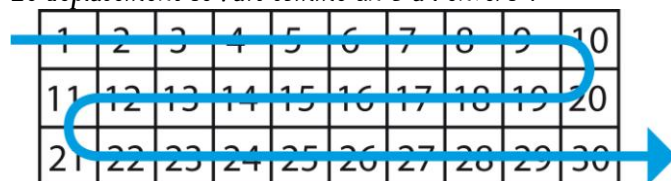
1 plateau (30 cases partagées en 3 rangées) – 5 pions noirs, 5 pions blancs – 4 dés à 2 faces (1 face blanche, 1 face noire).

Mise en place

Les pions sont placés alternativement, un pion blanc, un pion noir, sur la première ligne (cases de 1 à 10).

Déroulement

Le déplacement se fait comme un S à l'envers :



Chaque joueur, chacun à son tour, lance les dés pour savoir de combien de cases il peut avancer. Les dés se comptent en fonction du nombre de faces blanches obtenues :

- (1 face blanche) :=1 point
- (2 faces blanches) : 2 points
- (3 faces blanches) :=3 points
- (4 faces blanches) :=4 points
- (0 face blanche) :=6 points, et on rejoue

(suite au verso)

Une case ne peut recevoir plus d'un pion.

Prises : Un pion peut prendre un pion adverse s'il tombe sur la même case. Les 2 pions échangent alors leur place (autrement dit, le pion mangé retourne sur la case d'où vient de partir le pion mangeur).

Protection et barrières :

Deux pions de la même couleur placés sur des cases contiguës sont protégés : on ne peut pas les attaquer (mais ils peuvent être franchis).

Trois pions de la même couleur placés sur des cases contiguës sont non seulement protégés, mais en plus ils ne peuvent être franchis par d'autres pions.

Cases spéciales : Les 5 dernières cases sont spéciales.

- La case 26, la "Maison du bonheur" (marquée par un rond et une croix) : on rejoue le même pion.

- La case 27, la "Maison de l'eau" (marquée X) : le pion sort du jeu, et doit recommencer tout le parcours.

- Les cases 28, 29 et 30 (marquées III, II et I) : on doit obligatoirement obtenir les nombres exacts aux dés pour pouvoir sortir, c'est-à-dire respectivement 3, 2 et 1.

Sortie des pions : Un joueur peut sortir ses pions s'ils sont tous sur la dernière ligne. Il les sort en effectuant un déplacement au-delà de la dernière case.

Remarque : Si un coup ne permet pas d'avancer, le joueur doit jouer un pion en le reculant. Dans ce cas, il ne peut pas manger un pion adverse. S'il ne peut jouer aucun pion, il passe son tour. Attention, même si le seul coup possible amène un pion sur la case 27, on doit le jouer !



Fin de partie

Le premier joueur à sortir tous ses pions a gagné.

Variantes

- pour entrer sur le parcours, un pion doit faire un 4 ou un 5

- pour entrer sur le parcours, un pion doit faire un 1

- Le premier mouvement est effectué par le premier joueur à tomber sur 4 ou 5 aux dés. Il prend alors les noirs, et joue le pion sur la case 10. Le joueur aux pions blancs joue ensuite son pion sur la case 9. Chaque joueur choisit ensuite son pion librement.

- pour la mise en place, aucun pion n'est placé sur le plateau

- Quand un pion arrive sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est renvoyé à la case 15

- la case 15 est une case "sanctuaire" où les pions ne peuvent être mangés.

- pas de protections et barrières