

Si aucun déplacement vers l'avant n'est possible, il faut reculer. Si on peut avancer son pion d'un nombre de cases inférieur au résultat des dés, il faut avancer puis reculer.

Suite à un déplacement, si une pièce arrive sur une case occupée par une pièce adverse il la chasse en intervertissant les positions, on ne peut pas se substituer à un de ses propres pions (afin d'éviter de reculer).

Deux pièces du même joueur situées sur deux cases à suivre se protègent l'une l'autre et ne peuvent être prises.

Trois pièces du même joueur situées sur trois cases à suivre forment un obstacle infranchissable

Le vainqueur de la partie est celui qui fait sortir du jeu ses 7 pions.

Il faut un jet exact pour sortir un pion.

OPTIONS DE JEU :

Il est interdit de bouger un pion situé sur la dernière partie du parcours (cases 26 à 30) suite au fractionnement d'un résultat. On ne peut avancer les pions qui se situent dans ce secteur que sur un lancer franc.

Les lancers de 1, 4 ou 5 peuvent être joués directement sur cette partie du parcours, contrairement aux 25 premières cases où l'on ne peut avancer qu'après avoir obtenu un 2 ou un 3.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un pion en jeu, il peut s'il le désire jouer tous les coups directement même s'il n'est pas dans la dernière partie du parcours, un score exact n'est pas requis pour le sortir.



SENET

LIVRET

Le Senet, jeu emblématique de l'antiquité égyptienne, était un jeu très populaire pratiqué pendant près de 3000 ans.

Il était joué par toutes les couches sociales de la population, on a pu retrouver des traces de jeu attestant qu'il était aussi bien pratiqué par l'élite dirigeante (tombe de Tout Ank Amon) que par le peuple.

Il est le représentant le plus connu des jeux de l'Égypte antique.

De nombreuses représentations (peinture et bas reliefs) de ce jeu peuvent être observées, notamment dans des tombes.

Ce jeu est porteur d'une forte symbolique, le chiffre 30 (nombre de cases du plateau) revêt une grande importance en Égypte antique (30 jours du calendrier lunaire, 30 divinités mythiques...), son caractère rituel paraît indiscutable. Senet signifie « le passage ».

La règle que nous présentons ici est tirée de l'interprétation d'un texte inscrit sur une tablette cunéiforme babylonienne

Afin d'améliorer la jouabilité, nous vous proposons des options de jeu qui nous semblent (suite à de nombreuses parties) intéressantes et qui ne trahissent en rien l'esprit du jeu.

Pour tout renseignement sur un point de règle qui ne vous paraîtrait pas clair, merci de nous en informer à contact@geoludie.com.

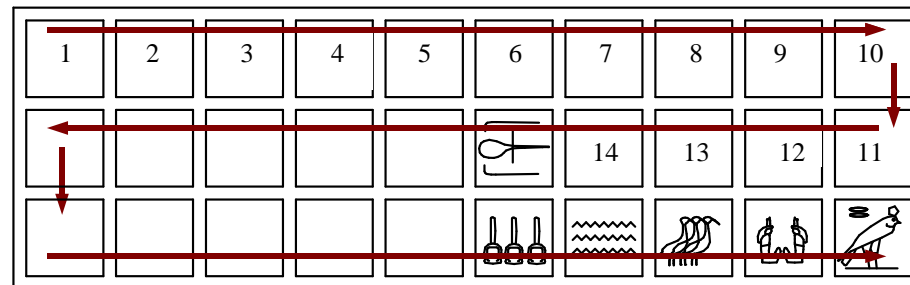
CONTENU

1 PLATEAU DE JEU EN CEDRE OU HETRE MASSIF

7 PIÈCES CONIQUES EN TERRE OU ACAJOU

7 PIÈCES « BOBINES » EN TERRE OU ACAJOU

4 BAGUETTES EN OS OU BOIS



Cases 1 à 14 : cases de placement initial des pièces (alternativement entre les joueurs)

Case 15 : Maison de la renaissance.

Case 26 : Maison du bonheur, passage obligé pour tous les pions. Un 5 permet de sortir le pion

Case 27 : Maison de l'eau, retour case 15 (ou sur la première case libre précédent le 15)

Case 28 : Maison des trois vérités, un trois permet de sortir directement.

Case 29 : Maison de Rê-Atoum. Un deux permet de sortir directement.

Case 30 : seul un lancer de un permet d'en sortir.

→ Sens du déplacement

Chaque joueur possède 7 pions identiques appelés Ibaus.

Deux joueurs, en début de partie les pions sont placés alternativement sur les quatorze premières cases du plateau.

Déplacements :

les pions sont déplacés suite au lancer de quatre bâtonnets :

1 point par face marquée (1 à 4)

5 points si les quatre faces unies sortent ensemble.

Les pions progressent sur le plateau de leur case de départ à la sortie en suivant un chemin en forme de S comme indiqué sur le schéma.

Le premier à obtenir 1 commence la partie et joue les pièces placées sur les cases impaires.

Il faut réaliser un jet de 2 ou 3 pour avancer une pièce, il faut rejouer tant que l'on n'a pas obtenu un 2 ou un 3, il convient d'additionner les résultats que l'on peut répartir ensuite entre plusieurs pions.