

SENET

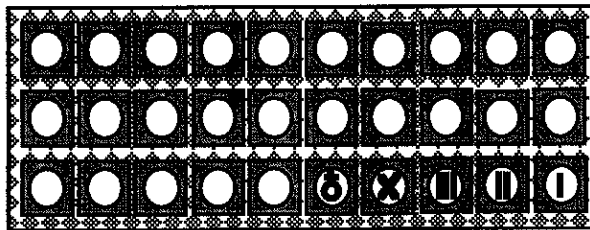
Le Senet fut sans doute le jeu le plus populaire et le plus important dans l'antiquité égyptienne, c'est aussi l'un des ancêtres du Backgammon.

Historique

Les fouilles archéologiques démontrent qu'il était joué par le peuple et par toutes les couches sociales égyptiennes. Sur les tombes et les temples on a retrouvé des dessins de damier de ce jeu, ce qui prouve que les oracles, les prêtres, et les ouvriers qui les ont construits, jouaient au Senet pour se divertir. Les paysans y jouaient sur le sable en improvisant des pions avec des pierres ou des pièces de monnaie. Mais les Pharaons y jouaient sur de magnifiques damiers faits de bois précieux, d'ivoire ou de céramique. Quelques-uns de ces merveilleux échantillons de l'artisanat égyptien, comme celui retrouvé dans la tombe de Tout Ankh Amon (1347-1339 Av J.C.), se sont parfaitement conservés. Le musée du Louvre en possède quelques exemplaires.

Matériel

Un plateau de 30 cases partagées en trois rangées, 5 pions noirs et 5 pions blancs, 4 dés à 2 faces.



But du jeu

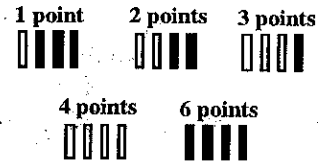
Le Senet est un jeu de course entre deux personnes. On déplace ses pions suivant la trajectoire d'une charrue à boeufs (c'est à dire en forme de "S" à l'envers). Le premier joueur qui a réussi à sortir tous ses pions du plateau a gagné.

La Boîte à Outils
Jeux du monde
 221 chemin du râteau - Domino
 17190 St Georges d'Oléron
 tél: 05 46 76 72 33 06 37 75 86 09
 n° siret: 445 406 697 00026 code APE: 913E

Déroulement

● Déplacement des pions

On déplace ses pions selon les points obtenus avec 4 dés à 2 faces (une blanche et une noire). Le calcul des points donnés par les dés se fait de la manière suivante :



● Début de la partie

Les joueurs lancent les bâtonnets chacun leur tour, jusqu'à ce que l'un d'eux réalise 1 point. Ce joueur prend alors les pions noirs et déplace celui de la case 10 sur la case 11. Après ce premier déplacement le même joueur garde la main et relance les bâtonnets. S'il tire 1, 4 ou 6, il avance le pion de son choix puis rejoue à nouveau. S'il tire 2 ou 3, il avance une pièce et passe la main à son adversaire.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
○	■	○	■	○	■	○	■	○	■
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Le second joueur joue son premier coup à partir de la case 9, ensuite il peut avancer n'importe quel pion.

● Tours de jeu

On garde la main chaque fois que l'on fait 1, 4 ou 6 avec les bâtonnets, et ceci quelque soit le nombre de coups que l'on joue à la suite. On passe la main à chaque fois que l'on fait 2 ou 3 aux dés (après avoir avancé son pion de 2 ou 3 cases).

On garde la main		
1 point	4 points	6 points
○ ■ ■ ■	○ ○ ○ ○	■ ■ ■ ■
On passe la main		
2 points	3 points	
○ ○ ■ ■	○ ○ ○ ■	

● Attaque d'un pion

Si un pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est attaqué et doit reculer sur la case laissée vacante par son assaillant. Blanc a fait quatre et intervertit sa place avec le pion adverse.

Avant			
○			■
Après			
■			○

● Restrictions aux attaques

Deux pions ne peuvent occuper la même case mais deux pions occupant des cases contiguës se protègent mutuellement et ne peuvent donc pas être attaqués.

Pions blancs inattaquables (mais on peut les franchir)			
■			○ ○

Trois pions (ou plus) occupant des cases contiguës sont évidemment inattaquables mais en plus infranchissables.

Pions blancs inattaquables et infranchissables			
■		○ ○ ○	

● Cases spéciales

Les cases 26, 28, 29 et 30 sont des refuges sur lesquels on ne peut pas attaquer les pions.

Lorsqu'un pion tombe sur la case 27, il doit retourner sur la case 1 et recommencer son parcours. Si la case 1 est occupée, on pose le pion sur la première case vide.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
○	■	○	■	○	■	○	■	○	■
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Cases spéciales

● Sortie des pions

Lorsqu'un joueur a avancé tous ses pions sur la dernière ligne (cases 21 à 30), il peut commencer à sortir ses pions du jeu. Pour cela il doit faire avec les bâtonnets des chiffres lui permettant d'aller au moins une case après la case 30. Si des pions de la ligne de sortie sont attaqués et renvoyés sur la première ou la deuxième ligne, les pions de la même couleur demeurant sur le plateau ne peuvent sortir avant le retour de ces pièces sur la ligne de sortie.

Noir peut sortir ses pions ce qui n'est pas le cas de Blanc.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
○	■	○	■	○	■	○	■	○	■
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

● Impossibilité d'avancer

Si un coup ne permet pas d'avancer, il doit être utilisé pour reculer en sens inverse. Cependant un pion ne peut reculer sur une case occupée par un autre pion. En cas d'impossibilité de jouer, on passe son tour à l'adversaire.