

SENET

Contenu:

Nombre de joueurs : 2 joueurs

1 plateau de jeu 4 bâtonnets

Age: à partir de 8 ans

10 pions

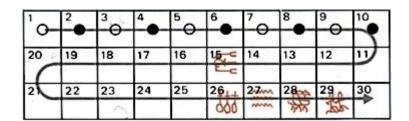
<u>Historique</u>:

Le Senet fut de loin le jeu le plus populaire et le plus important dans l'antiquité égyptienne. 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 damiers de ce jeu, ce qui prouve que les oracles, les prêtres, les ouvriers qui les ont construit, jouaient au Senet pour se de 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 manifiques 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 Toutankhamon (1347-1339 av JC), se sont parfaitement conservés. De nombreuses peintures murales montrent le défunt lorsqu'il jouait au Senet avec sa femme ou d'autres membres de sa famille, au cours de dîners de fête. Ramsès II fit faire son portrait sur la grande porte du temple de Médint Haboo, en train de jouer au Senet avec deux femmes de son harem.

Les écrits religieux égyptiens parlent du fait que le Senet est joué dans l'au-delà par les esprits de ceux qui sont partis.



<u>Position de départ</u>

Siège social

1 allée de l'entre-deux-mers 33560 Carbon-Blanc 05 35 38 25 63 Association Ô fil du jeu

www.ludothequeofildujeu.org

Antenne de Floirac 4 avenue Camille Pelletan

33270 Floirac 05 56 32 38 73



But du jeu :

Le premier joueur qui a réussi à sortir tous ses pions du plateau a gagné.

<u>Déroulement</u>:

On joue à tour de rôle. A son tour, on déplace un de ses pions. On déplace ses pions selon les points obtenus avec 4 bâtonnets. Chaque face blanche obtenue compte comme 1 point, exception faite d'un résultat de 4 faces noires qui fait 6 points.

Tant que l'on fait 1, 4 ou 6 avec les bâtonnets, on rejoue immédiatement.

Si un pion tombe sur une case occupée par un adversaire, ce dernier doit reculer sur la case laissée vacante par son assaillant.

2 pions ne peuvent pas occuper la même case, mais 2 pions du même camp occupant des cases contigües ne peuvent pas être attaqués.

3 pions ou plus du même camp occupant des cases contigües ne peuvent être ni attaqués ni franchis.

Si un coup ne permet pas d'avancer, il doit être utilisé pour reculer en sens inverse. S'il est toujours impossible de jouer, on passe son tour.

Cases spéciales :

Les cases 26, 28, 29 et 30 sont des refuges, on ne peut pas Y attaquer les pions. Si on tombe sur la case 27, le pion doit retourner en case 1 et recommencer. Si la case 1 est occupée, on pose le pion sur la première case vide.

Fin de la partie :

Une fois que tous nos pions sont sur la dernière ligne (cases 21 à 30), ils peuvent sortir en dépassant la case 30.

Si l'on arrive à sortir tous nos pions, on gagne la partie.