

Aseb ?

Qu jeu des 20 cases

Certainement importé d'Orient, ce jeu figure souvent sur l'autre face des jeu de *Senet*. en dehors des témoignages archéologiques, il n'existe que peu des textes et de représentations iconographiques qui s'y rapporte (sans doute parce qu'il n'a acquis aucune des significations symboliques ou mythologiques du *Senet*). Le nom *Aseb* est probablement d'origine babylonienne.

Type : Parcours / Hasard

Nombre de joueurs : 2

Matériel :

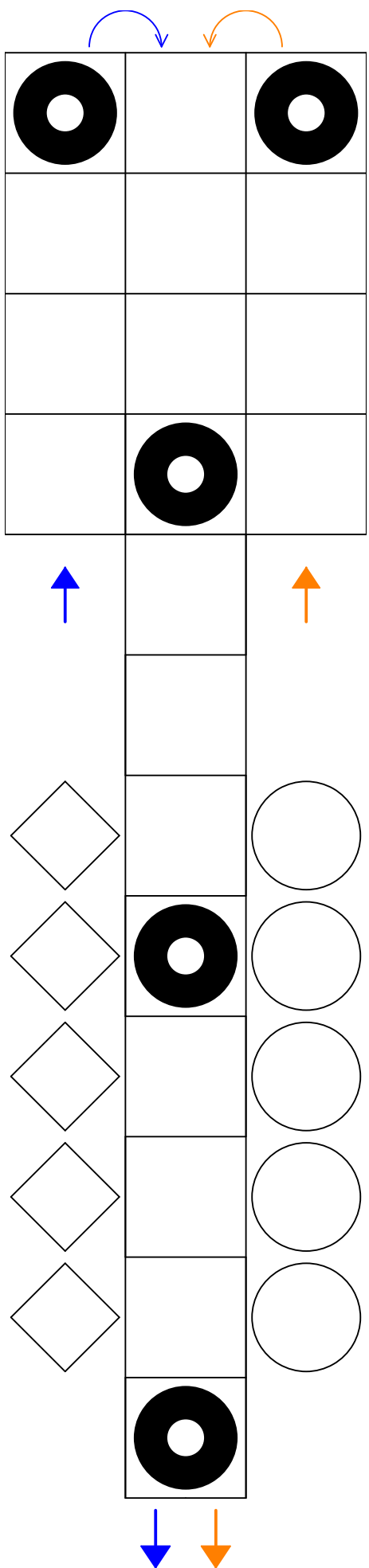
- Un plateau de jeu dont la surface est divisée en 20 cases.
- 5 pions par joueur.
- 4 *dje-bao* (bâtonnets).

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur et les aligne sur la bande avant la case départ.

But du jeu

Faire parcourir à ses pions in itinéraire donné et les sortir le premier tout en ralentissant les pions de l'adversaire.



Déplacement des pions

Le déplacement des pions s'effectue le long du parcours, toujours vers l'avant, et d'après le lancement simultané des quatre bâtonnets selon la combinaison obtenue.

- Une surface décorée : 1 point
- Deux surfaces décorées : 2 points
- Trois surfaces décorées : 3 points
- Quatre surfaces décorées : 4 points
- Quatre surfaces neutres : 6 points et rejouer

Le nombre de points obtenu peut être joué avec n'importe quel pion de sa couleur, mais ne peut pas être réparti entre plusieurs pions.

Il est permis de sauter par-dessus d'autres pions (les siens ou ceux de l'adversaire). Les cases occupées comptent aussi dans l'avancement.

Prise des pions adverses

Deux pions ne peuvent jamais occuper la même case. Un pion ne peut jamais être retiré du jeu mais lorsqu'un pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier doit reculer jusqu'à la case de départ de l'attaquant : les pions permutent donc leurs emplacements. Les pions sur les cases marquées sont protégés, un pion adverse ne peut donc pas prendre sa place et le joueur devra jouer un autre pion ou passer son tour.

Déroulement du jeu

Un lancer exact de 1 est obligatoire pour placer un pion sur la case de départ. Les pions parcourent ensuite le plateau selon le résultat des bâtonnets. Un joueur atteignant une des cases marquée peut rejouer et son pion est protégé.

Sortie des pions

Un lancer exact est nécessaire pour sortir les pions du jeu.

Victoire

Le premier joueur à avoir sorti tous ses pions remporte la partie.