

# Senet

## Du jeu du passage

---

Jeu de table très apprécié des anciens égyptiens dont de nombreux exemplaires sont connus car enterrés avec les morts. A partir de la XVIII<sup>e</sup> dynastie, le Senet se voit doté d'une implication religieuse, la victoire sur le plateau étant propitiatoire pour celle sur les créatures du monde inférieur, permettant l'accession au monde de l'au-delà.

---

Type : Parcours / Hasard  
Nombre de joueurs : 2

### Matériel :

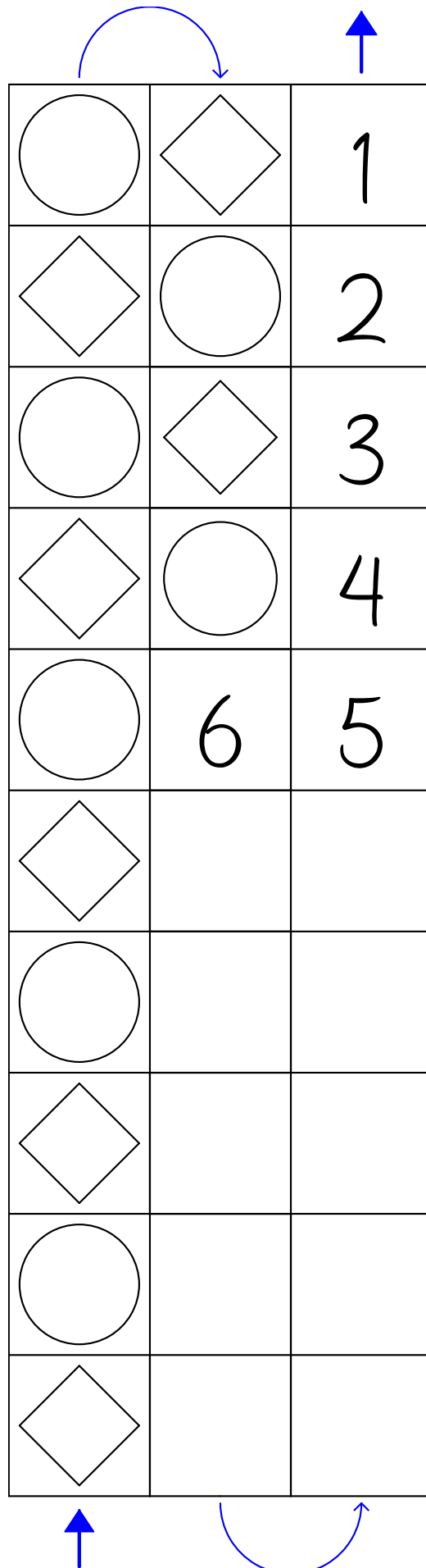
- Un plateau de jeu dont la surface est divisée en 30 cases dénommées « maisons » (« *peru* »).
- 7 pions par joueur
- 4 *dje-bao* (bâtonnets)

### Préparation du jeu

Les pions sont disposés sur les 14 premières cases de façon alternative. La case marquée du signe de vie *ankh* (6) est la case de départ.

### But du jeu

Faire parcourir à tous ses pions un itinéraire donné, puis les sortir du jeu, tout en essayant de ralentir la progression des pions adverses.



## Déplacement des pions

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

- Une surface décorée : 1 point et rejouer
- Deux surfaces décorées : 2 points et passer la main
- Trois surfaces décorées : 3 points et passer la main
- Quatre surfaces décorées : 4 points et rejouer
- Quatre surfaces neutres : 5 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 un ou deux pions (les siens ou ceux de l'adversaire) mais le saut n'est pas possible lorsque trois pions adverses occupent des cases contiguës. 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.

## Blocage des pions

Deux pions de la même couleur dans deux cases contiguës sont imprenables ; ils forment un petit bloc. Le joueur adverse ne peut donc les faire reculer. Il doit alors déplacer un autre de ses pions ou, si c'est impossible, rester sur place et passer son tour.

Trois pions de la même couleur qui se suivent forment un grand bloc ; non seulement ils se protègent mutuellement, mais en plus ils ne peuvent être franchis par un pion adverse. Si l'adversaire ne peut avancer aucun pion, il doit en reculer un s'il le peut ou passer son tour sinon.

## Déroulement du jeu

Les joueurs lancent alternativement les bâtonnets, le premier à obtenir « 1 » commence. Il déplace le pion depuis la case 14 vers la case Ankh (5) et prend donc les pions de cette couleur.

Chaque pion doit passer par la case de départ Ankh par un ou plusieurs lancers de bâtonnets avant de pouvoir entamer le parcours.

La case de départ est protégée, le pion qui se trouve dessus ne peut pas être délogé par l'adversaire.

Si un joueur ne peut exécuter le nombre de points obtenus par le lancer des bâtonnets, il doit faire bouger un pion vers l'arrière. Chaque coup qui ne permet pas d'avancer doit être joué à reculer d'autant de cases pour autant qu'il ne tombe pas sur une case qu'il occupe déjà. En revanche la règle d'échange s'applique en cas de pion adverse.

Si aucun mouvement n'est possible, le joueur passe son tour.

## Cases spéciales et fin de parcours

Les pions sur les cases 5, 3, 2 et 1 sont protégés. Ils ne peuvent être attaqués, même s'ils sont isolés, et peuvent y demeurer sans limite de temps.

Case 1 : « Maison d'Horus »

Seul un lancer de 1 permet de sortir le pion qui s'y trouve du jeu.

Case 2 : « Maison de Re-Atoum »

Comporte le chiffre deux. Seul un lancer de 2 permet de sortir le pion qui s'y trouve du jeu.

Case 3 : « Maison des trois vérités »

Comporte le chiffre trois. Seul un lancer de 3 permet de sortir le pion qui s'y trouve du jeu.

Case 4 : Maison de l'eau »

Marquée du signe *mu* (eau), est un piège : tout pion tombant sur cette case est renvoyé à la case de départ *Ankh* : « la maison de la renaissance » ou, si celle-ci est occupée, sur la première case libre avant celle-ci.

Un joueur tombant sur cette case peut aussi choisir de rester sur celle-ci. Il ne peut jouer aucun autre pion et a besoin d'un quatre pour sortir le pion qui s'y trouve du jeu.

Case 5 : « Maison du bonheur »

Marquée de *Nefer* (bon), il s'agit d'une case chance. Le pion y est imprenable. Un lancer de 5 permet de sortir le pion qui s'y trouve du jeu. Si le joueur obtient un 1, il a le droit de relancer pour ne pas tomber sur la maison de l'eau.

### **Victoire**

Le premier joueur à avoir sorti tous ses pions remporte la partie. Il calcule son score selon les pions de l'adversaire restant en jeu.

- 1 point pour chaque pion dans la troisième rangée.
- 3 points pour chaque pion dans la première et la deuxième rangée.