

# SENET



## A LITTLE HISTORY

The oldest representation of Senet is a painting found in a tomb, dating back to 2,650 BC. The oldest copies of the game date back to 3,100 BC.

Its name "Snt" in ancient Egyptian means "the passage", indicating the symbolic value of games in the Egypt of the pharaohs.

Although several representations of Senet have been found, its original rules remain imprecise, having been reconstructed by deduction from the study of various ancient texts.

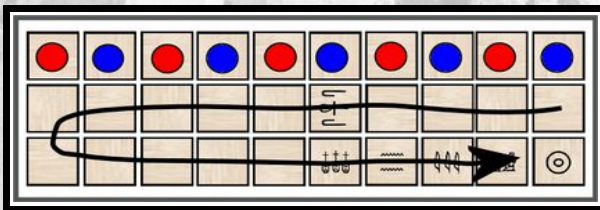
## THE GAME



- Senet is played on a board with 3 rows of 10 single-colored squares, and each player has 5 pieces.
- At the start of the game, the 10 pieces of the 2 players are placed alternately on the first 10 squares of the course.

## MOVES

- The movement of the pieces is governed by the throw of 4 dice, each of which has a black point.
- The number of points depends on the number of black points on top, with 1 point for each black point.
- If the position of a dice makes it impossible to tell which point is on top, the player rolls the dice again.
- Exception: If no point is black, the player can either re-roll the dice or move 5 squares.



*A pawn moves from square 10 to square 30.*

## START OF THE GAME



- Players take it in turns to throw the sticks, the first to get 1 with the sticks starts the game, then uses the pawn on square 10, which will also be his color.
- He advances his piece by 1 and raises the sticks to advance again. Then it's the other player's turn.
- If, during its move, a pawn ends up on a square already occupied by an opponent's pawn, the latter then takes the initial place of the pawn that has moved. Pawns are swapped.
- A square can receive only one of your pawns; if you can't move in any way you lose your turn.

## FEATURES :

- Some squares have their own special characteristics:
- Square 15 is the "Sanctuary" square, where a pawn cannot be swapped.
- Square 26, the "House of Happiness", allows the player who reaches it to play again.



- Any pawn arriving on square 27, the "House of Water", must begin its journey again at square 15 or its predecessor, if occupied.



- A pawn on square 28 must complete the number 3 to exit.



- A pawn on square 29 must complete the number 2 to exit.



- A pawn on square 30 must make the number 1 to exit.



- A player, taking one of his pawns out of the game, plays again.



## END OF GAME :

- The first player to remove all his pieces from the board wins the game

# SENET



## UN PEU D'HISTOIRE :

La plus ancienne représentation du Senet est une peinture découverte dans une tombe, elle date de 2,650 ans avant J.C. Les plus anciens exemplaires du jeu sont datés de 3,100 ans avant J.C.

Son nom « Snt » en ancien égyptien signifie « le passage », indiquant bien la valeur symbolique des jeux dans l'Égypte des pharaons.

Si plusieurs représentations du Senet ont été retrouvées, ses règles originelles demeurent cependant imprécises, car reconstituées par déduction à partir de l'étude de textes anciens et divers.

Il est donc possible de rencontrer différentes variantes de ce jeu.

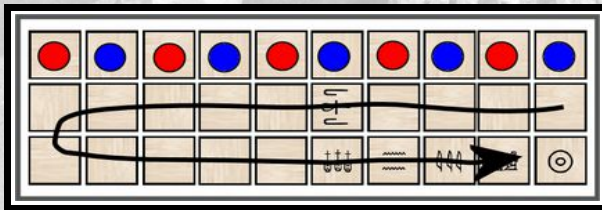
## LE JEU :



- Le Senet se joue sur un plateau de 3 rangées de 10 cases unicolores. Chaque joueur possède 5 pions.
- Au début de la partie, les 10 pions des 2 joueurs sont placés alternativement sur les 10 premières cases du parcours.

## LES DÉPLACEMENTS :

- Le déplacement des pions est régit par le lancer de 4 dés, chacun des dés a une pointe noire.
- Le nombre de points dépend du nombre de pointes noires sur le dessus, on compte 1 point par pointe noire.
- Si la position d'un dé ne permet pas de dire quelle pointes est sur le dessus le joueur rejoue le dé.
- Exception : Si aucune pointe n'est noire, le joueur peut soit relancer les dés ou se déplacer de 5 cases.



*Parcours d'un pion de la case 10 vers la case 30.*

## DÉBUT DE LA PARTIE :



- Les joueurs lancent à tour de rôle les bâtonnets, le premier à obtenir 1 avec les bâtonnets débute la partie, il utilise alors le pion de la case 10, ce sera aussi sa couleur.
- Il avance son pion de 1 et relance les bâtonnets pour avancer à nouveau. Puis c'est à l'autre joueur.
- Si, lors de son déplacement, un pion aboutit sur une case déjà occupée par un pion adverse, ce dernier prend alors la place initiale du pion s'étant déplacé. Les pions sont permutés.
- Une case ne peut recevoir qu'un seul de vos pions, si vous ne pouvez vous déplacer d'aucune façon vous perdez votre tour.

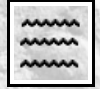
## CARACTÉRISTIQUES :

- Certaines cases possèdent leurs caractéristiques propres :
- La case 15 est la case « Sanctuaire », un pion s'y trouvant ne peut être permuté.
- La case 26, la «Maison du bonheur» permet au joueur qui y arrive de rejouer.





- Tout pion arrivant sur la case 27, la « Maison de l'eau », doit recommencer son parcours à la case 15 ou sa précédente, si elle est occupé.



- Un pion situé sur la case 28, doit obligatoirement faire le nombre 3 pour pouvoir sortir.



- Un pion situé sur la case 29, doit obligatoirement faire le nombre 2 pour pouvoir sortir.



- Un pion situé sur la case 30, doit obligatoirement faire le nombre 1 pour pouvoir sortir.



- Un joueur, sortant l'un de ses pions du jeu, rejoue.

## **FIN DE LA PARTIE :**

- Le premier joueurs à sortir tous ses pions du jeu gagne la partie.

© Wellie Denoncourt