

SENET



Le jeu en bois Senet est l'un des jeux de stratégie le plus ancien de l'antiquité. C'est un jeu de table très prisé des nobles et très pratiqué dans l'Égypte antique. C'est un jeu de parcours pour 2 joueurs. se qui se joue avec 4 batonnets à la place des dés, un plateau de jeu de 30 cases et 10 pions.

La règle du Senet se base sur des fragments de textes datant d'il y a des années.

Le but du jeu est simple : le premier joueur qui arrive à sortir l'ensemble des pions du plateau gagne la partie. Un jeu en bois passionnant mais semé d'embûches !

Avant de commencer la partie, on positionne les pions noirs et blancs en alternance sur la première rangée du plateau du Senet.

Concernant les dés : 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 :

Ensuite, 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.

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

On garde la main chaque fois que l'on fait 1, 4 ou 6 avec les bâtonnets, et ceci quel que 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).

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.

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

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.

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.