



Le jeu "Senet"

HISTOIRE :

La plus ancienne représentation du Senet, une peinture découverte dans une tombe, date de 2.650 ans avant J.C. Son nom 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.

Nous avons choisi de vous présenter une règle proche de celle décrite dans l'excellent livre « Du Senet au Backgammon » de Jean-Louis Cazaux.

Le Senet se joue sur un plateau de 3 rangées de 10 cases unicolores.



MATERIEL :

Chaque joueur possède 5 pions.

Le déplacement des pions est régi par le lancer de 4 bâtonnets, chacun ayant une face plate et une face bombée. Le nombre de points dépend du nombre de faces plates obtenues : on compte 1 point par face plate. Un cas particulier : si les 4 faces bombées apparaissent, on obtient 6. Il n'est donc pas possible de faire 5.

On peut remplacer les bâtonnets par des pièces facilement identifiables pour les élèves.

On compte de la façon suivante :

- un côté face vers le haut 1 ;
- deux côtés face vers le haut 2;
- trois côtés face vers le haut 3 ;
- quatre côtés face vers le haut 4 ;
- quatre côtés pile vers le haut 6.

Ou on peut utiliser des bâtons d'esquimaux en bois avec une couleur face (noire) et une couleur pile (blanc)

BUT DU JEU :

Le but du jeu est de faire sortir le premier tous ses pions, en suivant le parcours indiqué.

REGLES DU JEU :

Pour entrer en jeu, un pion doit faire un 4 ou un 6.

Une case ne peut recevoir qu'un seul pion.

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 s'échangent leur place).

Le 6 permet de rejouer.

Certaines cases possèdent des caractéristiques propres :

	case 15 : c'est une case sanctuaire. Un autre pion ne peut y venir (il ne bouge pas alors).
	case 26 : la «Maison du bonheur» permet au joueur qui y arrive de rejouer.
	case 27 : « Maison de l'eau », le pion est sorti du jeu et doit recommencer son parcours.
	Case 28 : un pion situé sur la case 28, , doit obligatoirement faire le nombre exact (c'est-à-dire 3) pour pouvoir sortir.
	idem pour la case 29 (2 pour sortir et seulement 2) et la case 30 (1 pour sortir).

Un joueur, sortant l'un de ses pions, peut rejouer.



SENET



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

