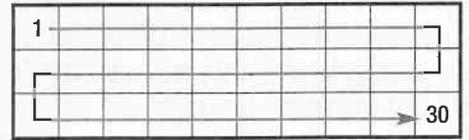
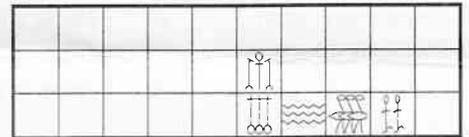


Règles de jeu SENET

- Un jeu de Senet se joue à deux et se compose:
 - d'un plateau de 30 cases;
 - de 10 pions (5 blancs et 5 verts);
 - de 4 bâtonnets faisant office de dés (on peut utiliser le dé, mais le 5 ne compte pas).



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



- **Déplacement des pièces:** les cases sont numérotées de 1 à 30, selon l'ordre de déplacement.

- **Préparation et présentation du jeu:**

- Placer les 10 pions sur les dix premières cases, en alternance: les pions blancs sur les cases impaires, les pions verts sur les cases paires.
- Les joueurs jouent à tout de rôle cette séquence: lancé des bâtonnets, déplacement des pions, joueur suivant.
- Le but est d'être le premier à ne plus avoir de pions sur le plateau.

- **Le lancé de bâtonnets:**

- Les 4 bâtonnets ont une face blanche, l'autre noire. On ne compte que les faces blanches.
- 1 face blanche: déplacement de 1 case > rejouer
- 2 faces blanches: déplacement de 2 cases
- 3 faces blanches: déplacement de 3 cases
- 4 faces blanches: déplacement de 4 cases
- Aucune face blanche: déplacement de 6 cases > rejouer
- Jeter un 1, un 4 ou un 6 donne le droit de rejouer immédiatement.

- **Déplacement des pions:**

- Le premier joueur qui jette un 1 commence le jeu. Il joue avec les pions verts et déplace le pion de la case 10.
- Il ne peut y avoir qu'un pion par case. Si un pion arrive sur une case occupée par un pion adverse, les deux pions changent alors de place (un pion avance jusqu'à la case occupée, l'autre prend la place du premier).
- Si deux pions de la même couleur occupent des cases avoisinantes, ils ne peuvent être pris. L'adversaire peut les passer quand même s'il a jeté un nombre de déplacement suffisant.
- Si trois pions de la même couleur occupent des cases avoisinantes, ils ne peuvent être pris. L'adversaire ne peut les passer en aucun cas, c'est un bloc.
- Si un pion ne peut avancer, il doit reculer le nombre de déplacements.
- Si aucun pion ne peut bouger, le joueur passe son tour.
- Les pions qui se trouvent sur les cases particulières ne peuvent être pris.

- **Cases particulières:**

- La case 26  est la Maison de la Joie ou du Bonheur. Le pion qui arrive sur cette case ne peut être pris.
- La case 27  est la Maison de l'Eau ou la rivière du Nil. Le pion qui arrive sur cette case retourne à la case 15 , la Maison de la Vie. Si elle est déjà occupée, il retourne vers le début.
- La case 28  est la Maison des trois Vérités. Le pion qui arrive sur cette case ne peut être pris.
- La case 29  est la Maison de Re-Atoun. Le pion qui arrive sur cette case ne peut être pris.

- **Vainqueur:**

- On ne peut pas sortir un pion quand on a encore des pions sur les cases 1 à 10.
- Si un pion est sorti, le nombre de déplacements qui ne sont pas utilisés doit servir pour déplacer un autre pion.
- Pour gagner, il convient d'être le premier à sortir l'ensemble de ses pions.
- Le vainqueur gagne trois points pour chaque pion adverse qui reste sur les cases 1 à 10 et 1 point pour chaque pion qui reste sur les cases 11 à 30.

Senet est un jeu royal, trouvé dans les tombes des pharaons égyptiens.

SENET – Die Spielregeln

Senet ist ein Spiel, das von 2 Spielern gespielt wird. Der eine Spieler versucht den anderen zu schlagen, indem er als Erster mit all seinen Figuren die Strecke von Feld 1 bis Feld 30 zurücklegt wie im Diagramm 1.

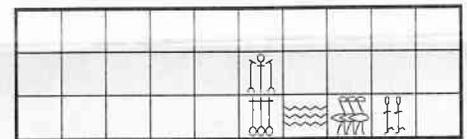
Jeder Spieler hat 5 weiße und 5 schwarze Figuren.

Am Anfang stehen die 10 Figuren auf den Feldern 1 bis 10. Die weissen Figuren stehen auf den ungeraden, die grünen auf den geraden Feldern. Es wird mit 4 mitgelieferten Holzstäbchen geworfen. So wird bestimmt wieviele Felder man eine Figur vorwärts ziehen darf, z.B.:

- eine flache Seite oben = 1 Feld vorrücken
- 2 flache Seiten oben = 2 Felder vorrücken
- 3 flache Seiten oben = 3 Felder vorrücken
- 4 flache Seiten oben = 4 Felder vorrücken
- 4 runde Seiten oben = 6 Felder vorrücken



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



Anstelle der Holzstäbchen kann auch der Würfel benutzt werden aber die Fünf gilt nicht.

Beide Spieler werfen der Reihe nach, bis einer eine Eins wirft. Dieser Spieler ist zuerst am Zug; er zieht die erste schwarze Figur ein Feld vorwärts. Dieser Spieler spielt dann mit den schwarzen Figuren weiter, der andere Spieler spielt mit den weissen Figuren. Wenn ein Spieler eine 1, 4 oder 6 wirft, darf er noch einmal werfen und seine Figuren, je nach der geworfenen Zahl, vorwärts ziehen.

Wenn eine 2 oder 3 geworfen wird, zieht der Spieler eine seiner Figuren die entsprechende Felderzahl vorwärts und der andere Spieler kommt wieder an die Reihe. Der zweite Spieler zieht bei seinem ersten Zug seine Figur auf Feld 9, danach darf er eine beliebige Figur ziehen.

Wenn eine Figur auf einem Feld ankommt, das schon von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese gegnerische Figur angegriffen und bis auf das Feld, wo sich die angreifende Figur vorher befand, rückwärts gezogen (die Figuren wechseln einfach das Feld). Es dürfen sich also nie 2 Figuren auf demselben Feld befinden.

Wenn 2 Figuren derselben Farbe auf benachbarten Feldern unmittelbar hintereinander stehen, sind sie beide vor Angriffen geschützt. Der Gegner darf jedoch über beide Figuren springen, wenn er eine genügend hohe Zahl wirft.

Wenn 3 Figuren derselben Farbe hintereinander stehen, sind sie vor allen Angriffen geschützt. Der Gegner darf dann auch nicht über die 3 Figuren springen. Selbstverständlich werden Figuren derselben Farbe, also desselben Spielers nicht blockiert.

Wenn ein Spieler keine einzige seiner Figuren ziehen kann, muss er die geworfenen Felderzahl rückwärts ziehen. Wenn er so auf einem Feld ankommt, auf dem sich schon eine gegnerische Figur befindet, wechseln diese Figuren ihre Felder. Wenn ein Spieler überhaupt nicht ziehen kann, kommt der andere Spieler an die Reihe.

Feld 27  (Wasser) ist die Falle. Wenn ein Spieler auf diesem Feld ankommt, muss er bis Feld 15  rückwärts ziehen. Wenn Feld 15 besetzt ist, dann muss diese Figur bis zu der Ausgangsposition 1 rückwärts ziehen.

Die Felder , 28  und 29  sind «sichere» Felder. Wenn eine Figur sich auf einem dieser Felder befindet, kann sie vom Gegner nicht angegriffen werden.

Eine Figur verschwindet vom Brett, wenn sie Feld 30 erreicht hat. Wenn eine Zahl geworfen wird, die höher ist als die Zahl, die man braucht um Feld 30 zu erreichen, wird die «nicht benutzte Teilzahl» verwendet, um eine andere eigene Figur zu ziehen.

Eine Figur darf nur über Feld 30 ziehen, wenn ein Spieler keine einzige Figur mehr in der ersten Reihe (1-10) hat. Wenn man zum Beispiel aus irgendeinem Grund zurück zur ersten Reihe ziehen muss, darf keine der eigenen Figuren das Brett über Feld 30 verlassen, bevor man mit den Figuren von der ersten Reihe verschwunden ist.

Wer als Erster alle seine 5 Figuren über Feld 30 aus dem Spiel gezogen hat, ist Sieger des Spiels.

Fals man das Ergebnis einer Spielrunde mit Punkten notieren will und z.B. über mehrere Spielrunden aufsummieren möchte, bekommt der jeweilige Sieger einen Punkt für jede Figur, die der Gegner am Ende der Runde noch in der zweiten und dritten Reihe (11-30) hat, und drei Punkte für jede Figur in der ersten Reihe (1-10).

Wer die meisten Punkte am Ende der Spielrunden hat, gewinnt das Match.

Dies ist ein königliches Spiel, das in den Gräbern der ägyptischen Könige gefunden wurde.

Achtung!

Nicht geeignet für Kinder
unter 3 Jahren.

Verschluckbare Kleinteile.

Wichtiger Hinweis, bitte aufbewahren!

Attention!

Convient uniquement aux enfants
de plus de 3 ans. Contient des petits
éléments susceptibles d'être avalés.

Information à conserver!

Attenzione!

Adatto solo ai bambini di età superiore
a 3 anni. Contiene parti piccole
che possono essere ingerite.

Conservare queste informazioni!