

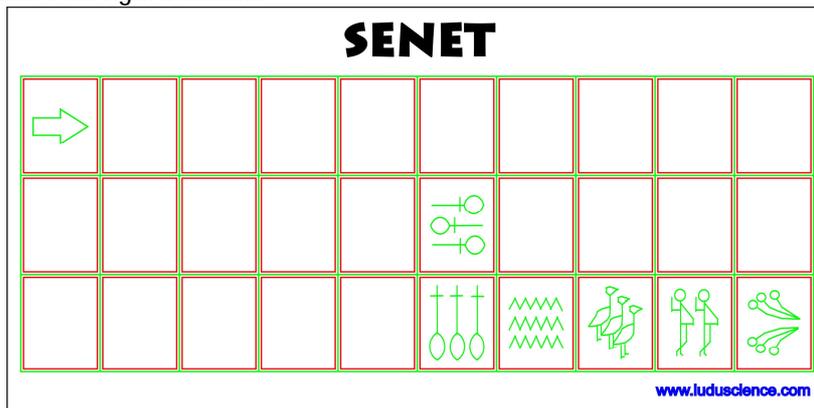
SENET

Origem: Antigo Egípto.

O Jogo: A palavra Senet significa passagem, e este jogo simboliza a viagem para o mundo dos mortos. Assim, encontram-se representações de pessoas a jogar ao Senet contra um adversário ausente nos monumentos fúnebres. A ausência de adversário humano indicia a presença de Osíris, Deus do Além. O jogo é considerado o antepassado egípcio do Gamão e os tabuleiros mais antigos encontrados têm cerca de 5000 anos.

Material:

- Um tabuleiro como o da figura abaixo.



O tabuleiro rectangular é constituído por três filas de dez casas cada, e os jogadores posicionavam-se frente a frente, perto dos lados maiores do tabuleiro.

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

- 10 Peças, 5 de cada tipo.



- Quatro estiletos.

Numero de Jogadores: Dois.

Objectivo: Trata-se de um jogo de corrida entre dois jogadores ao longo de um percurso de 30 casas. O objectivo é retirar em primeiro lugar todas as peças de jogo.

Regras:

Significado das casas marcadas:

A marcada com o símbolo da água (a casa 27) é nefasta.

As duas casas seguintes, uma com três pássaros, outra com dois homens, indicam ao jogador que as ocupar os números que devem ser obtidos para retirar as peças do tabuleiro.

A última casa usualmente não está marcada.

A casa 26 possui um outro *hieróglifo*, o *nfr* (símbolo *trilítero*) cujo significado é belo, sendo uma casa benfazeja para quem a ocupar.

Uso dos estiletes:

Cada jogada consiste em lançar os quatro estiletes e movimentar uma peça de acordo com o resultado obtido no lançamento. Só se pode mover uma peça, excepto se sobrarem pontos ao retirar peças do tabuleiro (ver mais à frente). A pontuação dos estiletes é a seguinte:

Uma face plana para cima	1
Duas faces planas para cima	2
Três faces planas para cima	3
Quatro faces planas para cima	4
Nenhuma face plana para cima	6

O jogo inicia-se com as dez peças em jogo, cinco de cada jogador colocadas de forma alternada na linha assinalada com a seta.

- Os jogadores lançam alternadamente os estiletes até que um deles obtenha 1. Esse jogador fica com as peças posicionadas nas casas de numeração par e move a peça da casa 10 para a 11. O mesmo jogador lança os estiletes e joga de novo.
Se o lançamento for de 1, 4 ou 6, o jogador move uma das suas peças o correspondente número de casas e lança de novo os estiletes.
Se o lançamento for de 2 ou 3, o jogador move uma das suas peças o correspondente número de casas e passa a vez ao adversário.
O segundo jogador lança os quatro estiletes e começa por mover a peça posicionada na casa 9. Depois disso qualquer peça pode ser movimentada.
- O jogo continua com o primeiro jogador. Sempre que se tirar 1,4 ou 6 a vez mantém-se, quando sair 2 ou 3, a vez muda.
- Quando uma peça cai numa casa ocupada por uma peça adversária, esta diz-se atacada e trocam de posição, indo a peça atacada para a casa de proveniência da peça atacante.
- Cada casa só pode conter uma peça.
- Duas peças do mesmo jogador em casas consecutivas, protegem-se mutuamente, não podendo ser atacadas, o adversário não pode ocupar nenhuma delas.
- Três peças do mesmo jogador em casas consecutivas formam um bloco que, para além de não poder ser atacado, não permite que nenhuma peça adversária ultrapasse o grupo. Peças do jogador detentor do bloco podem passar.
- Se a pontuação indicada pelos dados não puder ser utilizada para mover nenhuma peça para a frente, terá de ser utilizada para mover alguma peça para trás. Se, neste caso, uma peça calhar numa casa ocupada pelo adversário, as respectivas peças trocam de posição.
- Se um jogador não tiver nenhuma jogada permitida, a vez passa para o adversário.
- Se uma peça calhar sobre a casa 27 vai imediatamente para a casa 15. Se esta casa estiver ocupada, então a peça que calhou na casa 27 deve ser retirada do tabuleiro, devendo reentrar a partir do início do percurso. Isto é, a peça reentra na casa indicada pelos números dos dados.
- As casas 26, 28 e 29 são seguras, não podendo ser atacadas.
- Para começar a retirar peças no fim do percurso é necessário que o jogador não tenha nenhuma das suas peças nas casas numeradas de 1 a 10 (primeira fila). Não é necessário obter a pontuação exacta para retirar uma peça, se sobrarem pontos podem ser usados para mover qualquer outra peça do mesmo jogador. Se um jogador começar a retirar peças e se uma peça sua for obrigada a recomeçar do início, é necessário que abandone a primeira fila para recomeçar o processo de retirar peças.

As regras foram adaptadas de:

10 Livros, 10 Regiões, 10 Jogos para aprender e divertir-se

Egipto - Senet

Autores: Carlos Pereira dos Santos, João Pedro Neto, Jorge Nuno Silva

Edimpresa, Norprint, Junho 2008

LuduScience, Ideias e Ciências, Lda

4560-547 Penafiel, Portugal

www.luduscience.com



Não é recomendável para crianças menores de 36 meses.

Not suitable for children under 36 months.

No es conveniente para niños menores de 36 meses

