

Jeu de SENET



Nefertari (épouse de Ramsès II)
jouant au Senet



Jeu de Senet retrouvé dans une tombe égyptienne

Origines du jeu :

Une peinture murale du tombeau de Hesyrê (IIIe dynastie : env. 2686-2613 avant Jésus-Christ) constitue le vestige le plus ancien du senet, jeu de course égyptien et ancêtre de notre backgammon. On en a par ailleurs découvert beaucoup d'autres, qui datent des dynasties ultérieures. On a retrouvé plusieurs plateaux, dont certains dans un état de conservation remarquable, accompagnés de pions et de bâtonnets servant de dés. Très populaire, ce jeu semble avoir été pratiqué par toutes les couches de la société ; malgré cela, aucun des papyrus retrouvés ne nous indique avec exactitude comment on y jouait. Les nombreuses peintures murales ne nous éclairent guère davantage, car les conventions artistiques de l'ancienne Egypte voulaient que l'on ne dessine que des profils. On réalisera combien il est difficile de reconstituer les règles de ce jeu si l'on imagine les problèmes auxquels se heurterait un chercheur s'il tentait de reconstituer, dans quelques millénaires, les règles de notre backgammon à partir d'indices analogues. Néanmoins plusieurs tentatives, plus ou moins réussies, ont été faites par des historiens et des archéologues pour reconstituer les règles du senet. Il existe de nombreuses règles en voici deux tirées du livre "Le monde des jeu " - éditions Chene.

RÈGLE DU JEU

Version 2 joueurs

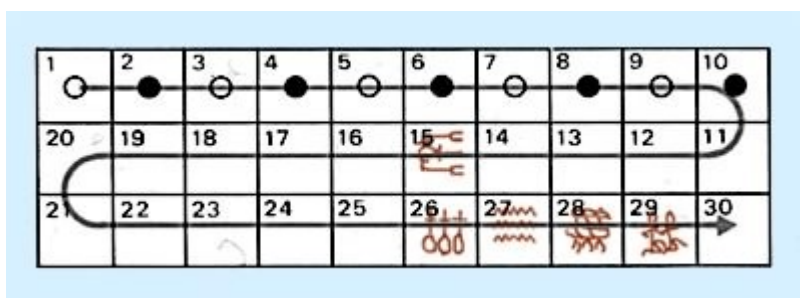
Matériel

1 plateau de jeu

4 bâtonnets hémisphériques (les remplacer par un **dé simple à 6 chiffres**, les bâtonnets hémisphériques ... c'est dur à faire !

10 Pions : **5 de chaque couleur**

Placer les pions sur les cases 1 à 10 (voir figure).



L'objectif du jeu consiste à **déplacer les pions le long de la première ligne**, de **redescendre la deuxième ligne**, puis de **franchir la troisième ligne** (dite "de sortie") jusqu'à la **case 30**, où on les **retire** du plateau.

Pour déplacer les pions, on lance les quatre bâtonnets hémisphériques (ou le dé).

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

1.Choix des couleurs .

Les joueurs lancent les 4 bâtonnets hémisphériques chacun leur tour, jusqu'à ce que l'un d'eux marque un point (une seul bâtonnet hémisphérique coté face).

Ce joueur jouera avec les **pions foncés** et déplace celui de la **case 10** sur la **case 11** (première case de la deuxième ligne).

Avec un dé, c'est celui qui tire le plus grand chiffre qui choisi la couleur et qui débute .

2. Après , le même joueur garde la main.

S'il tire **1, 4** ou **6**, il avance un pion **de son choix** du nombre de cases correspondant au chiffre tiré, puis il **joue à nouveau**.

S'il tire **2, 3** ou **5**, il **avance un pion** du nombre de cases correspondant au chiffre tiré et **passse la main** à son adversaire .

Les pions peuvent sauter par-dessus d'autres pions, quelle que soit leur couleur.

3. Le second joueur joue son premier coup à partir de la case 9 ;
ensuite il peut avancer **n'importe quel pion**, selon le tirage des bâtonnets hémisphériques .
(On passe son tour quand on tire 2 ou 3) .

4. 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.**

5. Deux pions ne peuvent pas occuper une même case, mais deux pions de même couleur occupant deux cases contiguës se protègent mutuellement contre l'attaque d'un pion adverse. Lequel peut passer par dessus, mais pas les faire reculer .

6. Trois pions de même couleur occupant des cases contiguës forment un **mur**, et les pions adverses ne peuvent **ni les attaquer, ni sauter par-dessus** . Dans ce cas, l'attaquant recule sur la première case disponible .

Toutefois ils n'empêchent pas les pions de leur propre camp d'avancer.

7. Chaque coup qui ne permet pas d'avancer doit être utilisé pour reculer en sens inverse.

Cependant, un pion ne peut pas reculer sur une case occupée par un autre pion, quelle que soit sa couleur. En cas d'impossibilité de jouer, on passe la main à l'adversaire.

8. Lorsqu'un pion tombe sur la case 27 (marquée "X"), il doit **retourner sur la case 1 et tout recommencer** (si la case 1 est occupée, on pose le pion sur la première case vide) .

9. Les cases 26, 28, 29 et 30 sont des **refuges** sur lesquels on ne peut pas attaquer les pions.

10. Lorsqu'un joueur a avancé tous ses pions sur la dernière ligne,

il peut commencer à les retirer du plateau au fur et à mesure qu'il les amène exactement sur la **case 30.**

Si des pions de la "ligne de sortie" sont attaqués et renvoyés sur la première ou la deuxième ligne, les pions de la même couleur demeurant sur le plateau ne peuvent sortir avant le retour de ces pièces sur la ligne de sortie.

Autrement dit, on ne peut sortir les pions d'une même couleur que s'ils sont tous sur la dernière ligne .

11. Le joueur qui sort tous ses pions le premier a gagné.

Lorsqu'on fait une série de parties, on peut constituer une marque en accordant au vainqueur de chaque partie 1 point par pion adverse demeurant sur la ligne de sortie (sauf s'ils se trouvent sur des refuges), 2 points par pion se trouvant sur la deuxième ligne, et 3 points par pion se trouvant sur la première ligne.

12 .Blocage :

- Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer d'autres pions, il doit jouer ceux sur les cases spéciales, même si cela l'oblige à retourner case 15.
- Un joueur qui ne peut jouer aucun pion passe son tour.

Les symboles particuliers



- La case 15 est la **Maison de la Vie** : c'est la case de **retour** lorsqu'un pion tombe sur la case 27 (Eau).



- La case 26 est la **Maison de la Joie ou du Bonheur**. Chaque pion doit obligatoirement s'arrêter sur cette case (un 5 permet de sortir directement le pion qui est sur cette case).



- 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 Vie. Si elle est déjà occupée, il y retournera dès qu'elle se libérera.



- La case 28 est la **Maison des trois Vérités**. Seul un 3 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un trois lorsqu'il joue ce pion, celui-ci **tombe dans le Nil** (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.



- La case 29 est la **Maison de Re-Atoun**. Seul un 2 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un trois lorsqu'il joue ce pion, celui-ci **tombe dans le Nil** (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.

Qu'Amon te guide dans le couloir obscur du hasard ...

Phil : -)

contact@archeostudio.net