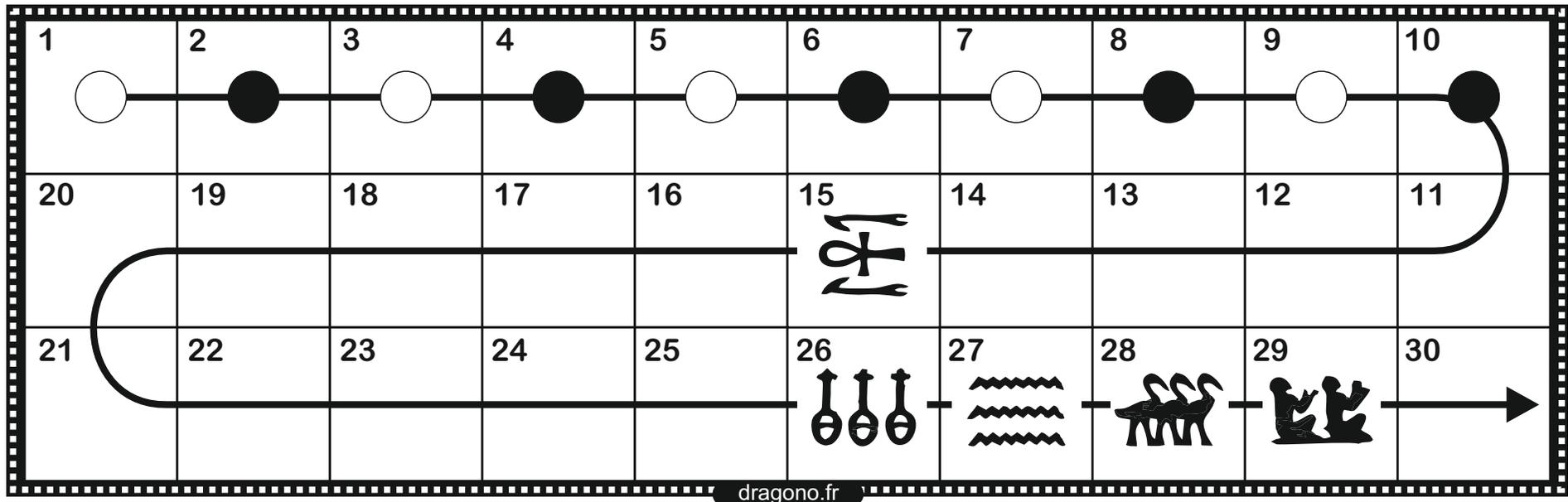


Senet



Jouer avec 4 pièces de monnaie (des bâtonnets ou des jetons qui comportent 2 faces différentes)

But déplacez vos 5 pions en suivant la flèche pour sortir tous vos pions du tablier. Placez 1 pion noir sur les cases 2,4,6,8 et 10 puis placez 1 pion blanc sur les cases 1,3,5,7 et 9

Avancez vos pions en lançant les 4 pièces :

- 1 face avance un pion de 1 case et relance les pièces
- 2 faces avance un pion de 2 cases et passe son tour
- 3 faces avance un pion de 3 cases et passe son tour
- 4 faces avance un pion de 4 cases et relance les pièces
- 4 piles avance un pion de 6 cases et relance les pièces

Pour commencer : Les joueurs lancent tour à tour les pièces et le premier qui obtient 1 face prend les pions noirs et avance le premier pion de la case 10 à 11. Ensuite le même joueur relance les pièces et avance un de ses pions.

Les pions avancent ainsi sachant qu'une case ne peut contenir qu'un seul pion.

Sauter : Les pions peuvent sauter par-dessus d'autres pions si le score le permet.

Reculer : Un pion qui tombe sur une case occupée par un pion adverse isolé, prend sa place et le fait reculer jusqu'à la case d'où il est parti. Un pion ne peut pas prendre la place d'un pion adverse si ce dernier est à côté d'un autre pion ami et qu'ils forment un duo de même couleur.

Barrage : Si 3 pions de même couleur se suivent, ils forment un barrage protecteur que les pions adverses ne peuvent ni sauter, ni faire reculer.

Chaque coup doit être utilisé totalement et si la disposition des pions ne permet pas d'avancer, le pion doit reculer sur une case libre. Si ce n'est pas possible alors le joueur passe son tour.

Lorsqu'un pion tombe sur la **case 27** (maison de l'eau), il est ramené sur la case 1.

Si cette dernière est occupée, le pion est posé en dehors du plateau et devra cheminer à nouveau en passant par la case 1.

Les pions qui se trouvent sur les **cases 26, 28, 29 et 30** sont protégés et ne peuvent pas être permutés par des pions adverses.

Pour sortir un pion du tablier, il faut que tous les pions amis (sauf ceux qui sont déjà sortis) soit dans la dernière ligne (sur les cases 21 à 30). Il faut faire le chiffre exact pour sortir du plateau (sur la case Dragono !).

Jouer avec un dé à 6 faces:

Si on fait 1,4 ou 6 on avance et on rejoue

Si on fait 5 on passe son tour sans avancer

Si on fait 2 ou 3 on avance et on passe le dé à l'adversaire.