VNI·NERD

Senet

Free to Play Board game

Il gioco del Senet

Uno dei primi giochi in scatola della storia umana, esso risale all'Antico Egitto, come testimoniano numerosi reperti archeologici recuperati nelle tombe di faraoni e altri personaggi illustri.

Senet significa "Passaggio" e, come gran parte delle tradizioni, dei riti e degli oggetti della millenaria civiltà egizia, aveva probabilmente una connotazione religiosa, legata al momento di transizione verso l'aldilà.

Non essendo mai state rinvenute delle copie integrali delle regole di gioco, e considerando che verosimilmente ne esistevano più varianti, si propone qui la più accreditata e utilizzata in epoca moderna.

Fonte: https://it.wikipedia.org/wiki/Senet

*Regole originali di **Timothy Kendall** e **R.C. Bell**, modificate da UniNerd*

Grafiche di UniNerd

Ringraziamenti:

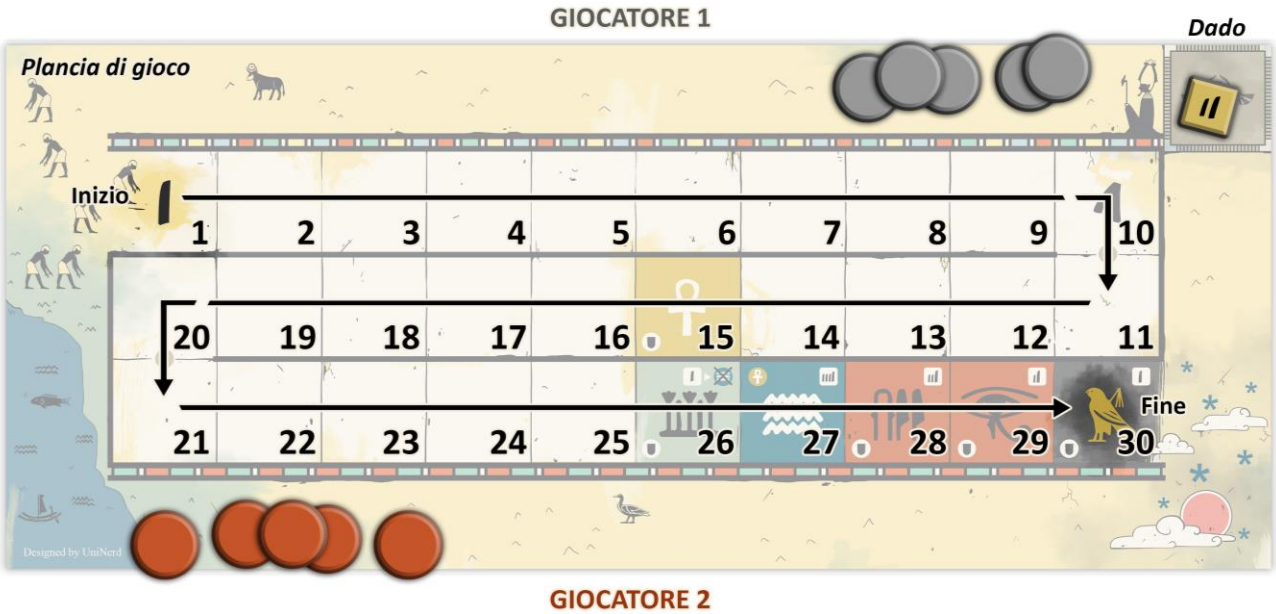
Font Old Egypt Glyphs di Manfred Klein
Font Egyptian Letters di Ding Bang
Egyptientto2 di Bumbayo Font Fabrik

Materiali e setup

Per giocare è necessario disporre di quanto segue:

- la plancia di gioco;
- un dado da 6 facce;
- carte di supporto;

Disporre il tabellone tra i 2 giocatori, posizionare il dado sullo scarabeo in alto a destra e, se lo si desidera, assegnare la carta di supporto ad ognuno dei giocatori. Ogni giocatore sceglie il colore delle proprie pedine.



La plancia di gioco è composta da 30 caselle. La prima è quella con il simbolo I mentre l'ultima è identificata da .

Per giocare è possibile utilizzare un comune dado a sei facce o il dado dedicato al gioco creato da UniNerd in collaborazione con [Labmasu](). Di seguito è riportata la numerazione delle varie facce.

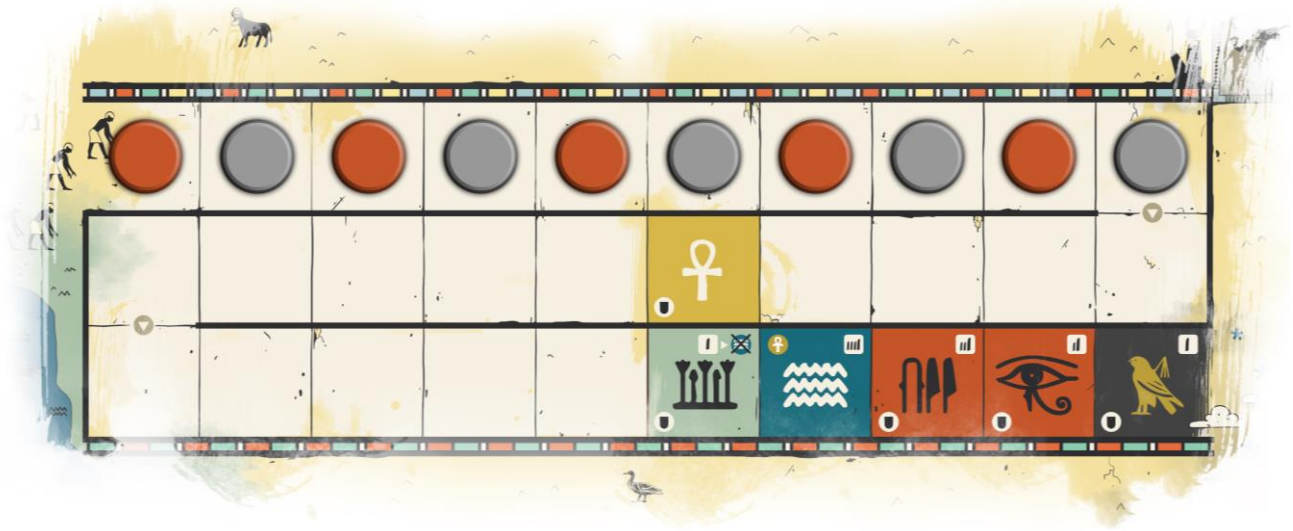
1	2	3	4	5	6
I	II	III	IIII	IIIII	X

Sul lancio del dado il valore 6 (simbolo **X**) viene sempre considerato il valore più basso.

Inizio della partita

Ogni giocatore effettua un tiro di dado. Il giocatore che fa il valore più alto è il “primo giocatore” e sceglie chi schiera sulla prima casella. Ogni giocatore ha a disposizione **5 pedine** che devono essere inizialmente posizionate alternate sulle caselle comprese tra i simboli I e 1 (che rappresentano i numeri da 1 a 10).

Il primo giocatore effettua un nuovo lancio di dado, il cui risultato indica il movimento (vedi paragrafo *Movimento*) che la pedina posizionata sulla casella 10 (1) dovrà eseguire. I successivi lanci di dado saranno alternati tra i giocatori e definiranno quali movimenti o azioni verranno eseguite.



Esempio di posizionamento alternato delle pedine (rosse e grigie) sulla plancia di gioco.

Movimento

I giocatori si alternano lanciando il dado. In base all’esito del lancio possiamo eseguire le seguenti azioni:

- 1 (I), 4 (IIII), 5 (IIIII) = spostare una pedina esattamente del numero di caselle indicate e lanciare nuovamente il dado;
- 2 (II), 3 (III) = spostare una pedina esattamente del numero di caselle indicate e passare la mano;
- 6 (**X**) = passare la mano senza eseguire alcuna azione.

Nel caso di **tiro nullo per l'avanzamento**, ossia quando, pur ottenendo un risultato valido con il dado non è possibile far avanzare nessuna pedina, il giocatore deve far retrocedere una sua pedina a scelta per un numero di caselle pari al punteggio ottenuto; se anche ciò non è possibile, il giocatore che ha lanciato il dado passa il turno all’altro giocatore. Questa situazione si verifica quando nessuna delle pedine può avanzare esattamente del movimento indicato dal dado senza riuscire a superare pedine che formano “un muro” o “un muro invalicabile” (vedi paragrafo *Difesa*).

Due pedine dello stesso colore non possono mai occupare la stessa casella. Se per forza di gioco una propria pedina deve occupare una casella occupata da un’altra delle proprie, questa ritorna alla prima casella (con il simbolo I) o, in caso sia occupata, alla successiva disponibile.

Attacco

Se una pedina termina il proprio movimento in una casella occupata da una avversaria si esegue un “attacco”. La pedina avversaria e quella attaccante si scambiano di posizione.

Non è possibile attaccare i propri pezzi. Se per forza di gioco una propria pedina dovesse occupare una casella già occupata da un’altra pedina dello stesso colore, questa ritornerà alla casella 1 o, in caso sia occupata, alla successiva disponibile.

Difesa

Due pedine dello stesso colore situate in due caselle contigue, costituiscono un "muro" che non può essere attaccato, ma può essere oltrepassato se il punteggio lo consente.

Tre pedine dello stesso colore che si trovino in tre caselle consecutive, formano un "muro invalicabile" che non può essere né attaccato né superato dai pezzi avversari.

Le Case

- **Casa della rinascita:** La casella 15 (☥) rappresenta la nuova vita nonché nuove possibilità.
  In questa casella la pedina non può essere attaccata (⛊).
- **Casa dell'abbondanza**: La casella 26 (𓉐) è di buon augurio e protegge dalle insidie della ventisettesima casella.
  Il giocatore deve lanciare il dado, se ottiene 1, ha la possibilità di saltare la "Casa della malasorte".
  In questa casella la pedina non può essere attaccata (⛊).
- **Casa della malasorte**: La casella 27 (𓈖) rappresenta la forza della natura e talvolta la morte, ma allo stesso modo la possibilità di trasformare le cose materiali e plasmare nuova vita.

  La pedina che arriva su questa casella deve tornare indietro fino alla casella 15 (☥), denominata “casa della rinascita”. Se la 15 è occupata, il giocatore rimane bloccato con tutte le sue pedine finché non ottiene 4.
- **Casa delle tre verità**: La casella 28 (𓏏) rappresenta le possibili vie e scelte degli esseri terreni, le quali non sono tutte corrette e foriere di risultati positivi.
  Il giocatore deve lanciare il dado, se ottiene 3, può procedere nel suo percorso, altrimenti deve ritentare il turno successivo. In questa casella la pedina non può essere attaccata (⛊).
- **Casa di Horus** La casella 29 (𓂀) rappresenta lo sguardo di colui che tutto vede. Solo chi è degno può attraversare la sua casa.
  Il giocatore deve lanciare il dado, se ottiene 2, può procedere nel suo percorso, altrimenti deve ritentare il turno successivo. In questa casella la pedina non può essere attaccata (⛊).
- **Casa della Ra**: La casella 30 (𓇼) rappresenta l’ultimo vera sfida per raggiungere l’aldilà.
  In questa casella la pedina non può essere attaccata (⛊).

L'aldila'

All'inizio di un nuovo turno, se un giocatore ha una propria pedina sulla casella 30 ( ), può farla procedere verso l'aldilà.

Il giocatore rimuove la pedina dal tabellone e la posizione a fianco a sé.

Questa azione può essere fatta solo se non ci sono altre pedine dello stesso giocatore nella prima riga all'inizio del turno.

Vittoria

Vince il giocatore che per primo riesce a portare fuori dalla scacchiera tutte le sue pedine.