

Giochiamo a Senet!

Il tempo libero nell'antico Egitto

Aster 



Significa 'bello' e 'buono'. Se cadi nell'acqua torni qui, ma se è occupata torni alla prima casella.



CASELLA DELLA VITA: Da questo punto in poi le pedine non possono più essere mangiate.



Simbolo 'acqua' e 'pericolo'. Se cadi in questa casella la tua pedina torna indietro!!!



La pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 3 con i dadi.



La pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 2 con i dadi.



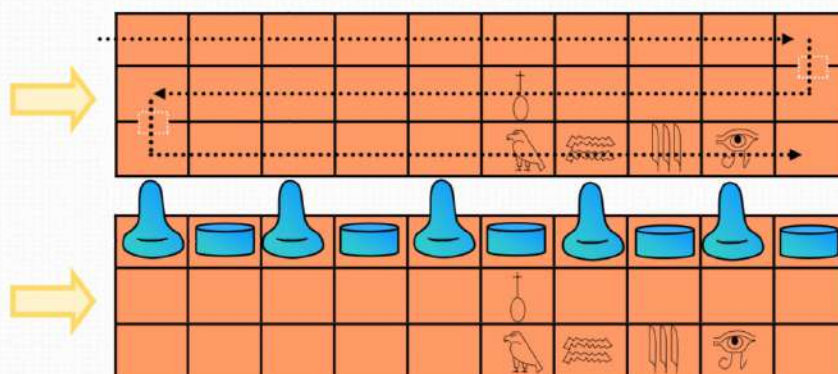
LE CASELLE SPECIALI

Attenzione alle regole!!!

REGOLAMENTO

Scopo del gioco:

Terminare il percorso delle 30 caselle con tutte le proprie pedine. Il percorso è disegnato qui a lato:



Preparazione del gioco

le pedine all'inizio sono disposte alternate sulla prima riga, così:

Come si gioca:

Per prima cosa bisogna sapere come usare i dadi: si lanciano e si contano quelli che hanno verso l'alto il lato colorato. Se escono tutti lati non colorati ci si sposta di 6 caselle.



1 spostamento



2 spostamenti



3 spostamenti

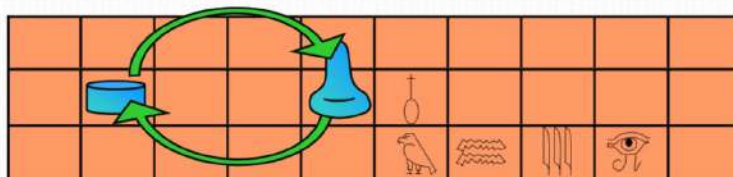


4 spostamenti

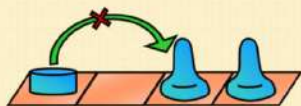
COME SI GIOCA?

- 1- Si gioca a turni, prima lancia i dadi un giocatore poi l'altro
- 2- Ogni giocatore può muovere una sola pedina per ogni turno e non può mai rinunciare alla mossa
- 3- Su ogni casella ci può essere solo una pedina e non puoi mettere 2 pedine sulla stessa casella

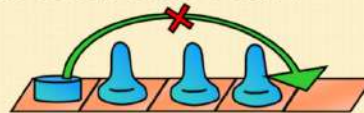
4- Se una pedina arriva in una casella occupata da **pedina avversaria**, le due pedine si scambiano di posto, così:



5- Se ci sono due pedine avversarie di fila **non puoi mangiarle**, ma le puoi superare se hai fatto abbastanza punti con i dadi



6- Se invece sono 3 **non puoi nemmeno superarle**, neanche se hai fatto 6 con i dadi



3..2..1.. VIA!