



La plazoleta



Senet



Un juego de mesa para alcanzar el inframundo



644 33 19 09



info@laplazoletaartesanos.es



www.laplazoletaartesanos.es



[_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)



[Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego

Muchos investigadores creen que este juego tenía un significado espiritual y mágico. La presencia del juego en la tumba de Tutankamón y en las pinturas donde aparece jugando contra un adversario invisible invita a creer que quizás los difuntos debían jugar contra alguna deidad, que sería una de las pruebas que el alma tenía que superar para llegar al Aaru (el paraíso de Osiris).

Su destino estaba ligado al resultado de una última partida del Senet...

Antes de empezar con las reglas, hay que tener en cuenta que se desconoce con exactitud las reglas de juego. No se ha encontrado ningún documento de la época que explique cómo se jugaba. Al parecer, el senet era tan popular que nadie pensó que sería una buena idea transcribir las reglas.

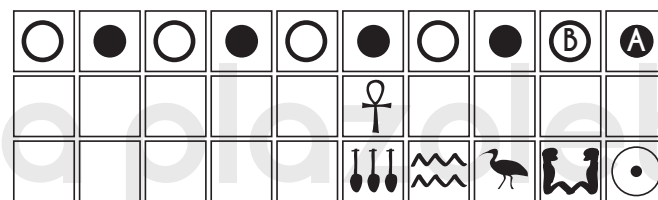
Según el investigador las reglas varían, por ejemplo algunos dicen que la tirada del número 5 no existe, otros dicen que sí, pero que el 6 no existe.

Por nuestra parte, después de una larga investigación y muchas pruebas hemos adaptado el juego lo más fiel posible.

Según los resultados de estas investigaciones, el senet pudo jugarse así:

El objetivo de juego es ganar el derecho a la eternidad, sacando todas sus fichas antes que su oponente.

Las piezas de cada jugadores se colocan de la siguiente manera antes de empezar a jugar:



O



Fichas negras

Para saber quién empieza, se tira las tablillas. El jugador que saca el número más pequeño empieza a jugar con las fichas “negras”.

En el primer turno de cada jugador, es obligatorio mover la primera ficha de la derecha, es decir, la **(A)** para las negras y la **(B)** para las blancas.

En vez de usar dados, los egipcios lanzaban cuatro tablillas. El número dependía de cada tablilla que cayera en la cara pintada.



Avanza una casilla y vuelve a lanzar.



Avanza 2 casillas. El turno se termina.



Avanza 3 casillas. El turno se termina.



Avanza 4 casillas y vuelve a lanzar.



Avanza 6 casillas y vuelve a lanzar.

No se pueden lanzar como si fuesen dados de 6 caras porque las tablillas no se pueden mezclar en la mano y tampoco pueden rodar. Es mejor recoger los palos en una mano y lanzarlos verticalmente en el air para que choquen contra la mesa al caer. De esta manera obtendrás resultados más aleatorios y nadie podrá acusarte de hacer trampas.

Antes de todo, ningún jugador puede sacar fichas del tablero mientras tenga alguna en la primera fila (1 al 10).

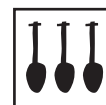
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					♀				
					♂♂♂	~~~~~	🦩	🌊	🌕

Luego, para sacar fichas del juego, primero tiene que pararse en la casa de la felicidad .

Después, a la siguiente jugada puede intentar sacar un 6 para salir directamente del tablero.

También puede sacar un 2, 3 o un 4 para llegar a una casilla intermedia, en la cual tendrá que sacar un número exacto para salir del tablero.

Solo se puede salir del tablero si la ficha está sobre una de las siguientes casillas.





Casillas especiales:

En el tablero existen casillas con símbolos que cuentan con reglas especiales.



Casa del Renacimiento:

Casilla de protección en la cual no puede ser capturado.



Casa de la Felicidad:

Cada ficha tiene la obligación de pararse en esta casilla antes de salir del tablero, incluso si ha caído antes en el agua.



Casa del agua:

Caer en esta casilla obliga a retroceder hasta la casilla del renacimiento. Si dicha casilla está ocupada, se ocupa la casilla anterior hasta encontrar una casilla desocupada.



Casa de las Tres Verdades:

la pieza no se puede mover hasta sacar la tirada exacta de 3 para salir del tablero. Si es capturada, cae en el agua y vuelve a la casa del renacimiento.



Casa de las Dos Verdades:

la pieza no se puede mover hasta sacar la tirada exacta de 2 para salir del tablero. Si es capturada, cae en el agua y vuelve a la casa del renacimiento.



Casa Horus:

la pieza no se puede mover hasta sacar la tirada exacta de 1 para salir del tablero. Si es capturada, cae en el agua y vuelve a la casa del renacimiento.



Sentido de desplazamiento

El tablero se compone de 30 casillas, el desplazamiento sigue las direcciones siguientes:



Capturas

Nota importante: 2 fichas no pueden estar en la misma casilla incluso con sus propias fichas.

Por lo tanto, se puede realizar una captura si la ficha cae sobre una del oponente. la ficha capturada intercambia la posición con ella.

Ejemplo de captura

①

← Sentido del camino



La ficha negra saca un 2

②

← Sentido del camino



La ficha negra puede capturar la blanca.

③

← Sentido del camino



La ficha negra ocupa la casilla y la ficha blanca retrocede a la casilla anterior de la negra.





Protección

Si dos piezas del mismo jugador se sitúan en casillas consecutivas, están protegidas mutuamente. Significa que no pueden ser capturadas.

Ejemplo:

← Sentido del camino



La ficha negra saca un 2 pero no puede realizar la jugada porque las fichas blancas están protegidas. Tiene que jugar otra pieza.

Bloqueo

Cuando un jugador tiene tres piezas consecutivas, se genera una barrera que el rival no puede saltar. Sin embargo, las fichas del dueño de la barrera sí pueden franquearla.

Ejemplo:

← Sentido del camino



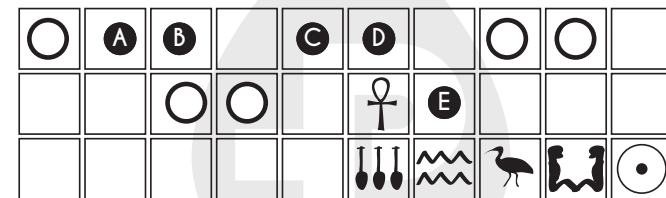
La ficha negra saca un 6 pero no puede saltar porque 3 fichas blancas están juntas. Tiene que jugar otra ficha.

Retroceder

Si no tiene posibilidad de avanzar hacia delante con el resultado de la tirada, es obligatorio hacerlo hacia atrás. Si tampoco puede retroceder con ninguna pieza, hay que pasar el turno. De aquí el nombre del juego «Senet» significa: «pasar».

Ejemplo:

①

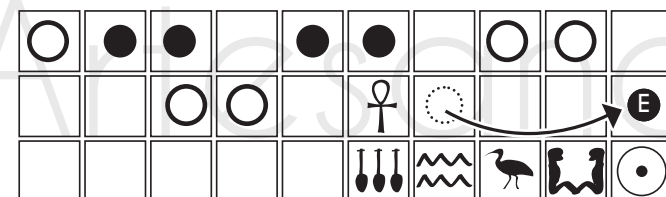


La ficha negra saca un 3 pero no puede mover hacia delante ninguna pieza.

La ficha **A** cae sobre la **C**, la ficha **B** cae sobre la **D**.

Las fichas **C**, **D**, **E** no pueden capturar las blancas porque están protegidas.

②



Entonces, el único movimiento posible es mover hacia atrás. Tienes que desplazar la pieza **E**.

