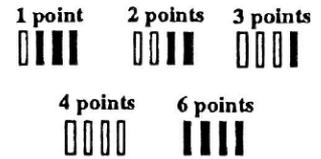


SENET

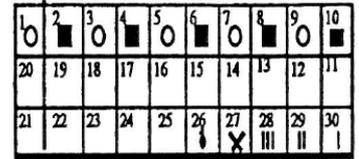
Déplacement des pions :

On déplace ses pions selon les points obtenus avec 4 dés à 2 faces (une blanche et une noire). Le calcul des points donnés par les dés se fait de la manière suivante :



Début de la partie :

Les joueurs lancent les bâtonnets chacun leur tour, jusqu'à ce que l'un d'eux réalise 1 point. Ce joueur prend alors les pions noirs et déplace celui de la case 10 sur la case 11. Après ce premier déplacement le même joueur garde la main et relance les bâtonnets. S'il tire 1, 4 ou 6, il avance le pion de son choix puis rejoue à nouveau. S'il tire 2 ou 3, il avance une pièce et passe la main à son adversaire. Le second joueur joue son premier coup à partir de la case 9, ensuite il peut avancer n'importe quel pion.



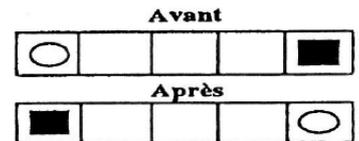
Tours de jeu :

On garde la main chaque fois que l'on fait 1, 4 ou 6 avec les bâtonnets, et ceci quelque soit le nombre de coups que l'on joue à la suite. On passe la main à chaque fois que l'on fait 2 ou 3 aux dés (après avoir avancé son pion de 2 ou 3 cases).



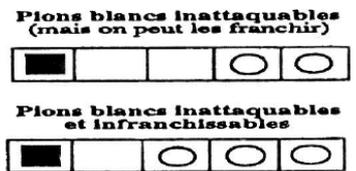
Attaque d'un pion :

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. Blanc a fait quatre et intervertit sa place avec le pion adverse.



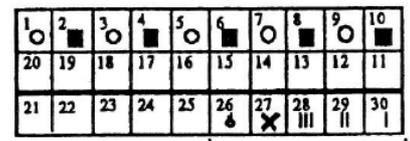
Restrictions aux attaques :

Deux pions ne peuvent occuper la même case mais deux pions occupant des cases contiguës se protègent mutuellement et ne peuvent donc pas être attaqués. Trois pions (ou plus) occupant des cases contiguës sont évidemment inattaquable mais en plus en plus infranchissables.



Cases spéciales :

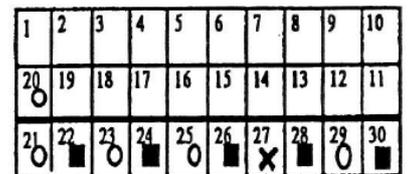
Les cases 26, 28, 29, et 30 sont des refuges sur lesquels on ne peut pas attaquer les pions. Lorsqu'un pion tombe sur la case 27, il doit retourner sur la case 1 et recommencer son parcours. Si la case 1 est occupée, on pose le pion sur la première case vide.



Cases spéciales

Sortie des pions :

Lorsqu'un joueur a avancé tous ses pions sur la dernière ligne (cases 21 à 30), il peut commencer à sortir ses pions du jeu. Pour cela il doit faire avec les bâtonnets des chiffres lui permettant d'aller au moins une case après 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. Noir peut sortir ses pions ce qui n'est pas le cas de Blanc.



Impossible d'avancer :

Si un coup ne permet pas d'avancer, il doit être utilisé pour reculer en sens inverse. Cependant un pion ne peut reculer sur une case occupée par un autre pion. En cas, d'impossibilité de jouer, on passe son tour à l'adversaire.