

EL JUEGO DEL SENET

BREVE HISTORIA

Los egipcios, una civilización antigua pero aun hoy bajo muchos aspectos a la vanguardia, disponían de un agradable pasatiempo que se puede comparar solo a los juegos de cartas de mesa de nuestros tiempos modernos: el Senet.

También actividades sociales que podríamos definir secundarias como el juego y el entretenimiento en sí mismos, pueden ser un válido metro de medida del progreso y crecimiento intelectual de una civilización. Las tablas de Senet encontradas en varios sitios arqueológicos han hecho pensar a los científicos a una mayor difusión de las versiones portátiles del juego. Esto significa que cuando se alejaban de casa por los motivos que fuesen, presumiblemente se llevaban el propio Senet, exactamente como hoy hacemos con la baraja de cartas. Era de todas maneras un juego pensado para dos personas, pero es lógico pensar que fuera de los círculos familiares, se realizasen torneos a los que los ganadores se les ofrecían importantes sumas de dinero o en menor medida pan y cerveza que eran considerados alimentos bendecidos por los dioses.

El juego era particularmente apreciado por los Faraones y sus reinas, y las reglas se transmitían de generación en generación junto con las estrategias más eficaces para ganar el adversario.

El jovencísimo Faraón Tutankhamon (XVIII Dinastía, 1333-1323 a.C.) era un jugador habitual del Senet y amaba entretenerse con él durante mucho tiempo, especialmente con su mujer Ankhesenamón. Cuando Howard Carter y Lord Carnarvonshire abrieron la tumba, encontraron entre la dote funeraria cuatro tablas distintas de Senet completas.

LA TABLA DE JUEGO

La tabla de juego está formada por treinta casillas cuadradas dispuestas en tres filas de diez casillas cada una.

Sobre ella las piezas se mueven según el movimiento de la serpiente, es decir:

- de izquierda a derecha en la primera fila (en alto)
- de derecha a izquierda en la segunda (central);
- de izquierda a derecha en la tercera fila (a bajo)

En resumen:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

LOS PALITOS

Para establecer de cuánto mover a cada turno se utilizan los palitos que tienen dos lados claros y dos oscuros. La puntuación se basa contando un punto por cada bastón con lado claro a vista que salga después de lanzarlos al lado del tablero. En algunos casos según resultado, se puede volver a tirar.

- 1 punto: 1 bastoncito solo con lado blanco. Significa que la pieza se puede mover de una sola casilla hacia delante. Terminado de tirar, es posible volver a tirar de nuevo.
- 2 puntos: 2 bastoncitos con lados blancos. Significa que la pieza puede mover dos casillas. Una vez terminado el turno pasa al adversario.
- 3 puntos: 3 bastoncitos con lado blanco. Significa que la pieza se puede mover de tres casillas adelante. Una vez terminado el turno pasa al adversario.
- 4 puntos: 4 bastoncitos con lado blanco. Significa que se puede mover de cuatro casillas. Una vez terminado es posible volver a tirar.
- 6 puntos: Todos los bastoncillos con el lado oscuro. Significa que la pieza puede mover de seis casillas hacia delante. Una vez terminado es posible volver a tirar.

Importante: no hay límite al número de turnos extra que es posible realizar como resultado de los tiros precedentes.

COMO EMPEZAR A JUGAR

Para establecer qué jugador empieza a mover antes, basta lanzar los bastoncillos a turno y quien saque la puntuación más alta, tendrá derecho a abrir el juego. Se empieza con el tablero del Senet vacío.

- Para introducir una pieza en el tablero es necesario obtener un resultado de 1, 4 o 6.
- La pieza se coloca en la casilla correspondiente al resultado obtenido. Una vez colocada la pieza, el jugador tiene derecho a un nuevo tiro de los bastoncitos hasta que no obtiene un 2 o un 3 que podrá usar para mover las piezas ya colocadas, pero el turno pasará a otro jugador.
- Si después de lanzar los bastoncitos corresponde a una casilla ya ocupada por una propia pieza, la nueva pieza va colocada en la casilla "1" o en el primer espacio disponible siguiente.
- Si después de lanzar corresponde a una casilla ocupada por una pieza del adversario, la nuestra tomará su lugar y la pieza del otro se colocará en la casilla "1" o en la siguiente libre después de la "1".
- Si no hay casillas libres entre la "1" y la de destino original, el turno termina y la pieza vuelve al jugador que tendrá que probar de nuevo a introducirla en el tablero de juego lanzando los bastoncitos y obteniendo 1, 4 o 6 al turno siguiente.

OBJETIVO DEL JUEGO Y MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

El objetivo es llevar a salvo al “más allá” todas las piezas propias sobrepasando la casilla nº 30. Esto significa que para salvar una pieza esta tendrá que disponer de un tiro suficiente para alcanzar la casilla nº 30 y superarla por lo menos de 1.

Para sacar una pieza del tablero es de todas maneras suficiente que esta haya “dormido” por lo menos un turno en la casilla 30. Posibles residuos de los puntos sacados se podrán utilizar para mover otra pieza.

Recordemos que de todas maneras:

- no es posible sacar una pieza del tablero antes que todas las otras propias piezas hayan dejado la primera línea. Esta regla vale también en el caso en el cual una pieza estuviese obligada a volver a la primera línea;
- con un resultado de 1, 4 o 6 es posible - y obligatorio- lanzar otra vez los bastoncitos y mover alguna pieza. Son casos especiales los ilustrados mas abajo como casillas especiales.
- si la propia pieza llega en una casilla ya ocupada por el adversario, se dice que esta se encuentra “bajo ataque”. En este caso la pieza del adversario va colocada en la cual se encontraba la del atacante;
- dos piezas iguales y contiguas entre ellas no se pueden atacar, pero si saltar por encima cuando el resultado de los bastoncitos lo consienta.
- tres piezas iguales y contiguas entre ellas no se pueden atacar ni saltar.
- si no es posible mover alguna pieza hacia delante, se puede mover hacia atras. En este caso, atacando una pieza adversaria, esta tendrá la ventaja de posicionarse en la casilla del atacante.
- si no es posible mover ni adelante ni para atras, el turno se termina y pasa a otro jugador.



PIEZAS “LIBRES”. En este caso si el jugador que ha lanzado y tiene una puntuacion de 3, su pieza (la alta) y la del adversario cambiaran posiciones.



PIEZAS “PROTEGIDAS”. Significa que la pieza alta puede mover adelante si obtiene un 3, 4 o 6 que permita saltar las adversarias. Con un resultado de 1 o 2 no puede mover y tendra que hacerlo con alguna otra pieza propia.



PIEZAS “BLOQUEADAS”. Significa que la pieza alta no puede mover adelante independientemente del resultado de los bastoncitos. Si el jugador no puede mover otras piezas, estará obligado a mover hacia atras.

LAS CASILLAS ESPECIALES



CASILLA 15 - el símbolo “nfr”

Conocido como la “casa del renacimiento”. El jeroglifo nfr (pronunciado nefer) significa bello, bueno. Este es un signo positivo y la pieza que termina en esta casilla no puede ser atacada. Es el punto de regreso para quien cae en la 27 “mu”.



CASILLA 26 - el símbolo “ankh”

Significa “Vida, Vivir”. La pieza que cae en esta casilla no puede ser atacada. En el caso sea la unica pieza a poder mover, el jugador tiene la facultad de dejarla aqui y moverla mas adelante cuando lo considere necesario.



CASILLA 27 - el símbolo “mu”

Significa “agua”. Esta casilla es una trampa con la cual estamos obligados a volver a la casilla 15. Si esta estuviese ocupada por otra pieza entonces tendrá que volver a la casilla nº1, o en caso este ocupada a la siguiente libre despues de la 1.



CASILLA 28 - el numero “3” o “casa de las tres verdades”

La pieza que cae en esta casilla no puede ser atacada y tendrá que quedarse aqui hasta que lanzando los bastoncitos no se saque un 3. En el ese caso podra saltar a la csilla 30 (si no esta ocupada) y salir del tablero de juego.



CASILLA 29 - el símbolo “Horus” o “Ojo de Horus”

La pieza que cae aqui está protegida por el Dios Horus y por tanto no puede ser atacada, pero tendrá que quedarse hasta cuando el jugador no obtendrá un 2 como resultado. Luego podrá pasar a la casilla 30 (si no esta ocupada) y salir del tablero de juego.



CASILLA 30 - el símbolo “Ra”

Esta es la casilla del Dios Sol. La pieza que termine aqui pasará al “mas allá” sin necesidad de lanzar los bastoncitos. A su proximo turno el jugador podrá poner a salvo la pieza y lanzar de nuevo los bastoncitos para mover otra pieza.

Atención:

- si las casillas 26, 28 y 30 estan ya ocupadas, la pieza que llegue deve mover hacia atras tantas casillas cuantas sean el resultado a disposicion. A falta de movimiento o si todas las casillas estuviesen ocupadas, se comportará como si la pieza acabase en la trampa del agua (casilla 27);
- si lanzando los bastoncitos se obtuviese un resultado suficiente para superar la casilla 30, la pieza podrá ser llevada fuera y los puntos restantes se podrán emplear para mover otra pieza;
- sacar una pieza del tablero comporta el computo de 1 movimiento, a menos que esta no estuviese antes colocada en la casilla nº30 “Ra”.