

IL GIOCO DEL SENET

BREVE STORIA

Gli Egizi, un popolo antico ancora oggi sotto molti aspetti all'avanguardia, avevano un passatempo la cui diffusione è paragonabile solo al gioco delle carte da tavolo per l'uomo moderno: il Senet.

Anche attività sociali che potremmo definire "secondarie" come il gioco ed il divertimento fin a se stesse possono essere un valido metro di misura del progresso e della crescita intellettuale di una civiltà.

Le tavolette di Senet rinvenute nei vari siti archeologici fanno però pensare ad una maggiore diffusione della versione "portatile": questo significa che quando si allontanavano da casa per gli impegni di lavoro o per viaggiare, presumibilmente gli Egizi si portavano dietro il proprio Senet esattamente come facciamo noi con il nostro inseparabile mazzo di carte.

Era comunque un gioco costruito per sole due persone, ma è logico ritenere che - fuori dai luoghi privati - si tenessero dei tornei ai cui vincitori spettavano forti somme di denaro oppure pane e birra che erano considerati cibi benedetti dagli dèi.

Il gioco era particolarmente apprezzato dai Faraoni e dalle sue Regine e le regole del gioco venivano tramandate nella famiglia reale di padre in figlio insieme con le strategie più efficaci per vincere l'avversario.

Il giovanissimo Faraone Tutankhamon (XVIII Dinastia, 1333-1323 a.C.), era un accanito giocatore di Senet ed amava intrattenersi a lungo in particolar modo con sua moglie Ankhesenamun. Pensate che quando Howard Carter e Lord Carnarvon ne aprirono la tomba, rinvennero nel suo corredo funebre addirittura quattro tavolette di Senet complete!

LA TAVOLA DI GIOCO

La tavola da gioco è formata da trenta caselle quadrate disposte su tre file di dieci caselle ciascuna.

Su questa tavola i pezzi vanno spostati secondo il movimento del serpente dunque:

- da sinistra verso destra nella prima fila (in alto);
- da destra verso sinistra nella seconda fila (centrale);
- da sinistra verso destra nella terza fila (in basso).

In sintesi:

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

I BASTONCINI

Per stabilire le mosse si utilizzano quattro legnetti piatti di forma rettangolare con due lati colorati scuro e due chiari. Il punteggio viene assegnato contando "uno" per ogni bastoncino "chiaro" e secondo la seguente tabella si può usufruire di un "tiro extra" a seconda del risultato ottenuto.

1 punto - 1 bastoncino solo con lato bianco.

significa che la pedina può essere spostata di UNA sola casella in avanti. Terminata la mossa, è possibile tirare nuovamente i bastoncini

2 punti - 2 bastoncini con lato bianco.

significa che la pedina può essere spostata di DUE caselle in avanti. Terminata la mossa, il gioco passa all'avversario

3 punti - 3 bastoncini con lato bianco.

significa che la pedina può essere spostata di TRE caselle in avanti. Terminata la mossa, il gioco passa all'avversario

4 punti - 4 bastoncini con lato bianco.

significa che la pedina può essere spostata di QUATTRO caselle in avanti. Terminata la mossa, è possibile tirare nuovamente i bastoncini

6 punti - Tutti bastoncini con lato scuro.

significa che la pedina può essere spostata di SEI caselle in avanti. Terminata la mossa, è possibile tirare nuovamente i bastoncini.

Importante: non c'è limite al numero di "tiri extra" che è possibile ottenere come risultato dei lanci precedenti.

COME INCOMINCIARE A GIOCARE

Per stabilire quale giocatore inizia per primo a muovere ci si può accordare lanciando i bastoncini e stabilendo che il risultato più alto o quello più basso indica chi dei due ha diritto di aprire il gioco. Si comincia il gioco con la tavola del Senet "vuota";

-per far entrare una pedina è necessario lanciare i bastoncini e ottenere un risultato di 1, 4 o 6;

-la pedina va collocata nella casella corrispondente al risultato ottenuto. Una volta collocata la pedina, il giocatore ha diritto ad un nuovo lancio dei bastoncini fino a che non ottiene un 2 o un 3 che potrà utilizzare per muovere le pedine già collocate, ma il turno passerà poi all'altro giocatore;

-se ad un lancio corrisponde una casella già occupata da una propria pedina, la nuova pedina va collocata nella casella "1" oppure nel primo spazio disponibile immediatamente dopo di questa;

-se ad un lancio corrisponde una casella già occupata da una pedina dell'avversario, la propria ne prenderà il posto e la pedina dell'avversario andrà collocata nella casella "1" o nella prima casella libera dopo di questa;

-se non vi sono caselle libere tra la 1 e quella della destinazione originaria, il turno finisce e la pedina torna al giocatore che dovrà tentare nuovamente di farla ammettere sul tavolo di gioco lanciando i bastoncini ed ottenendo 1, 4 o 6 al successivo turno.

SCOPO DEL GIOCO E MOVIMENTO DELLE PEDINE

Lo scopo del gioco è quello di portare in salvo “nell’aldilà” tutti i propri pezzi oltrepassando la casella n.30. Questo significa che per salvare una pedina questa dovrà disporre di un lancio sufficiente a raggiungere la casella n.30 e superarla di almeno 1.

Per far uscire una pedina dalla tavola di gioco è comunque sufficiente che questa abbia “soggiornato” almeno un turno nella casella n.30. Eventuali residui di punti movimento possono essere utilizzati per muovere un’altra pedina.

Ricordate comunque che:

- non è possibile far uscire una pedina dal tavolo di gioco prima che tutti i propri pezzi abbiano lasciato la prima riga. Questa regola vale anche nell’eventualità in cui un pezzo fosse costretto dagli eventi a tornare nella prima riga;
- con un risultato di 1, 4, 6 è possibile - ed obbligatorio - lanciare nuovamente i bastoncini e muovere ancora. Sono salvi i casi illustrati dalle caselle speciali;
- se la propria pedina arriva su una casella già occupata dall’avversario, si dice che questa è “sotto attacco”. In questo caso la pedina dell’avversario viene portata nel punto esatto in cui si trovava la pedina attaccante;
- due pedine uguali vicine tra loro non possono essere attaccate, ma solo scavalcate sempre che il risultato del lancio dei bastoncini lo consenta;
- tre pedine uguali vicine tra loro non possono essere attaccate e non possono essere scavalcate;
- se non è possibile muovere un pezzo in avanti, allora va mosso all’indietro. In questo caso, attaccando una pedina avversaria, questa avrà il vantaggio di essere portata in avanti al posto della pedina attaccante;
- se non è possibile muovere in avanti o all’indietro, il turno finisce e passa all’altro giocatore.



PEDINE “LIBERE”. In questo caso, se il giocatore con il lancio dei bastoncini ottiene un 3, la sua pedina (alta) e quella avversaria vengono scambiate di posto tra loro.



PEDINE “PROTETTE”. Significa che la pedina alta può muovere in avanti solo se lanciando i bastoncini ottiene 3, 4, 6. Un risultato di 1, 2 costringe il giocatore a muovere un’altra pedina oppure a muovere questa all’indietro.



PEDINE “BLOCCATE”. Significa che la pedina alta non può muovere in avanti indipendentemente dal risultato dei bastoncini. Se il giocatore non può muovere altre pedine, allora sarà costretto a muovere la pedina all’indietro.

LE CASELLE SPECIALI



CASELLA 15 - il simbolo “nfr”

Nota anche come “casa della rinascita”. Il geroglifico “nfr” (pronuncia nefer), significa “bello, buono”. Questo è un segno positivo e la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. E’ il punto di ritorno di chi cade nella casella 27 “mu”.



CASELLA 26 - il simbolo “ankh”

Significa “Vita, Vivere”. La pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. Nell’eventualità in cui questa fosse l’unica pedina a poter muovere, il giocatore ha facoltà di lasciarla comunque in questa casella e di muoverla quando lo ritiene necessario.



CASELLA 27 - il simbolo “mu”

Significa “acqua”. Questa è una trappola e la pedina che vi finisce deve ritornare alla casella 15. Se questa è già occupata da un’altra pedina, allora deve ritornare alla casella n.1 e se anche questa è occupata, alla prima casella libera dopo la 1.



CASELLA 28 - il numero “3” o “casa delle tre verità”

La pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata e dovrà rimanerci fino a quando lanciando i bastoncini si otterrà un 3. A questo punto potrà passare alla casella 30 (se non occupata), quindi uscire dalla tavola di gioco.



CASELLA 29 - il simbolo “Horus” o “Occhio di Horus”

La pedina che giunge in questa casella è custodita dal “Dio” dunque non può essere attaccata, ma dovrà rimanerci fino a quando il giocatore cui appartiene non otterrà un 2 come risultato del lancio dei bastoncini. A questo punto potrà passare alla casella 30 (se non occupata), quindi uscire dalla tavola di gioco.



CASELLA 30 - il simbolo “Ra”

Questa è la casella del disco del Sole (la casella di Ra). La pedina che finisce in questa casella passerà nell’aldilà senza bisogno di lanciare i bastoncini. Al suo prossimo turno il giocatore potrà portare in salvo la pedina e lanciare successivamente i bastoncini per muoverne un’altra.

Nota bene:

- se le caselle 26, 28, 29 e 30 sono già occupate, la pedina che vi arriva deve muoversi all’indietro di tante caselle quante sono le mosse a sua disposizione. In mancanza di mosse o se tutte le caselle sono occupate, ci si comporta come se la pedina fosse finita nella trappola dell’acqua (casella 27);
- se lanciando i bastoncini si ottiene un risultato sufficiente a superare la casella 30, la pedina può essere portata fuori ed i punti residui possono essere impiegati per il movimento di un’altra pedina;
- portare fuori una pedina comporta il computo di 1 punto movimento, a meno che questa non fosse prima collocata nella casella n.30, “Ra”.