



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Le senet

Poursuivons notre découverte des jeux du monde avec le senet, le jeu le plus populaire de l'Égypte antique.

Son histoire

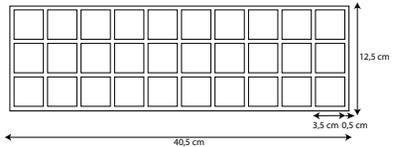
• Le senet (ou zénet, ou senat) fut, de loin, le jeu le plus populaire et le plus important dans l'Antiquité égyptienne. Il était joué aussi bien par le peuple que par toutes les couches sociales égyptiennes. Les oracles, les prêtres et les ouvriers le pratiquaient pour se divertir. Les paysans jouaient sur le sable en improvisant des pions avec des pierres ou des pièces de monnaie. On a retrouvé de nombreuses représentations gravées ou peintes sur les parois des tombes : images de personnages en train de jouer, assis devant leur table de jeu, ou se préparant à lancer l'astragale, qui fait fonction de dé. Dès les premières dynasties égyptiennes, les pièces du jeu sont enterrées avec les morts. Des dizaines de jeux ont ainsi été retrouvés dans les tombes, certains dans un état de conservation exceptionnel tel ce magnifique



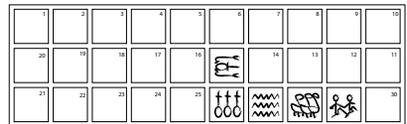
damier fait de bois précieux, d'ivoire et de céramique retrouvé dans la tombe de Toutankhamon.

Son plateau

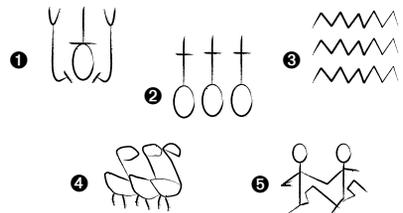
• Le plateau de jeu se présente sous la forme d'un damier de 30 cases, soit 3 lignes de 10 cases chacune. Pour le fabriquer, utiliser une planche de contreplaqué de 40,5 x 12,5 cm. Chaque case du jeu mesure 3,5 x 3,5 cm. Il est aussi possible de dessiner le plateau de jeu sur un carton, pour le réaliser facilement en plusieurs exemplaires.



• Pour se repérer sur le plateau de jeu et expliquer plus aisément le sens du jeu, nous allons numéroter les cases de 1 à 30. Il est inutile de reproduire cette numérotation sur votre plateau. Seules cinq cases particulières doivent être identifiées :



- la case 15 : maison de vie ,
- la case 26 : maison de la joie ou du bonheur ②,
- la case 27 : maison de l'eau ou rivière du Nil ③,
- la case 28 : maison des trois vérités ④,
- la case 29 : maison de Re-Atoun ⑤.



• Enfin, il faut fabriquer 10 pions (5 blancs et 5 noirs) ainsi que 4 bâtonnets ou dés à deux faces (un côté plat peint en blanc et un côté rond peint en noir). Pour fabriquer les bâtonnets, acheter des petites baguettes de décoration en magasin de bricolage et les couper en morceaux de 10 cm. Pour les pions, découper des jetons de 2 cm de diamètre dans du car-

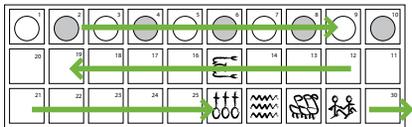
ton ou scier des rondelles dans des tringles à rideaux en bois. Peindre ensuite les faces des pions et des dés en blanc et en noir.

- À défaut de bâtonnets, il est possible d'utiliser 4 pièces de monnaie. Le côté face de la pièce sera équivalent à la partie plate du bâtonnet et le côté pile correspondra à la partie arrondie du bâtonnet.

Ses règles

Les bases

- Le senet est l'ancêtre du jeu de l'oie, des dames ou du jacquet (on le compare parfois aussi avec le jeu du trictrac). Il s'agit d'un jeu de course entre deux personnes qui déplacent leurs 5 pions suivant la trajectoire d'un S à l'envers (trajectoire d'une charrue à bœufs). Toutefois aucun document égyptien ne nous explique avec précision comment on jouait à l'époque.



- Pour commencer, placer les 10 pions dans les cases 1 à 10 en alternant les couleurs (les blancs dans les cases impaires et les noirs dans les cases paires).

- Le jeu consiste ensuite à déplacer les pions de la case 1 à la case 30 puis à les retirer du jeu le plus vite possible en évitant les pièges. Pour avancer leurs pions, les deux joueurs lancent à tour de rôle les bâtonnets ou dés. Le calcul des points donnés par les dés se fait de la manière suivante :

- un côté plat ou une face blanche vers le haut = 1 point ou déplacement d'une case ;
- deux côtés plats ou deux faces blanches vers le haut = 2 points ou déplacement de deux cases ;
- trois côtés plats ou trois faces blanches vers le haut = 3 points ou déplacement de trois cases ;
- quatre côtés plats ou quatre faces blanches vers le haut = 4 points ou déplacement de quatre cases ;
- quatre côtés ronds ou quatre faces noires vers le haut = 6 points.

Déroulement de la partie

- Les joueurs lancent les dés chacun leur tour, le premier à marquer 1 point prendra les pions noirs et déplacera le pion de la case 10 à la

case 11. Il garde la main et rejoue : s'il tire 1, 4 ou 6, il avance un pion de son choix puis joue à nouveau. S'il tire 2 ou 3, il avance un pion puis passe son tour. Les pions peuvent sauter par-dessus les autres pions quelle que soit leur couleur. Le second joueur joue à partir de la case 9 de la même façon. Il passe son tour s'il tire un 2 ou un 3. Si un pion arrive dans une case occupée par un pion adverse, celui-ci est « attaqué » et recule jusque dans la case que vient de quitter son assaillant.

- Deux pions ne peuvent occuper la même case, cependant deux pions occupant deux cases contigües se protègent mutuellement. Trois pions occupant des cases qui se suivent forment un mur, et les pions adverses ne peuvent ni les attaquer ni sauter par-dessus. Si un coup de dés ne permet pas d'avancer, il doit être utilisé pour reculer en sens inverse sauf si une case est occupée par un autre pion. Dans le cas d'impossibilité de jouer, on passe son tour.

- Si un pion tombe sur la case 27 (eau), il doit retourner sur la case 1 (ou si celle-ci est occupée, sur la première case vide du parcours) et tout recommencer. Les cases 26, 28, 29 et 30 sont des « refuges » dans lesquels aucun pion ne peut être attaqué. Lorsqu'un joueur a avancé tous ses pions sur la dernière ligne, il peut commencer à les sortir au fur et à mesure qu'ils arrivent à la case 30. Si l'un des pions de cette ligne est attaqué et renvoyé sur la première ou deuxième file, les autres pions de même couleur devront attendre sur le damier qu'il soit revenu sur cette dernière file. Le joueur qui sort le premier tous les pions a gagné.

Variante de jeu

- Il existe plusieurs variantes qui permettent de donner un rôle plus important aux cases particulières. Par exemple, la case 26 (maison du bonheur) permet au joueur qui y arrive de rejouer. C'est une case où chaque pion est obligé de passer. Tout pion arrivant sur la case 27 est sorti du jeu et doit recommencer son parcours. Un pion qui se trouve sur la case 28 doit obligatoirement faire un 3 pour pouvoir sortir. Idem pour la case 29 en faisant un 2 et seulement un 2 et la case 30 en faisant un 1 pour sortir du jeu. Un joueur, sortant l'un de ses pions, peut rejouer. Enfin lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est renvoyé sur la case 15.