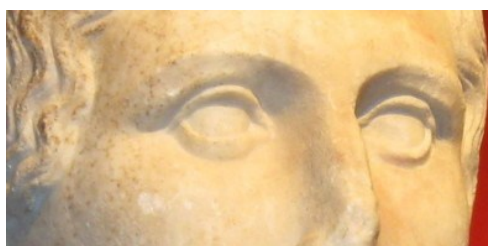
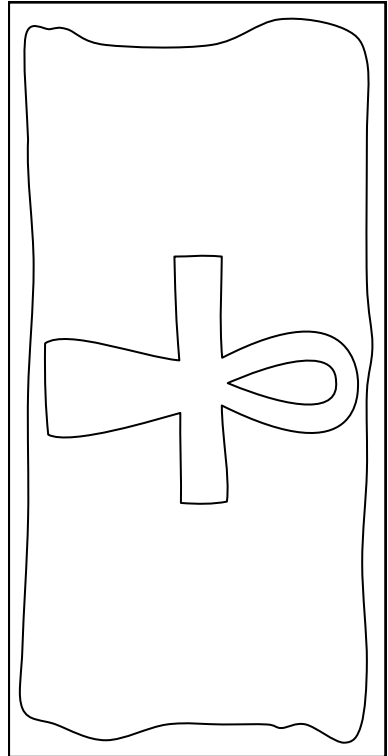
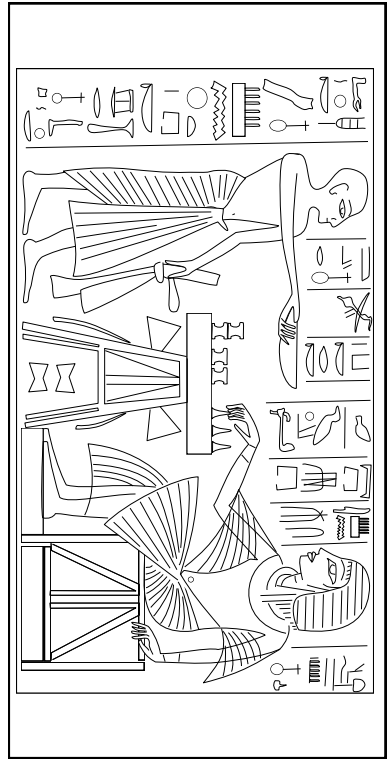
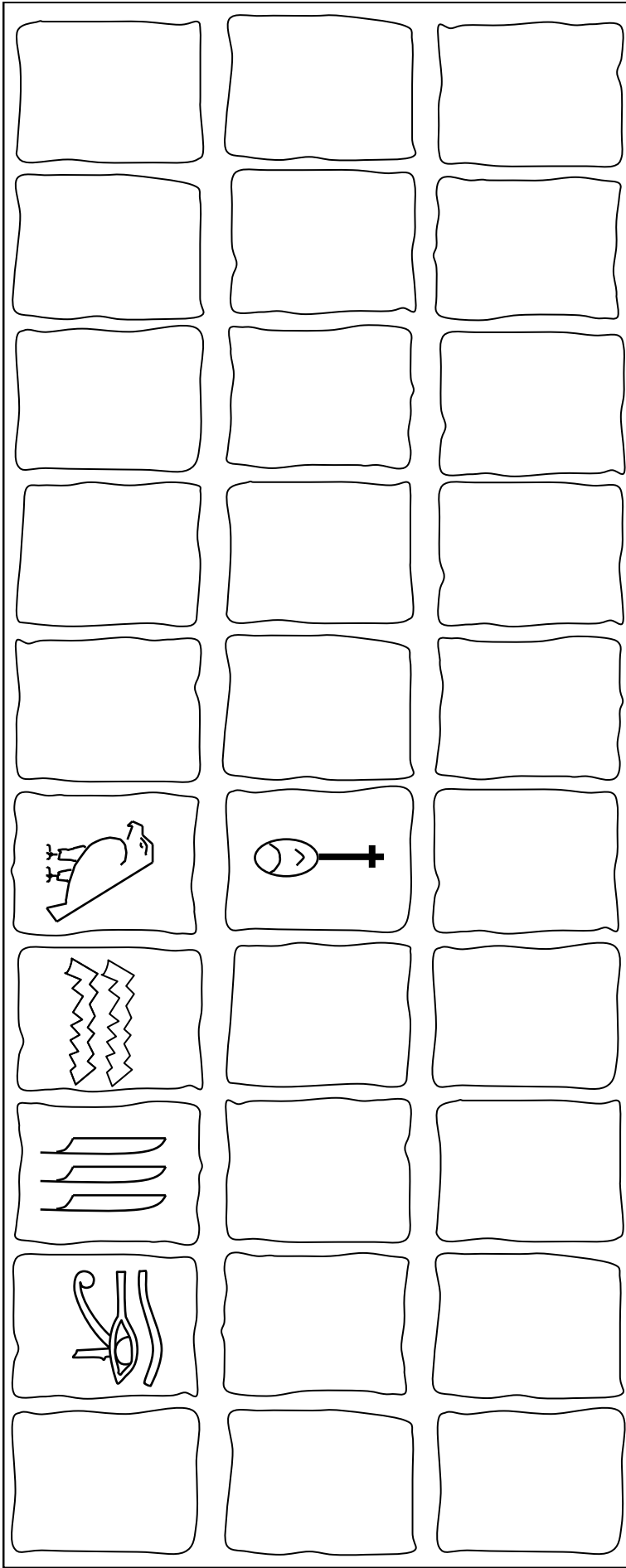
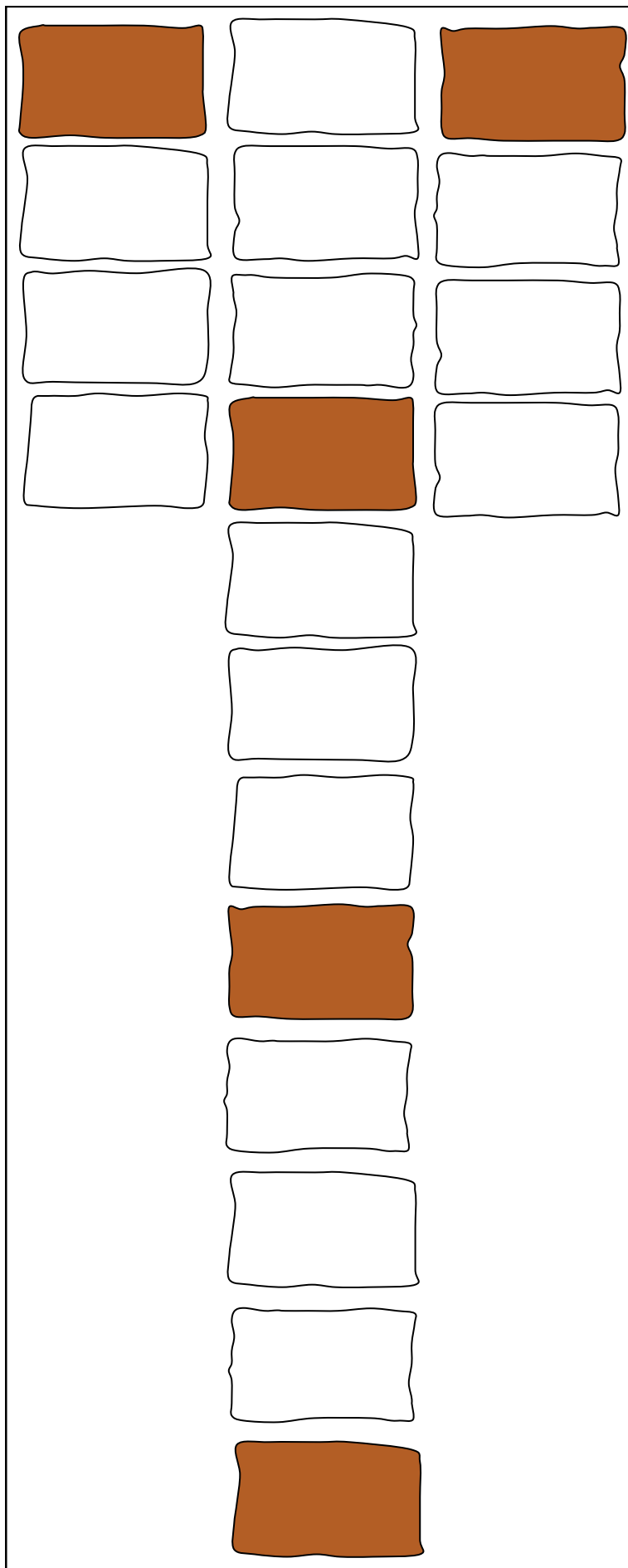


Senet



Laboratorididattici.jimdo.com



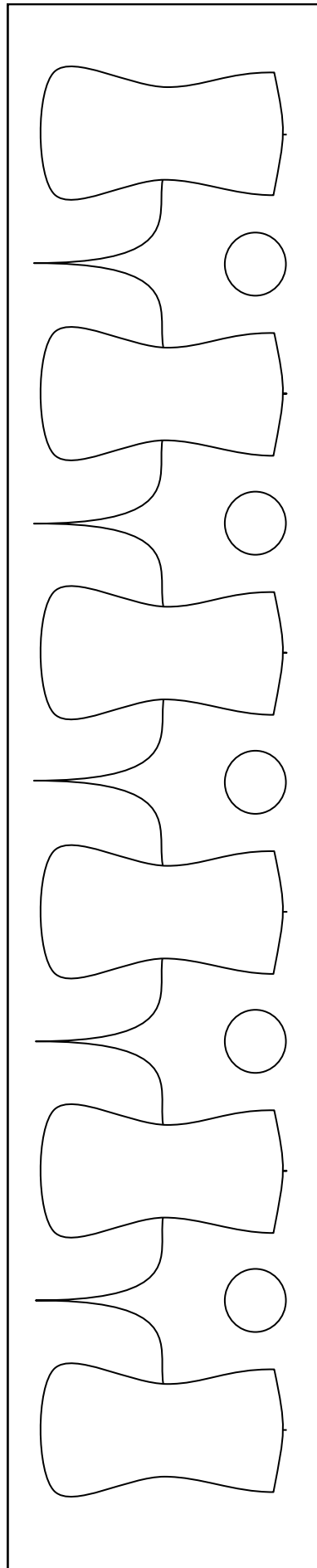
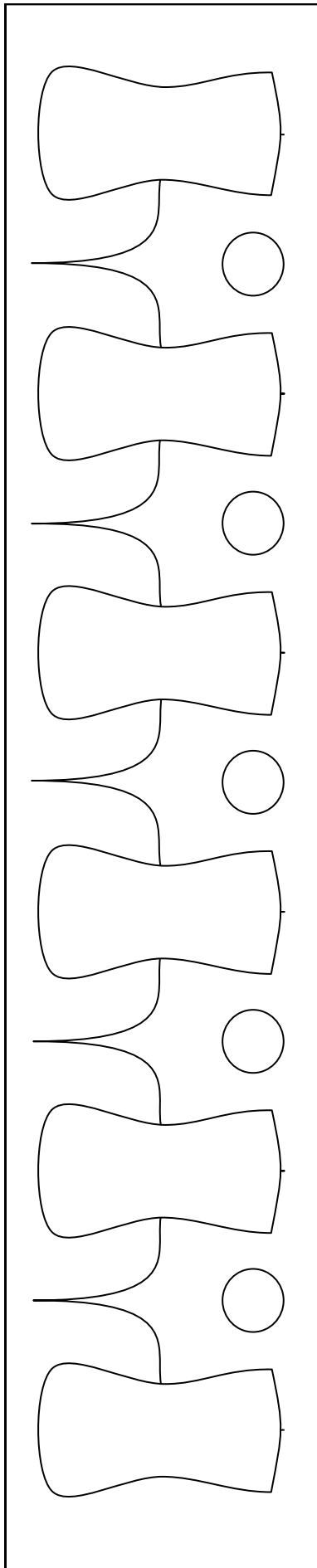


4:

Questo pezzo è facoltativo, potete utilizzarlo per spiegare il collegamento fra i giochi della mesopotamia e quelli egizi.

Si tratta del “gioco delle 20 caselle”, in uso presso i popoli della mesopotamia, collocato sul retro del tavoliere del Senet a partire dalla XVII dinastia.

Per le regole usa quelle del Gioco Reale di Ur



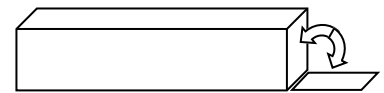
Costruire il tavolo del Senet

Colorare tutti i disegni a piacere.
Incollarli su del cartone.

Ritagliarli

Incollarli con colla vinilica tranne il pezzo 3, creando quindi una scatola aperta su di un lato, ci servirà per contenere le pedine ed i dadi.

Attaccare il pezzo 3 al resto della scatola con del nastro adesivo in modo da lasciare il pezzo mobile




Costruire le pedine (x10)

Consigliamo di modellare le pedine con DAS o pasta di sale. Servono 5 pedine per giocatore e potete dar loro la forma che preferite.

La forma egizia era quella che vedete sulle immagini del regolamento

Costruire i dadi (x4)

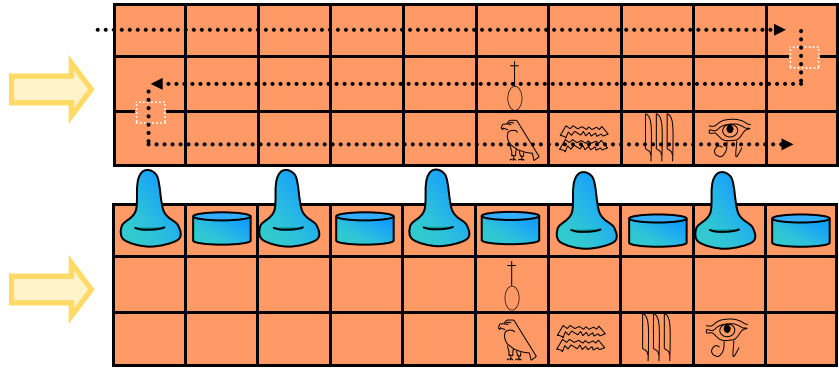
Consigliamo di acquistare in un negozio di bricolage dei listelli di forma semi-cilindrica e tagliarne 4 pezzi di lunghezza 6-8 Cm

Oppure utilizzare i  bastoncini dei ghiaccioli, colorarli di nero su di un lato e di un altro colore sull'altro.

REGOLAMENTO

Scopo del gioco:

Terminare il percorso delle 30 caselle con tutte le proprie pedine. Il percorso è disegnato qui a lato:



Preparazione del gioco

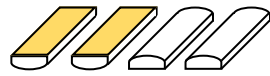
Le pedine all'inizio sono disposte alternate sulla prima riga, così:

Come si gioca:

Per prima cosa bisogna sapere come usare i dadi: si lanciano e si contano quelli che hanno verso l'alto il lato colorato. Se escono tutti lati non colorati ci si sposta di 6 caselle.



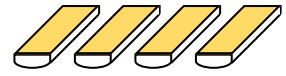
1 spostamento



2 spostamenti



3 spostamenti



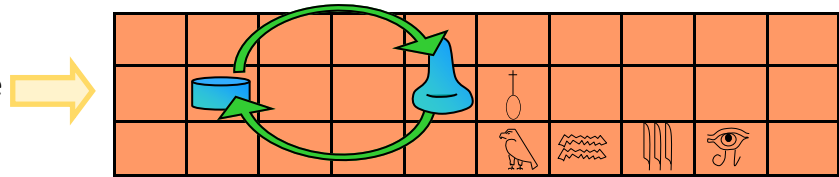
4 spostamenti

1- Si gioca a turni, prima lancia i dadi un giocatore poi l'altro

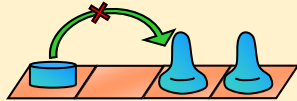
2- Ogni giocatore può muovere una sola pedina per ogni turno e non può mai rinunciare alla mossa

3- Su ogni casella ci può essere solo una pedina e non puoi mettere 2 pedine sulla stessa casella

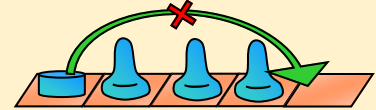
4- Se una pedina arriva in una casella occupata da **pedina avversaria**, le due pedine si scambiano di posto, così:



5- Se ci sono due pedine avversarie di fila **non puoi mangiarle**, ma le puoi superare se hai fatto abbastanza punti con i dadi



6- Se invece sono 3 **non puoi nemmeno superarle**, neanche se hai fatto 6 con i dadi



LE CASELLE SPECIALI




Significa 'bello' e 'buono'. Se cadi nell'acqua torni qui, ma se è occupata torni alla prima casella.



Significa vivere. Da questo punto in poi le pedine non possono più essere mangiate.



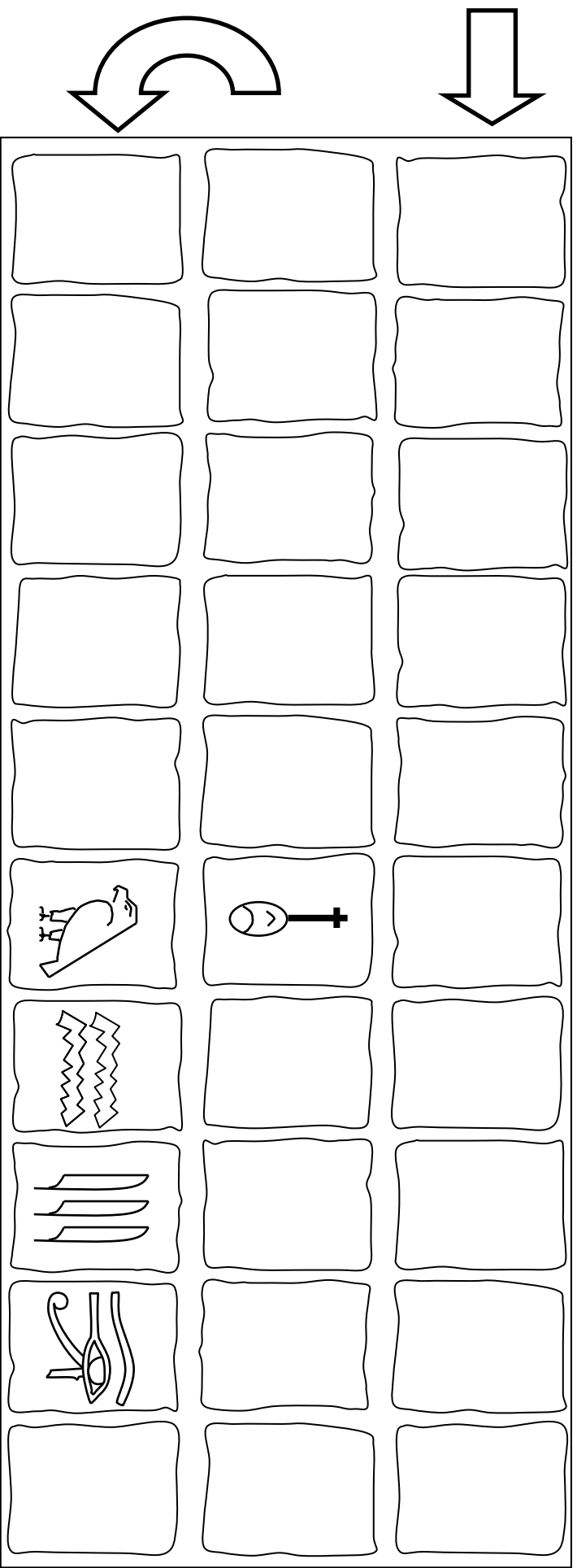
Il simbolo 'acqua' e 'pericolo'. Se cadi in questa casella la tua pedina torna qui:  



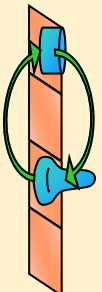
Significa 3 e la pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 3 con i dadi.



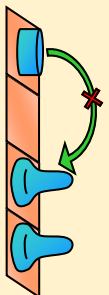
È l'occhio di Horus e la pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 2 con i dadi.



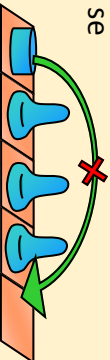
Se una pedina arriva in una casella occupata da **pedina avversaria**, le due pedine si scambiano di posto, così:



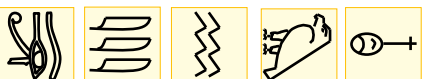
Se ci sono due pedine avversarie di fila **non puoi mangiarle**, ma le puoi superare se hai fatto abbastanza punti con i dadi



Se invece sono 3 **non puoi nemmeno superarle**, neanche se hai fatto 6 con i dadi



LE CASELLE SPECIALI



Significa 'bello' e 'buono'. Se cadi nell'acqua torri qui, ma se è occupata torri alla prima casella.

Significa vivere. Da questo punto in poi le pedine non possono più essere mangiate.

Il simbolo 'acqua' e 'pericolo'. Se cadi in questa casella la tua pedina torna qui:



Significa 3 e la pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 3 con i dadi.

È l'occhio di Horus e la pedina che entra in questa casella può uscire solo se fai 2 con i dadi.