

INSTRUCCIONES SENET

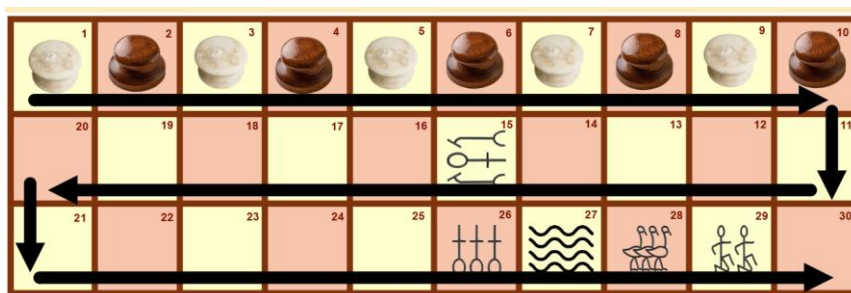
Las reglas originales del Senet son desconocidas, ya que no se ha descubierto ningún registro sobre ellas. Sin embargo, a través de imágenes encontradas en las paredes de tumbas antiguas y artefactos de Senet hallados en excavaciones, algunas personas han intentado reconstruir las reglas. Usaremos las llamadas **Reglas de Kendall** con pequeñas modificaciones para que la partida dure 30 minutos máximo.

MATERIALES NECESARIOS:

Tablero – Fichas (*Imprimibles, Tapones, Monedas...*) – Depresores o dado

REGLAS

- Se necesitan dos personas para jugar. Si hay más participantes, pueden jugar en parejas.
- **Preparación inicial:** Al comenzar el juego, coloca cinco fichas por jugador de manera alternada a lo largo de los primeros 10 cuadrados.



(Colocación de las fichas al inicio del juego en la fila superior y dirección en la que se mueven)

En el primer turno se debe empezar con las fichas que están en las casillas 9 y 10. Después, cada jugador decide qué ficha prefiere mover. Para saber cuántas casillas podemos mover nuestras piezas usaremos “palos egipcios”, para los cuales usaremos cuatro depresores coloreados de negro por uno de los lados. **Para comenzar a jugar**, el jugador uno toma los depresores y los lanza al aire. Al caer, cuenta el número de lados sin pintar que quedan hacia arriba y mueve una pieza según lo siguiente:

- **1 lado sin pintar hacia arriba:** mueve una casilla y lanza de nuevo.
- **2 lados sin pintar hacia arriba:** mueve dos casillas y **pierde el turno.**
- **3 lados sin pintar hacia arriba:** mueve tres casillas y **pierde el turno.**
- **4 lados sin pintar hacia arriba:** mueve cuatro casillas y lanza de nuevo.
- **4 lados negros hacia arriba:** mueve seis casillas y lanza de nuevo.



Como alternativa, se puede jugar con un dado, dejando sin valor el número 5.

Las piezas se mueven hacia el final de la primera fila (casa 10), giran la esquina y avanzan por la segunda fila desde la casa 11 hasta la 20, luego giran nuevamente y se mueven de la casa 21 a la 30. **El primer jugador en mover todas sus piezas fuera del tablero al final de la última fila gana.**



MOVIMIENTO DE PIEZAS

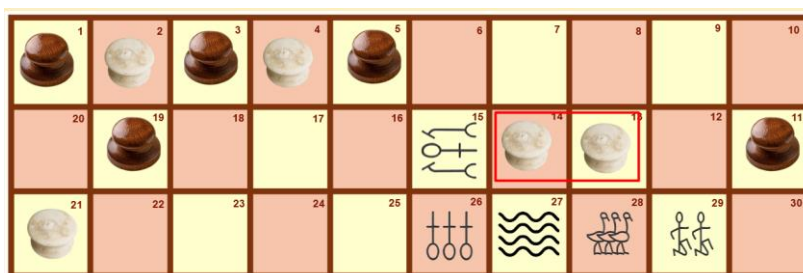
Puedes saltar por encima de piezas que estén en tu camino para completar tu movimiento. No puedes terminar tu movimiento en una casilla ocupada por una de tus propias piezas. Por lo tanto, debes terminar tu movimiento en una casilla vacía o en una ocupada por el otro jugador. Si no puedes completar el movimiento pierdes el turno.

CAPTURA DE PIEZAS

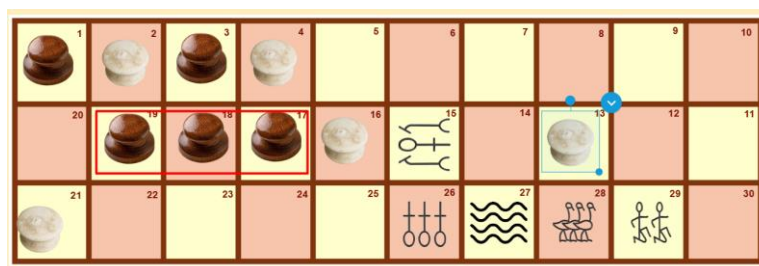
Si terminas tu movimiento en una casilla ocupada por tu oponente, capturas esa pieza. Mueve la pieza capturada de regreso a la casa donde comenzaste, intercambiando su sitio con tu ficha.

Excepciones:

Si hay dos fichas del mismo color juntas, estas se protegen y no pueden ser atacadas.



Si hay tres fichas del mismo color juntas, se protegen y además forman una barrera impidiendo que las fichas del otro color pasen por encima.



Cuando un jugador ha avanzado sus fichas sobre la última línea puede comenzar a sacarlas a medida que llegan a la última casilla. Recuerda que gana el primer jugador en mover todas sus piezas fuera del tablero.

CASILLAS ESPECIALES



Casa del Renacimiento (15): Casilla a la cual vuelve un peón después de haber caído en la casa del agua.



Casa de la Felicidad (26): Las fichas que caen aquí avanzan a la casilla 30. Cuando saquen un 1 podrán salir del tablero.



Casa del Agua (27): Cualquier ficha que termina un movimiento sobre esta casilla debe ir de vuelta a la casa del Renacimiento. Si la casa del renacimiento está ya ocupada, irá a la casilla vacía inmediatamente anterior.



Casa de las tres verdades (28): Una ficha que cae aquí puede salir si saca un tres.



Casa de Re-Atoum (29): Una ficha que cae aquí no puede ser atacado. Puede salir del tablero si saca un dos.