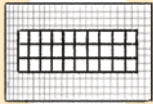




Construis un jeu de Senet comme celui découvert dans la tombe de Toutânkhamon

par Martin Reeve

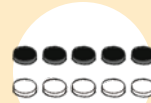
Mode d'emploi



Dessine sur une feuille A4 un plateau de jeu comme sur le dessin ci-dessous.



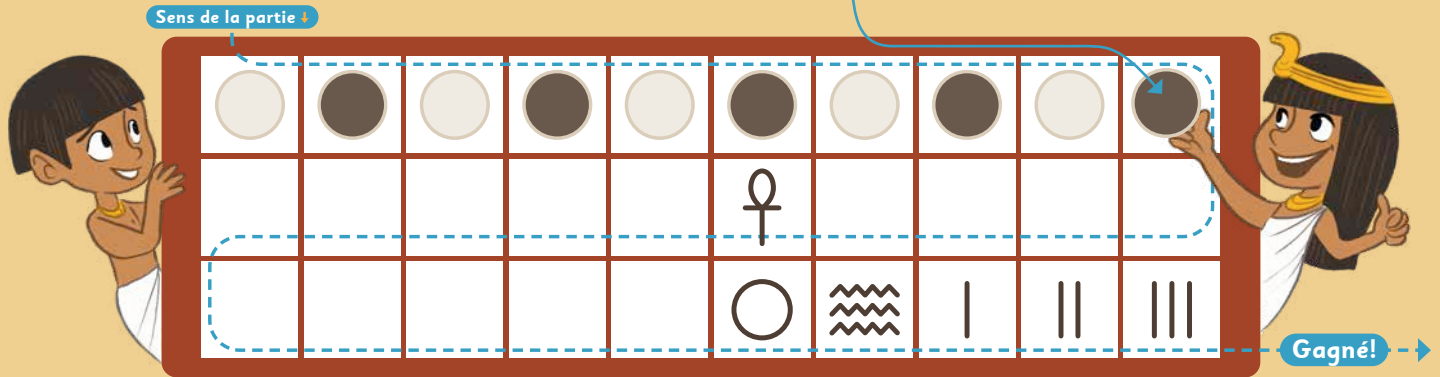
Découpe ton plateau puis dessine les 6 hiéroglyphes comme ci-dessous.



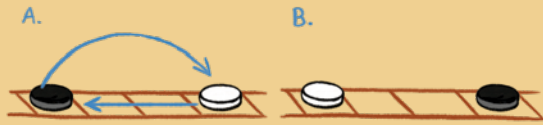
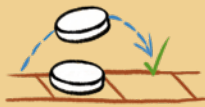
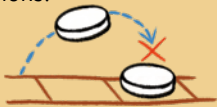
Découpe 10 pions ronds dans du carton. Colorie 5 pions en noir et les 5 autres en blanc.

Règles du jeu

- 1** Place les pions blancs et noirs comme ci-dessous.
- 2** Le joueur le plus jeune commence avec les pions noirs. Il jette le dé.
 - S'il tire un 6, il doit relancer le dé.
 - Autrement, il avance son pion le plus à droite du nombre de cases indiqué par le dé.
 - S'il a tiré un chiffre impair, il peut rejouer.
- 3** Ensuite, c'est à l'autre joueur de faire la même chose avec cette fois le pion blanc de son choix, et ainsi de suite...
- 4** On doit toujours déplacer une pièce sauf si aucun mouvement n'est possible. Dans ce cas, on passe son tour.



- 5** Il n'est pas possible d'atterrir sur une case occupée par l'un de ses propres pions.
- 6** Il est autorisé de passer par-dessus des pions.
- 7** Si, en avançant, un pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, il échange sa place d'origine avec lui.
- 8** Le premier joueur dont tous les pions sont sortis après avoir effectué le trajet complet a gagné.

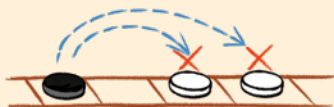


CASES PROTÉGÉES

Il n'est pas possible de prendre la place d'un pion adverse sur ces 5 cases protégées...



... ni si des pions adverses sont placés l'un à côté de l'autre (sur la même ligne).

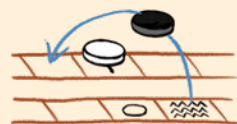
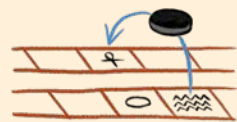


CASES «MAISON»

Si un pion tombe sur la case: maison d'eau

elle doit retourner sur la case: maison de vie

Si la case maison de vie est déjà occupée, le pion va sur la première case libre avant elle.



Tu peux regarder la vidéo du bricolage sur senet.webenergie.ch



Pour découvrir d'autres bricolages, rendez-vous sur do-it-yoursciences.org