



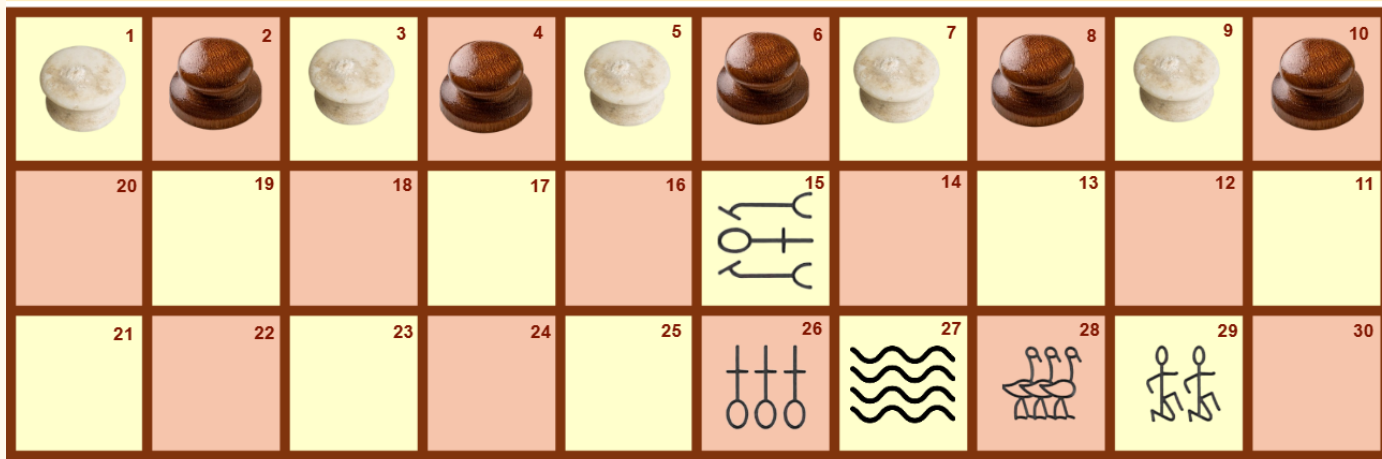
SENET

ANTES DE EMPEZAR

1

Un jugador usa piezas blancas y el otro piezas negras.

Al inicio las piezas se colocan como aparecen en la imagen.



¿CUÁL ES EL OBJETIVO DEL JUEGO?

2

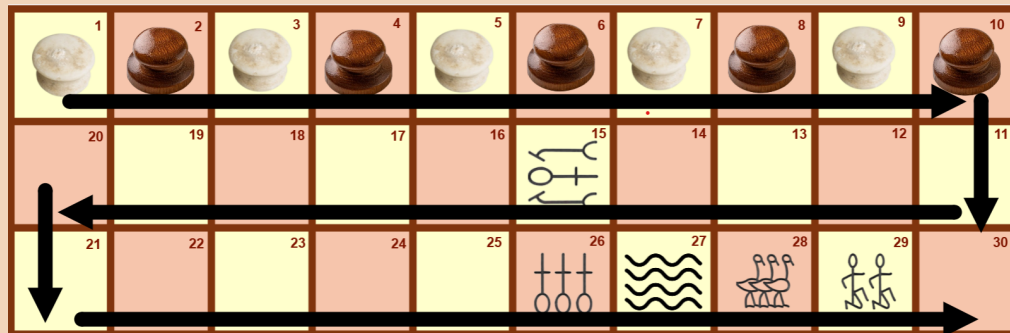
Gana el jugador/a que antes consigue llevar todas sus piezas hasta la última casilla (30).

Cuando una pieza llega a esa casilla o la sobrepasa se saca del tablero.

¿CÓMO SE MUEVEN LAS FICHAS?

3

Las fichas se mueven siguiendo el orden de las casillas



Comienza el jugador que tiene la pieza en la casilla 10 y después los jugadores se van turnando.

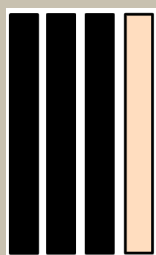
Después del primer turno cada jugador elige que ficha quiere mover

Al mover una ficha podemos pasar por encima de otras.

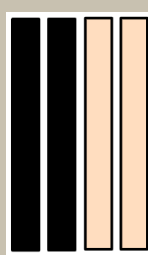
4

Para mover las piezas tenemos dos opciones:

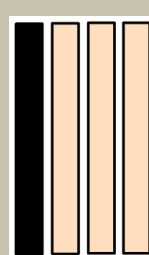
- **Dado:** Mueve el número de casillas que saques con el dado. Si sacas un 5 debes volver a lanzar el dado.
- **Palos egipcios:** Lanza los palos y mueve según los lados **sin pintar** que saques:



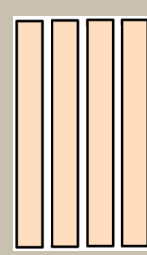
1 casilla



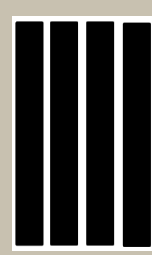
2 casillas



3 casillas



4 casillas



6 casillas

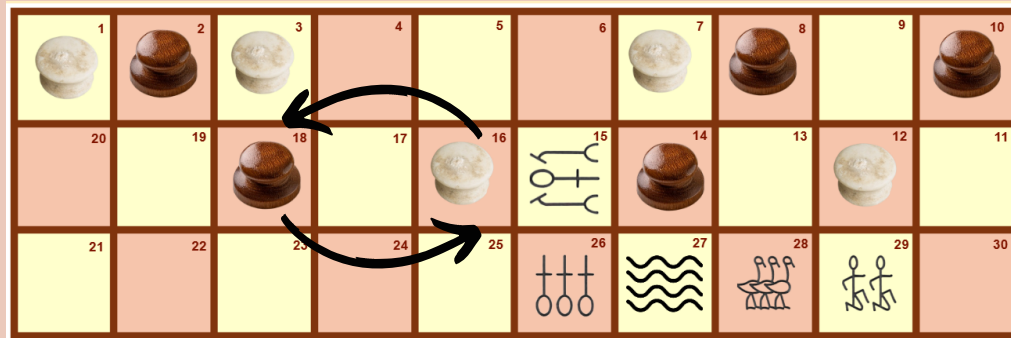


SENET

INTERCAMBIO DE PIEZAS

Si terminas el movimiento en una casilla ocupada por el rival, vuestras piezas intercambian la posición.

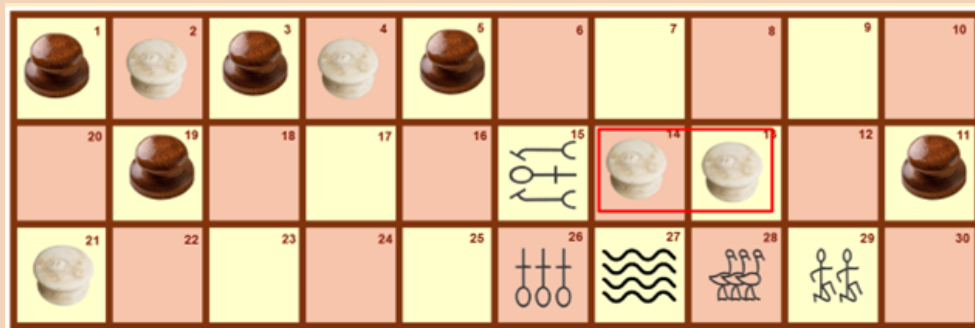
5



PROTECCIÓN

Si hay dos piezas del mismo color juntas, estas no pueden ser intercambiadas, aunque las demás piezas sí pueden pasar por encima de ellas.

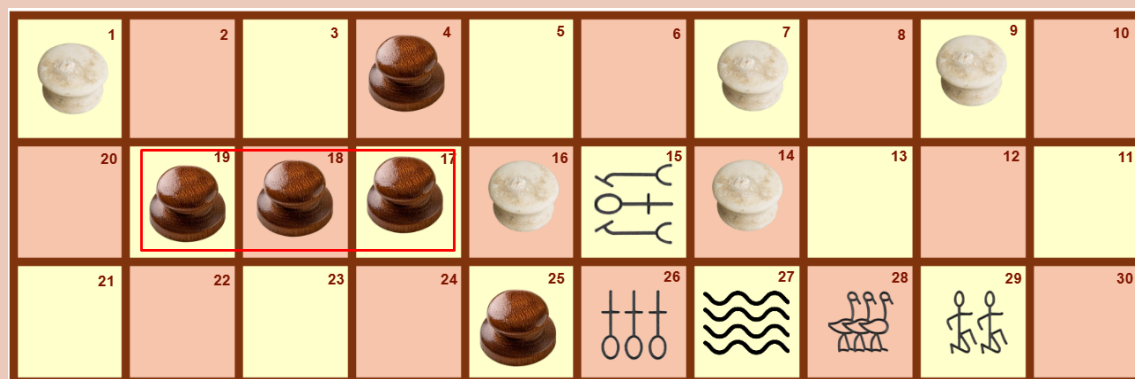
6



BARRERA

Si hay tres piezas del mismo color juntas, estas no pueden ser intercambiadas y además forman una barrera impidiendo que las demás fichas puedan pasar.

7



Si un jugador no puede realizar ningún movimiento, **pierde el turno**.

8

CASILLAS ESPECIALES



• **15: Casa del renacimiento:** Casilla a la cual vuelve una ficha después de haber caído en la casa del agua (27)



• **26: Casa de la felicidad:** Avanza a la casilla 30.



• **27: Casa del Agua:** Vuelta a la Casa del Renacimiento (15). Si está ya ocupada, irá a la casilla vacía inmediatamente anterior.



• **28: Casa de las tres verdades:** Retrocede tres casillas. Si está ocupada, irá a la casilla vacía inmediatamente anterior.



• **29: Casa de Re-Atoum:** Una ficha que cae aquí no puede ser intercambiada.