

Senet-Modern

Règles du jeu

Introduction

Senet-modern est un jeu de course de dés pour déplacer des pions sur un chemin composé de 30 tuiles. Les joueurs déplacent leurs 5 pions en fonction du jet de dés. Les pions sont imprimés avec des points, numérotés de 1 à 5. Les nombres sur les pions comptent pour le score final. Le gagnant est le joueur qui obtient le score le plus élevé à la fin du jeu.

Nombre de joueurs : 2

Plateau: pistes de jeu de 10x3 avec 30 cases. La case n°1 (soleil) représente le côté de départ et la case n° 30 vers le bas est le côté à atteindre. Tous les pions se déplacent dans le sens inverse de la lettre S inversée.

Pions: Chaque joueur a 5 pions qui sont imprimés avec des nombres de points différents (de 1 à 5).

Position de départ: Deux groupes de pions sont placés alternativement à partir de la case de départ n°1 (soleil) de la manière suivante : 5,5,4,4,3,3,2,2,1,1.

Règles

Lancer les dés

Choisissez quel joueur placera son pion sur la case de départ (soleil). Les joueurs jouent chacun leur tour, chaque tour consistant en un lancer de deux dés, suivi du déplacement des pions de ce joueur. Les valeurs sur les dés lancés indiquent de combien de cases un pion se déplace. Exception: si le joueur n' a plus qu'un seul pion restant sur le plateau, il peut choisir de lancer deux dés ou un dé.

Options de déplacement

Les pièces jouées peuvent être déplacées selon l'une des règles suivantes.

- Deux pions sont déplacés, chacun utilisant la valeur d'un dé différent.
- Un seul pion est déplacé en fonction de la valeur combinée des deux dés.
- Les joueurs ne peuvent pas déplacer un pion sur la case où un de leur pion se trouve, mais ils peuvent le faire là où un pion adverse se trouve.
- Ce pion adverse doit alors retourner à la case de départ (soleil).
- Lorsqu'un pion (quel que soit son propriétaire) est sur la case de départ, il doit être retiré du plateau. Ce pion est retiré du jeu pour le reste de la partie.

Traduction française : Stéphane Athimon