



Senet

Um Jogo de Tabuleiro egípcio.

Senet era um jogo de tabuleiro popular no Antigo Egito e pode ser, possivelmente, um dos antepassados do Gamão, com parentes íntimos nos jogos de seixo africanos como "Mancala". A popularidade deste jogo é evidente pelo número de jogos que foram achados em tumbas egípcias, desde de cidadãos comuns até os dos Faraós. Não obstante, foram descobertos quase cinquenta jogos, muitos deles em condições perfeitas com as peças e "dados" (knucklebones ou varas) ainda intactos.

A referência conhecida mais antiga para o Senet está em uma pintura na parede da tumba da Terceira Dinastia do Faraó Hesy (2650 AC) que mostra o jogo sendo jogado com sete peças por jogador (foram achados jogos e pinturas com até dez peças por jogador). Estas primeiras pinturas mostram o Senet sendo jogado contra um oponente invisível. Destas duas representações diferentes, é muito provável que o Senet tenha começado como um jogo, adquirindo mais tarde uma qualidade mágica ou mística, tornando-se algo como um ritual dentro de si mesmo. Esta situação tem comparação na nossa Era com o Xadrez, de aura mística desenvolvida em filmes como "The Seventh Seal" e trabalhos de literatura, onde o herói joga Xadrez (ou um jogo semelhante) contra a Morte, o Diabo, um Deus, etc.

Estranhamente, nunca foi encontrada nenhuma regra para o Senet escrita em papiro ou pintura em uma parede de tumba. Aparentemente, o jogo pode ter sido tão popular que foi ensinado verbalmente, de boca em boca, de um jogador para outro, porque quase todo o mundo, na época, sabia jogar. Ainda assim, várias pessoas criaram o que eles acreditam ser a reconstituição mais próxima das regras de Senet, baseado em pinturas do jogo em tumbas, referências em escrituras egípcias, e olhando para seus descendentes: jogos como Dublets, Tables, e o nosso Gamão moderno.

O tabuleiro de Senet é composto de 30 casas quadradas, divididas em três filas de dez casas.

As casas são numeradas na primeira fila (1-10) da esquerda para a direita, na segunda fila (11-20) da direita para a esquerda, e na terceira fila (21-30) da esquerda para a direita. As peças seguem o caminho dos números, da esquerda para a direita na primeira fila, então, da direita para a esquerda na fileira do meio, e da esquerda para a direita na última fila (ou em algumas versões, o contrário disso).

As casas 26 a 30 possuem símbolos, como a casa 15, na qual, em algumas variações é o ponto de partida para as peças. Em alguns jogos, a casa 30 não tem um símbolo ou é pintado numa cor bem diferente.

Cada jogador tem 5 peças e o movimento destas é determinado com o lançamento das quatro varas de duas faces; plano de um lado e arredondado do outro.

REGRAS DO JOGO

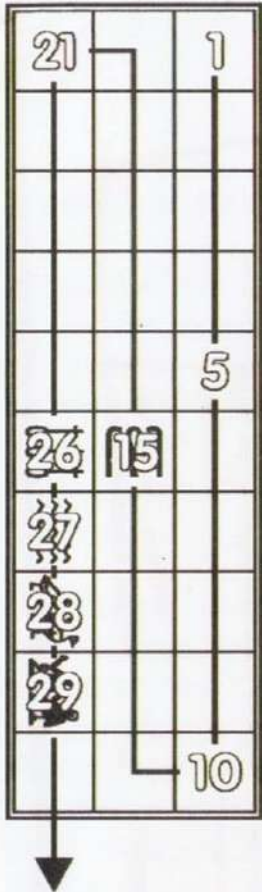


Figura 1

Senet é um jogo de tabuleiro para dois jogadores.

Cada jogador tenta vencer o outro correndo ao redor do tabuleiro e vence quem conseguir retirar primeiro todas as peças do tabuleiro. Cada jogador tem cinco peças em jogo, escuro ou claro. As peças em jogo se movimentam no tabuleiro numericamente como mostrado na fig.1 (de 1-30).

Preparação.

Para começar o jogo as peças são colocadas nas casas 1 a 10 com as peças claras ocupando as casas ímpares e as peças escuras as casas pares.

O movimento das peças é determinado pelo lançamento dos quatro dados. A contagem dos pontos dos dados deve ser como segue abaixo:

- Um lado plano para cima = 1
 - Dois lados de planos para cima = 2
 - Três lados de planos para cima = 3
 - Quatro lados planos para cima = 4
 - Quatro lados curvos para cima = 6
- (Portanto não é possível marcar 5)

Obs: Pode-se também convencionar que quatro lados curvos para cima equívalem ao 5 e eliminar a possibilidade de se andar 6 casas.

Para averiguar qual jogador tem as peças escuras, os jogadores alternam lançando os dados até que seja lançado o número um (1). Este jogador ficará com as peças escuras e move a peça na casa 10 para a casa 11. Após o primeiro movimento, o mesmo jogador continua lançando. Se tirar 1, 4 ou 6 (ou 5 conforme a regra adotada) o jogador move uma de suas peças, o número indicado de casas ao longo do tabuleiro e, então, lança novamente. Se tirar 2 ou 3, o jogador move uma de suas peças, o número indicado de casas e passa a vez ao oponente. Para simplificar, os jogadores passam a vez para o oponente sempre que tiram 2 ou 3.

Se uma peça pousar em uma casa que está sendo ocupada por uma peça do oponente, considera-se que a peça do oponente está "sob ataque" e as peças dos dois jogadores trocam de posição. Duas peças da mesma cor não podem ocupar a mesma casa, mas duas peças que ocupam casas sucessivas, como 16 e 17, protegem-se mutuamente e não poderão ser atacados pelas peças do oponente. Três peças seguidas da mesma cor formam um bloco e não podem ser atacadas ou ultrapassadas pelas peças do oponente, porém, elas não bloqueiam o jogo de peças da mesma cor.

Qualquer número tirado no lançamento dos dados que não possa ser usado para fazer um movimento de avanço deve ser usado para mover uma peça na direção inversa. Se, com o movimento inverso, uma peça pousar em uma casa ocupada por uma peça do oponente, então as peças dos dois jogadores trocam de posição. Se nenhum movimento for possível em qualquer direção, então a jogada está perdida.

A casa 27, marcada pelo símbolo de água, é a armadilha. Qualquer peça dos jogadores que pousar nesta casa tem que voltar para a casa 15 - marcada por um outro símbolo. Se a casa 15 estiver ocupada, então a peça tem que voltar ao começo do jogo, na casa 1. As casas marcadas (15, 26, 28 e 29) são " refúgios " onde as peças são protegidas dos ataques dos oponentes. Um jogador não precisa sair destas casas seguras a menos que queira.

Um jogador não poderá começar a mover as peças para fora do tabuleiro até que todas as suas peças estejam fora da primeira fila. Não é necessário pousar exatamente na casa 30 antes de retirar a peça. Pode-se lançar um número maior que o exigido nos dados.

Se qualquer peça dos jogadores for atacada ou se movimentar para trás, pousando na primeira fila, então as peças deste jogador que permanecem no tabuleiro, na terceira fila, não podem sair do tabuleiro até que todas as suas peças estejam, novamente, fora da primeira fila.

O primeiro jogador que retirar todas as suas peças do tabuleiro é o vencedor. O jogador é premiado com um ponto para cada peça do oponente que estiver na terceira fila e três pontos para cada peça na primeira ou segunda fileira.

(Recomendado a partir de 7 anos)

Abaixo segue uma das reconstituições das regras. Qual delas é o mais próximo ao original é impossível dizer, mas ambas as regras são divertidas de jogar, e o jogador é convidado a criar as suas próprias variantes de Senet.

A Variante de Kendall (criado por Timothy Kendall)

O vencedor é o primeiro jogador que retirar todas as suas peças para fora do tabuleiro.

Cada jogador recebe sete peças. As peças de ambos os jogadores alternam ao longo das casas 1-14. A décima quinta casa é tratada como a casa inicial. Lance as quatro varas para determinar o movimento: cada lado plano para cima conta-se como um ponto. Se todos os quatro lados curvos surgirem, conta como cinco pontos. Mova uma de suas peças pelo número de casas igual ao número de pontos que você tirou.

Se uma peça é movida a uma casa ocupada por uma peça do oponente, a peça em movimento é colocada naquela casa e a peça do oponente é colocada na casa de origem da peça que começou o movimento.

Certas casas possuem propriedades especiais no jogo:



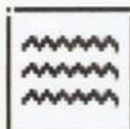
Casa 15

A Casa de Renascimento - é a casa inicial e o retorno das peças que pousarem na Casa da Água.



Casa 26

A Casa de Felicidade - toda peça que parar aqui estará protegida e o adversário não poderá ocupar esta casa até que o jogador opte por movê-la.



Casa 27

A Casa de Água - qualquer peça que parar nesta casa terá que voltar para A Casa de Renascimento.



Casa 28

Casa das Três Verdades - uma peça que parar aqui só poderá ser retirada do tabuleiro se um três for lançado nos dados.



Casa 29

Casa de Re-Atouma - se pousar nesta casa a peça só deixará o tabuleiro se um dois for lançado nos dados.



Deixe seu jogo cada vez mais bonito, limpando-o com cera incolor ou lustra móvel.