

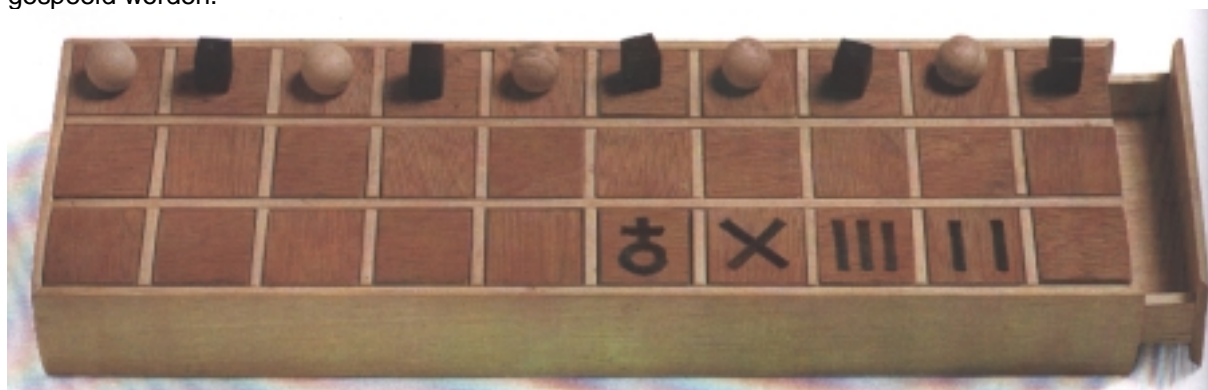
Senet

Over het spel

Senet was onder de vele oud-Egyptische bordspellen verreweg het populairst. Uit archeologische vondsten blijkt dat het gespeeld werd door mensen uit alle lagen van de bevolking. *Senet*-diagrammen, gekrast in tempels en tombes, vertellen ons dat wachters, priesters en bouwvakkers er de tijd mee doodden. De gewone man speelde het in het zand, met steentjes of stukjes aardewerk - zoals bij *Yoté* nu nog gedaan wordt. Maar de farao's speelden het op magnifieke borden, gemaakt van zeldzame houtsoorten, ivoor en plateelwerk. Enkele van zulke superbe staaltjes van Egyptisch vakmanschap zijn in perfecte staat bewaard gebleven, zoals het exemplaar dat in de graftombe van Toetanchamon gevonden werd.

Op vele muurschilderingen van graftombes zien we de overledene aanzitten aan een feestelijk diner, opgevrolijkt door dansers en muzikanten, bezig aan een partij *Senet* met zijn vrouw of een ander familielid.

Ramses III (± 1182-1151 v.Chr.) liet zichzelf op de hoge poort van de tempel van Medinet Haboe portretteren in gezelschap van twee van zijn haremdues, tijdens het spelen van *Senet*. In oude Egyptische geschriften is sprake van *Senet*-partijen die door de geesten der gestorvenen in de onderwereld gespeeld worden.



Spelregels

Geen van de Egyptische documenten kan ons precies vertellen hoe dit spel gespeeld moet worden; de Zwitserse archeoloog Gustave Jéquier heeft de volgende spelregels samengesteld. De belangrijkste punten hiervan zijn na diepgaand onderzoek bevestigd door de Duitse archeoloog Edgar B. Pusch. *Senet* is een wedstrijdspel, een race eigenlijk, voor twee spelers. Ieder heeft vijf pionnen, zwarte of witte. De pionnen bewegen zich afwisselend van rechts naar links of (op de volgende rij) van links naar rechts - dus zoals de ploeg gaat.

Aan het begin van het spel worden de pionnen op de velden 1 t/m 10 geplaatst. De witte pionnen op oneven, de zwarte op de even nummers.

De pionnen worden verzet nadat er met vier tweezijdige dobbelstenen is gegooid. De dobbelstenen tellen als volgt:

- | | |
|--------------------------|---|
| Een witte kant boven | 1 |
| Twee witte kanten boven | 2 |
| Drie witte kanten boven | 3 |
| Vier witte kanten boven | 4 |
| Vier zwarte kanten boven | 6 |



De spelers gooien om beurten met de dobbelstenen totdat iemand een 1 gooit. Deze speler krijgt de zwarte pionnen en zet zijn pion van 10 naar 11. Na die eerste zet gaat de speler door met gooien. Wanneer hij 1, 4 of 6 gooit, zet hij één van zijn pionnen het aantal gegooide ogen vooruit en gooit opnieuw. Wanneer hij een 2 of een 3 gooit, zet hij een pion twee of drie velden vooruit waarna zijn beurt voorbij is. De tweede speler moet zijn eerste beurt vanaf veld 9 beginnen, maar mag bij de volgende worpen elke pion verzetten die hij wil. Elke beurt eindigt met een gooi van 2 of 3.

Wanneer een pion op een door de tegenstander bezet veld terechtkomt, wordt de pion die daar stond 'aangevallen' en terug gezet naar het veld waar de pion vandaan kwam die nu gespeeld werd. Twee pionnen van dezelfde kleur mogen niet op hetzelfde veld staan, maar wanneer twee pionnen op aangrenzende velden staan (b.v. 18 en 19) beschermen ze elkaar tegen aanvallen.

Drie pionnen op aangrenzende hokjes vormen een blokkade; ze kunnen niet aangevallen en evenmin gepasseerd worden door vijandelijke pionnen, ze blokkeren echter niet hun eigen pionnen.

Elke worp die niet kan worden gebruikt om pionnen vooruit te zetten *moet* worden gebruikt om pionnen terug te zetten. (Een pion mag niet achteruit wanneer hij terechtkomt op een hokje waar reeds een andere pion staat). Als geen enkele zet mogelijk is, komt de andere speler aan de beurt.

Veld 27, gemerkt door een X, is de 'valkuil'. Elke pion die daarop terechtkomt, wordt naar hokje 1 (of wanneer dat bezet is op het volgende lege veld) terug gezet en moet de reis opnieuw beginnen. De velden 26, 28, 29 en 30 zijn 'vrijplaatsen' waar pionnen niet kunnen worden aangevallen.

Wanneer een speler al zijn pionnen op de laatste rij van het bord heeft, mag hij beginnen ze uit te brengen. Hij moet daartoe precies op hokje 30 komen. Wanneer één van de pionnen op de laatste rij wordt aangevallen en terug wordt gezet op de eerste of tweede rij, mogen de andere pionnen van die kleur niet zetten totdat de pion op de derde rij is aangekomen.

De speler die het eerst al zijn pionnen heeft uitgebracht, is de winnaar. Wanneer meerdere spelletjes worden gespeeld, kan men de winnaar 1 punt toekennen voor vijandelijke pionnen die op de laatste rij staan (behalve wanneer ze op 'vrijplaatsen' staan), 2 punten voor pionnen op de tweede rij en 3 punten voor pionnen die zich nog op de eerste rij bevinden.

Bron:

Praktische Gids Spelletjes uit de hele wereld