

Astratti PerGioco

Newsletter #18 | 6 maggio 2022 | www.pergioco.net



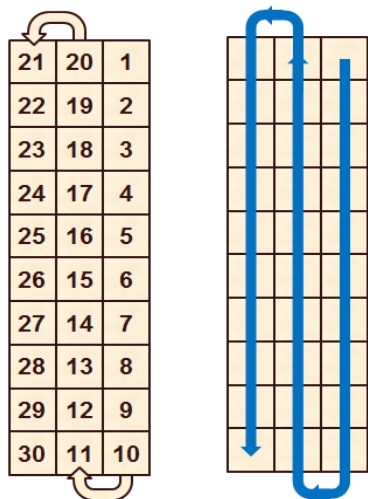
Senet

Senet



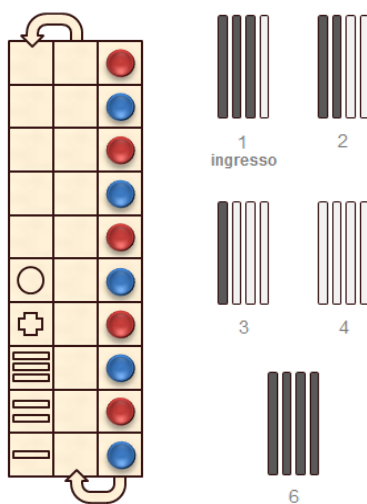
Il Senet è un gioco di percorso praticato nell'Antico Egitto ed è considerato uno degli antenati del Backgammon. Si tratta di uno dei giochi più antichi di cui si abbia notizia: una tavoletta di terracotta risalente al 3300 a.C. viene oggi conservata nei Musées Royaux d'Art ed d'Histoire di Bruxelles.

Il gioco è composto da un tavoliere di 30 caselle disposte su tre file, 10 pedine (5 per ciascun giocatore), 4 bastoncini con una faccia scura e l'altra chiara.



Nel corso del gioco le pedine percorrono il percorso "a serpente" illustrato nei diagrammi in basso a sinistra. Una volta percorsa la prima fila, si risale la seconda in senso inverso e ci si avvia all'uscita nella terza fila (oltre la casella 30), riprendendo il verso iniziale.

La posizione iniziale è quella riprodotta nel diagramma che segue: le pedine rosse sono disposte nelle prime cinque caselle dispari e le blu nelle prime cinque caselle pari. Inizia indifferentemente uno dei due giocatori.



Ciascun giocatore, a turno, lancia i bastoncini finchè uno dei giocatori non ottiene un 1. Ad ogni lancio corrisponde uno specifico punteggio: tre bastoncini scuri: 1 passo; due bastoncini scuri: 2 passi; un bastoncino scuro: 3 passi; quattro bastoncini chiari: 4 passi; quattro bastoncini scuri: 6 passi.



Quando uno dei due giocatori ottiene un 1 gli vengono immediatamente assegnate le pedine inizialmente collocate nelle caselle pari (nel nostro caso le blu) e può effettuare la prima mossa.

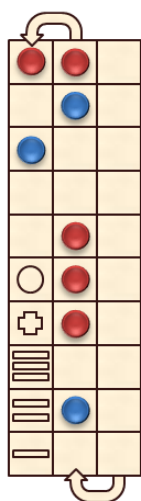
La prima mossa del Blu è obbligata: deve muovere la pedina 10 di un passo nella casella 11, come illustrato nel diagramma qui sopra. Dopo questa mossa il Blu ha diritto ad un secondo lancio: se ottiene un 1, un 4 o un 6 può muovere una delle sue pedine (rispettando le regole che seguono) del corrispondente numero di passi e rilanciare nuovamente i bastoncini: il giocatore continua a muovere finchè ottiene con i bastoncini un 1, un 4 o un 6. Quando invece ottiene un 2 o un 3 deve muovere una propria pedina del numero di passi corrispondente al lancio, ma deve poi passare la mano all'avversario.

Anche la prima mossa del Rosso è obbligata: deve cioè muovere la pedina posta nella casella 9 del numero di passi ottenuto col lancio dei bastoncini.

Dopo la prima mossa di ciascun giocatore la partita prosegue normalmente con le regole di

movimento che andiamo ora ad esporre. La mossa consiste nel muovere una pedina del proprio colore esattamente del numero di passi ottenuto con il lancio dei bastoncini. Non è possibile muovere una pedina di un numero di passi inferiore, né utilizzare il numero di passi ottenuto col lancio dei bastoncini per muovere due o più pedine. Le pedine possono muovere solo in avanti, lungo il percorso a spirale precedentemente illustrato: non è mai possibile retrocedere (salvo quanto previsto dalle regole di cattura e nel caso in cui non vi siano mosse legali).

La pedina può scavalcare una o più pedine proprie o avversarie, con la sola esclusione dei "blocchi", quando il lancio dei bastoncini le consenta di terminare il movimento in una casella vuota. Un "blocco" è costituito da un gruppo di tre o più pedine avversarie poste su caselle consecutive.



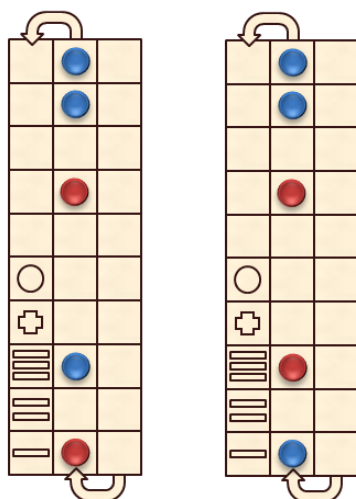
Supponiamo che nell'esempio del diagramma qui a fianco il Blu abbia ottenuto un 6: la pedina nella casella 12 non può scavalcare il blocco di tre pedine rosse nelle caselle 14, 15 e 16; la pedina nella casella 19 può invece scavalcare le

pedine avversarie in 20 e 21 e la propria pedina in 23, terminando la propria corsa nella casella 25.

Un gruppo di tre o più pedine proprie non forma un blocco e può pertanto essere scavalcato da una pedina dello stesso colore.

Una pedina non può terminare la propria corsa in una casella occupata da una pedina dello stesso colore. Una pedina può invece terminare la propria corsa in una casella occupata da una pedina avversaria, catturandola, a meno che quest'ultima non faccia parte di un gruppo di due o più pedine del

medesimo colore poste su caselle consecutive. La pedina catturata viene spostata nella casella di partenza della pedina catturante.



Supponiamo che nell'esempio illustrato nel primo diagramma qui sopra il Rosso abbia ottenuto un 2. La pedina nella casella 11 può catturare la pedina blu posta nella casella 13: l'esito è quello riprodotto nel diagramma a destra. Il Rosso non potrebbe invece catturare con la sua pedina nella casella 17 la pedina blu nella casella 19, in quanto quest'ultima fa parte di un gruppo di due pedine dello stesso colore poste in caselle consecutive.

Il turno del giocatore prosegue, come sopra esposto, con lanci successivi finché non ottiene un 2 o un 3: in questi casi il turno si conclude al termine della mossa e tocca all'avversario.

Il giocatore è sempre obbligato a muovere una delle proprie pedine: non è possibile rinunciare alla mossa. Solo nel caso in cui non vi sia la possibilità di muovere alcuna pedina il giocatore di turno deve muovere una delle proprie pedine in senso inverso, rispettando tutte le regole di movimento e di cattura. Nel caso non esistano mosse legali nemmeno in senso inverso, il giocatore deve passare la mano all'avversario.

Le caselle dalla 26 alla 30 sono caratterizzate da simboli particolari e determinano alcune conseguenze per le pedine che vi si vengano a trovare al termine della loro corsa.

La casella 26 è detta "Casa della

Felicità" o "Casa di Nefer". La pedina che si trovi in questa casella è al sicuro e non può pertanto essere catturata: all'avversario non è cioè consentito muovere in modo da catturare la pedina che si trova in questa casella. Il giocatore che la raggiunge ha inoltre immediatamente diritto ad un ulteriore lancio dei bastoncini.

La casella 27 è detta "Casa dell'Acqua". La pedina che la raggiunge deve immediatamente tornare alla casella 1 del percorso, oppure, se questa dovesse essere occupata, alla prima casella libera successiva.

Le caselle 28, 29 e 30 sono dette rispettivamente "Casa di Maat", "Casa di Rê-Atum" e "Casa di Horus". Anche le pedine che si trovano in queste caselle non possono essere catturate.

Le pedine che si trovano nelle caselle 25, 28, 29 e 30 possono uscire dal tavolo lanciando rispettivamente un 6, un 3, un 2 o un 1. Le pedine possono uscire dal tavolo solo sulla base di un lancio corrispondente esattamente al valore necessario per giungere di un passo oltre la casella 30 e cioè, virtualmente, alla casella 31. Non esiste la regola, secondo la quale con un lancio di valore superiore al necessario la pedina viene condotta fino al traguardo e poi fatta "rimbalzare" all'indietro del valore residuo.

L'obiettivo del gioco è portare per primi tutte le proprie pedine fuori dal tavolo. E' anche possibile giocare un certo numero di partite ed attribuire un punteggio diverso alle vittorie: 1 punto per ogni pedina avversaria presente sulla terza fila del tavolo; 2 punti per ogni pedina avversaria presente sulla seconda fila; 3 punti per ogni pedina avversaria presente sulla prima fila.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/senet.html.