

SENET

Il Senet è un gioco egiziano ed è uno dei più antichi al mondo di cui si abbia notizia certa grazie alle registrazioni risalenti alla I dinastia, datate intorno al 3300 a.C. e ne sono stati trovati molti esemplari in varie tombe egizie, inclusa la tomba di Tutankhamon.



*Scatola gioco e struttura in ebano del Senet più grande trovato nella tomba di Tutankhamon.
Sul piano del tavolo ci sono due dei quattro dadi.*

La sua diffusione, nel mondo antico, fu tale che il Senet venne giocato non solo in Egitto, ma anche in altri paesi dell'Oriente e del Mediterraneo, come Israele, Libano e Cipro, dove sono stati trovati molti esemplari.

Il Senet è un gioco di percorso che rappresenta il pericoloso viaggio dell'Anima nell'oltretomba egizio, la Duat.

Giocato inizialmente a scopo religioso da sacerdoti e Faraoni, a partire dal 1500 a.C. iniziò a essere giocato da tutti; citato nelle Teogonie e nel Libro dei

Morti si credeva che fosse stato inventato dal Dio Thot e che le partite potessero presagire la sorte dell'anima nell'aldilà. Famosa è anche l'immagine della regina Nefertari che gioca a Senet contro un invisibile avversario.

Nell'introduzione al capitolo 17 del Libro dei Morti, il Senet è descritto come una delle occupazioni del defunto nell'aldilà e la vignetta che accompagna il capitolo lo rappresenta, spesso in compagnia della moglie, seduto alla scacchiera, ma senza avversari. Come tante altre attività attribuite alla prossima vita, anche giocare a Senet era qualcosa che il defunto aveva fatto durante la sua vita terrena.

A conferma della sua lunga storia, è stato rappresentato in alcune scene raffigurate sulle pareti delle tombe dell'Antico Regno, mille anni prima di Tutankhamon, a volte in associazione con musica e altri tipi di intrattenimento.



La Regina Nefertari gioca a Senet. Valle delle Regine. Egitto.

A giudicare dal numero di esemplari ritrovati nella tomba di Tutankhamon, quattro in tutto, il gioco doveva essere uno dei suoi passatempi preferiti. Le tavole variano per dimensioni da un set in miniatura al più grande ed elegante.



*Set da gioco del Senet in faience incisa per Amenhotep III ritrovato a Tebe.
Conservato al Brooklyn Museum*

Benché la maggior parte dei reperti scovati nelle tombe sia di solito in ceramica e legno, il reperto più antico ritrovato è una tavoletta di terracotta rinvenuta in un cimitero a El-Mahasna, risalente al 3300 a.C., oggi conservata a Bruxelles.




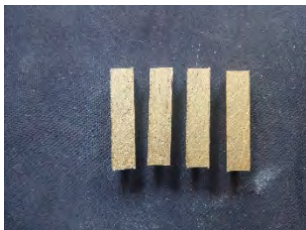

Nonostante l'enorme diffusione di questo gioco, le regole non sono mai state scoperte e quelle che usiamo oggi giorno sono il frutto della ricostruzione degli archeologi, in particolare di Timothy Kendall e R. C. Bell.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è una corsa in cui tutti i pezzi devono uscire dal tabellone prima degli avversari. Le regole originali del gioco sono sconosciute, ma sono state sviluppate alcune diverse ricostruzioni basate su disegni di tombe, frammenti di iscrizioni e disegni geroglifici sul tabellone stesso.

LEGGERE I DADI EGIZI

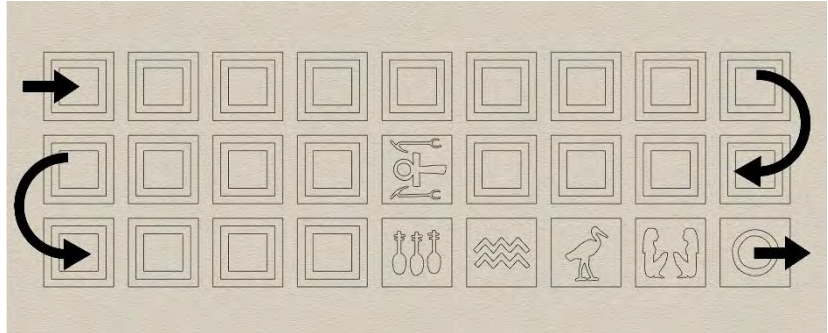
Gli antichi Egizi avevano un sistema di dadi un bel po' diverso da quello che conosciamo noi, per cui dobbiamo prima di tutto imparare a leggerli:

Raffigurazione	Valore
	1
	2
	3
	4
	5

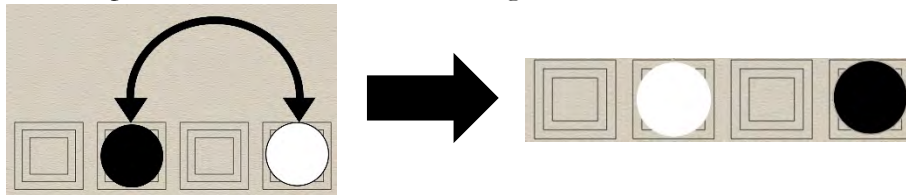
REGOLE DEL GIOCO

1. Il gioco inizia con tutti i pezzi posizionati fuori dal tabellone, si lanciano i dadi per determinare chi inizierà il gioco. Chi lancia il punteggio maggiore lancia i dadi e muove per primo.

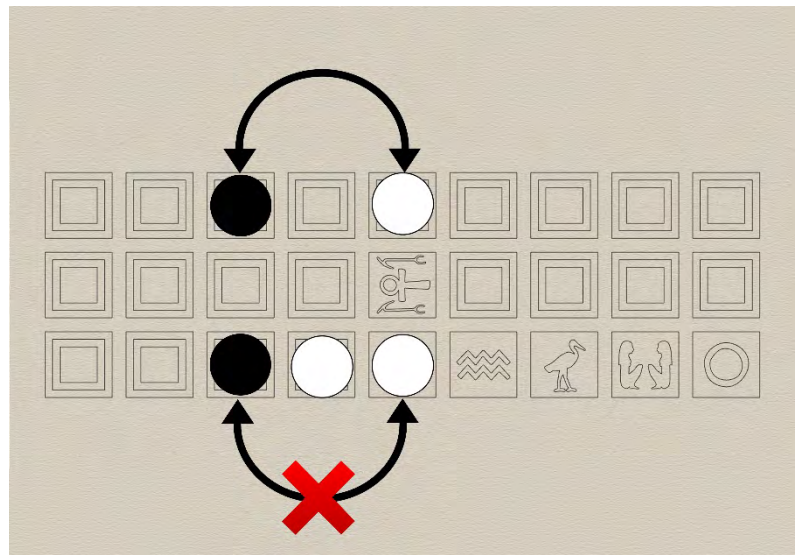
2. A ogni lancio di dado corrisponde il movimento di una sola pedina, non si può suddividere il punteggio per più pedine. Il percorso da seguire è quello indicato in figura.



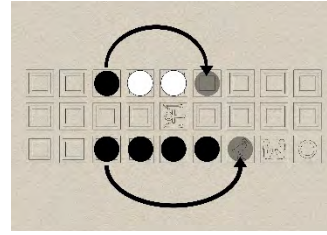
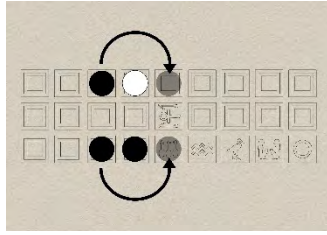
3. Nel lancio di dadi si può ritirare, senza limite ai tiri extra, con 1, 4 e 5. Con 2 e 3, invece, si sposta la pedina e il turno passa all'avversario.
4. Lanciati i dadi si può decidere di muovere una pedina già in gioco o metterne fuori un'altra spostandola del numero di caselle indicato dai dadi.
5. Nelle caselle non possono sostare più pedine contemporaneamente, se si finisce in una casella occupata da una propria pedina e non se ne possono spostare altre, si salta il turno.
6. Se si cade in una casella occupata da una pedina avversaria, la si "mangia" scambiandola di posto con la casella di partenza della nostra, come in figura.









7. Questo però non è valido se la pedina avversaria è "protetta", ossia se è affiancata da un'altra pedina avversaria come in figura.



8. Lungo il percorso si possono saltare le pedine, proprie o altrui, ma mentre non c'è limite al numero di pedine proprie che si possono scavalcare, quelle avversarie non possono essere saltate se sono più di due.



9. Se si cade in una casella raffigurante un geroglifico si veda la tabella qui sotto il significato e i movimenti speciali a essa riservati.

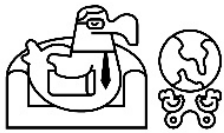
Simbolo sulla casella	Movimento speciale	Tiro per uscire
 Casa di Nefer o della Rinascita	Le pedine non possono essere attaccate	
 Casa dell'Anek o della Vita	Le pedine non possono essere attaccate	Serve un tiro esatto da 5
 Casa di Mu o delle Acque	Le pedine che finiscono qui cadono nelle acque e rinascono nella Casella 15. Se questa è occupata alla casella 1.	Serve un tiro esatto da 4
 Casa di Maat o delle 3 Verità	Le pedine non possono essere attaccate	Serve un tiro esatto da 3
 Casa di Iside e Neftis	Le pedine non possono essere attaccate	Serve un tiro esatto da 2
 Casa di Horus	Le pedine non possono essere attaccate	Serve un tiro esatto da 1

10. Dato che le pedine non possono essere attaccate nelle Case di Nefer, di Anek, di Maat, di Isis e Neftis e nella Casa di Horus, l'avversario non può prenderne il posto con la propria pedina e, se non può spostare altre pedine, deve quindi passare il turno finché una delle suddette caselle non si libera.
11. Se un giocatore ha le pedine sulle caselle con i simboli descritti al punto 9 e non fa il tiro esatto richiesto, salta il turno a meno che non possa spostare altre pedine.

12. Il giocatore che per primo porta fuori tutti i suoi pezzi dal tabellone vince la partita.

VARIANTI DI GIOCO

Che si sappia esiste una sola variante applicabile al gioco, ossia il numero di pedine. Il gioco ne usa 5 per giocatore perché le versioni più recenti di Senet che sono state trovate presentano sul retro un altro gioco, l'Aseb. Per uniformare questi due giochi, nel tempo il Senet ha perso due pedine per strada quindi, se si vuole applicare la variante “arcaica” al Senet si devono introdurre due pedine in più per ogni giocatore.



I CONSIGLI DEL DODO

Il Senet non è un gioco di sola fortuna ai dadi, ma comprende, proprio come l'Aseb e la più antica Tavola reale di Ur, una certa dose di strategia nella scelta delle mosse da fare e di quali pedine usare.

Gli stratagemmi principali del gioco sono quelli di applicare il blocco mettendo due pezzi in fila ed eliminare i pezzi dell'avversario.

Considerando che i punteggi più probabili che possono uscire lanciando 4 bastoncini sono 2 e 3 (per la precisione $6/16$ per il due e $2/16$ per il tre), una buona strategia di gioco è quella di cercare di tenersi il più lontano possibile dalle pedine avversarie, di almeno 4 o 5 caselle (la cui probabilità di uscita è, per entrambi i valori, di solo $1/16$).

Non è saggio aver fretta di portare subito la singola pedina verso le Case, il rischio di cadere nella Casa delle Acque è troppo grande, vista e considerata la probabilità di uscita dei punteggi.