

Regras do SENET



Abaixo as regras e o tabuleiro do **Senet** jogo do **Egito**, país africano localizado na região da África Setentrional.

Para começar é necessário o tabuleiro do **Senet**, 10 peças, cinco para cada jogador, em formatos ou cores diferentes, e o 4 estiletes.

Objetivo: Retirar todas as peças do tabuleiro antes do adversário.

Pontuação no lançamento dos estiletes: A cada jogada o jogador lança os quatro estiletes e a pontuação é obtida da seguinte maneira:

Figura 1 - Tabuleiro do Senet com peças colocadas na posição inicial e os estiletes egípcios.



- 1 face plana para cima - jogador percorre 1 casa
- 2 faces planas para cima - jogador percorre 2 casas
- 3 faces planas para cima - jogador percorre 3 casas
- 4 faces planas para cima - jogador percorre 4 casas
- Nenhuma face plana para cima - jogador percorre 6 casas

Preparação:

O primeiro movimento é colocar as peças no tabuleiro, o primeiro jogador que obtiver 1 no lançamento dos estiletes ocupa as casas pares (2, 4, 6, 8 e 10) e o outro jogador ocupa as casas ímpares (1, 3, 5, 7 e 9).

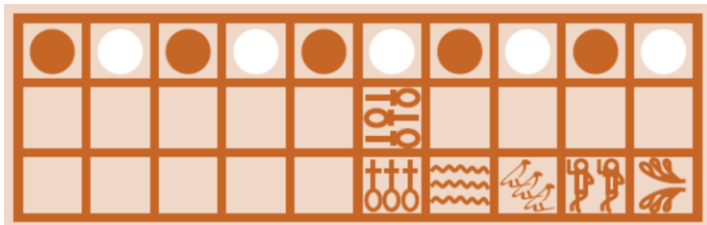


Figura 2 - O percurso no Tabuleiro do Senet é feito da esquerda para a direita, como indica a figura ao lado.

Fonte: <https://ludosofia.com.br/wp-content/uploads/2019/03/senet.pdf>

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**

Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**

Elaboração: **Amanda dos Santos Guimarães – Bolsista PIBIX 2018-2019**

Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME**

Comunicação:

Site: <https://ondjangoasili.com/>

E-mail: ondjango.asili@gmail.com

Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)

**Jogando:**

1. Os jogadores arremessam os estiletes alternadamente, até que um deles obtenha 1 como resultado. Nesse caso, o primeiro fica com suas peças posicionadas nas casas de número par (2, 4, 6, 8 e 10), e caminha com a peça da casa 10, para a casa 11 e lança os estiletes novamente.
2. O segundo jogador coloca suas peças nas casas de número ímpar (1, 3, 5, 7 e 9) e lança os estiletes até tirar 1, neste momento é obrigado a mover a peça posicionada na casa 9 para a casa 10 e lança os estiletes novamente.
3. Quando o resultado do lançamento dos estiletes for 1, 4 ou 6, o jogador caminha com uma de suas peças a quantidade de casas correspondentes e arremessa os estiletes novamente.
4. Quando o resultado do lançamento dos estiletes for 2 ou 3, o jogador anda as casas equivalentes ao valor, e passa a vez para o adversário.
5. Cada casa só pode ser ocupada por uma peça. E quando a casa de destino de uma peça está ocupada por uma peça adversária, elas trocam de posição, esse é o chamado **ataque**.
6. Quando duas peças do mesmo jogador estiverem em casas vizinhas elas estão protegidas, e não podem ser atacadas.
7. Quando três peças do mesmo jogador estão em sequência elas formam uma barreira, nenhuma peça adversária pode ultrapassar ou atacá-las. As peças do mesmo jogador podem passar a barreira.
8. Se não houver possibilidade de andar com nenhuma das peças, os movimentos terão que ser feitos para trás. Neste caso, se a casa estiver ocupada por uma peça adversária, elas trocam de lugar e se não houver possibilidade de movimentar as peças, passa-se a vez.
9. Se uma peça cai na **casa da água** (número 27) ela "**se afoga**" e ressurge na **casa do renascimento** (número 16). Se esta casa estiver ocupada, então a peça deve voltar para a primeira casa.
10. Se uma peça cai na **casa do renascimento** (número 16), na **casa da felicidade** (número 26), na **casa das três verdades** (número 28) ou na **casa Atum-Rá** (número 29) ela não poderá ser atacada.
11. Para começar a retirar peças no fim do percurso é necessário que o jogador não tenha peça alguma nas dez primeiras casas.
12. Não é necessário obter a pontuação exata para retirar uma peça, se sobrarem pontos podem ser usados para mover qualquer outra peça do mesmo jogador.

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**


Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**


Elaboração: **Amanda dos Santos Guimarães** – Bolsista PIBIX 2018-2019

Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes** – DMAT/IME

Comunicação:

 Site: <https://ondjangoasili.com/>

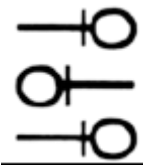
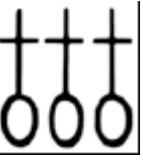


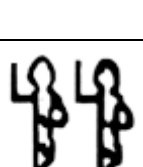
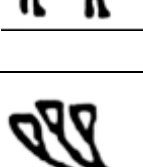
 E-mail: ondjango.asili@gmail.com

 Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)

Regras Adicionais: (que devem ser combinadas antes do início do jogo)

13. Se uma peça está na **casa das três verdades** (número 28) para sair deve obter o número 3 no lançamento dos estiletos.
14. Se uma peça está na **casa Atum-Rá** (número 29) para sair deve obter o número 2 no lançamento dos estiletos.
15. Se uma peça está na **casa de Osíris** (número 30) para sair deve obter o número 1 no lançamento dos estiletos.

Significado das casas marcadas:

Nº	Imagem	Significado	Interferência no jogo
16		Casa do Renascimento	Casa protegida, a peça que estiver nela não poderá ser atacada. Também é a casa de retorno para que cai na casa 27.
26		Casa da Felicidade	Casa protegida, o adversário não pode trocar de posição com uma peça que estiver nela.
27		Casa da Água	Ao cair nesta casa a peça "se afoga" e automaticamente ressurge na casa 16 do renascimento. Se a casa 16 estiver ocupada, então a peça volta para a primeira casa.
28		Casa das três verdades	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada. Uma peça na casa 28 só pode sair do tabuleiro se obtiver o número 3 no lançamento dos estiletos.
29		Casa de Atum-Rá	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada. Uma peça na casa 28 só pode sair do tabuleiro se obtiver o número 2 no lançamento dos estiletos.
30		Casa de Osíris	Casa protegida e a peça que estiver nela não pode ser capturada. Uma peça na casa 30 só pode sair do tabuleiro se obtiver o número 1 no lançamento dos estiletos.

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**


Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**


Elaboração: **Amanda dos Santos Guimarães – Bolsista PIBIX 2018-2019**

Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME**

Comunicação:

 Site: <https://ondjangoasili.com/>

 E-mail: ondjango.asili@gmail.com

 Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)

Tabuleiro do SENET

Figura 3 - Tabuleiro do Senet

		⇕
21	11	1
22	12	2
23	13	3
24	14	4
25	15	5
26	16	6
27	17	7
28	18	8
29	19	9
30	20	10

Fonte: <https://ludosofia.com.br/arqueologia/senet-o-mais-antigo-jogo-de-tabuleiro-estrategia-e-sorte/>

Ficha Técnica:

Projeto de Extensão UFBA: **Jogos Africanos e Ensino de Matemática**

Produção: **Equipe Ondjango Asili – África e Matemática**

Elaboração: **Amanda dos Santos Guimarães – Bolsista PIBIX 2018-2019**

Coordenação: **Dra. Simone Maria de Moraes – DMAT/IME**

Comunicação:

Site: <https://ondjangoasili.com/>

E-mail: ondjango.asili@gmail.com

Instagram: [@ondjango.asili](https://www.instagram.com/ondjango.asili)