









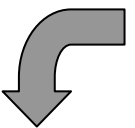


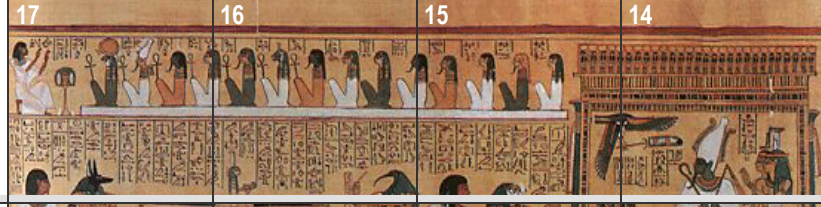


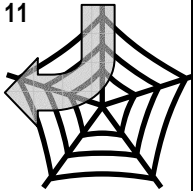


SENEF

¡El juego de mesa por el que se chiflaban los egipcios!

HISTORIA. Este juego se usaba mucho en el antiguo Egipto. Varios ejemplares se han encontrado en tumbas, así como jeroglíficos que detallan una partida. Se creía que el destino de cada persona dependía de su manera de jugar, así que es de suponer que esta era la causa de su éxito. En consonancia con esto, los antiguos egipcios creían que en la *Sala de las dos verdades* debían jugar una partida con Osiris: del resultado dependía, en parte, que el dios les diera o no la inmortalidad.

INSTRUCCIONES. Dos jugadores. Cada uno tiene 7 fichas, blancas y negras respectivamente. Se colocan, al comienzo, una tras otra, alternativamente, en las primeras 14 casillas. El objetivo es salir del tablero con las 7 fichas por la casilla 30. Por turno se tiran 4 palillos planos por un lado y convexos por el otro. Se avanza una casilla por cada cara plana: pero si salen 4 caras convexas se avanza 5 casillas. Si un jugador avanza 1, 4 o 5 casillas, vuelve a tirar. Solo puede haber una ficha por casilla. Si una ficha llega a una casilla donde hay otra contraria, se pone en su lugar y desplaza esta al lugar de donde partió, excepto en el caso en que esta tenga una de su mismo color en una casilla adyacente. Si se cae en la casilla 26, se pierde un turno. Para acabar desde las casillas 28, 29 o 30 se necesita una tirada justa: si no se consigue se vuelve a la casilla 27.

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