

JUEGOS DE TODO EL MUNDO: EL SENET



Autora

Jacobo García Pérez

Año 2011



ÍNDICE

1- Introducción.

2- Historia del juego.

3- Descripción del material

4- Modalidades y reglas del juego

4.1- El senet antiguo.

4.2- El senet moderno.

5- Referencias bibliográficas.

6- Índice de ilustraciones



1 INTRODUCCIÓN

El Senet fue el juego de tablero más popular e importante del antiguo Egipto. Los restos arqueológicos apuntan al hecho de que era jugado por el pueblo y por todas las capas sociales egipcias.

Es uno de los juegos de mesa más antiguos que se conocen junto con el oware (también llamado Wari, entre otros muchos nombres dependiendo del toponimo del lugar uterritorio) o el Juego Real de Ur.

Los diagramas de senet encontrados en tumbas y templos evidencian que los oráculos, sacerdotes, y trabajadores que los construyen entretenían su ocio con él. Los campesinos lo jugaban en la arena, con piedras o piezas de cerámica improvisadas como pasa con el wari en África actualmente. Pero los faraones lo jugaban en unos valiosos tableros hechos con maderas preciosas, marfil y cerámica. Alguna de esas magníficas muestras de la artesanía egipcia, como el tablero encontrado en la tumba de Tutankamon (1347-1339 a.J.C.) nos han llegado en perfecto estado de conservación.



2 HISTORIA DEL JUEGO

La referencia conocida más antigua al Senet está pintada en una pared en la tumba de Hesy, durante la dinastía III (c. 2650 a. C.), que lo muestra siendo jugado con siete peones por jugador (en otras pinturas se representa con diez peones por jugador).

Después hay varias referencias más en diversas tumbas como en la de Nefertari que aparece en una pintura de su tumba jugando al senet; Tutankamon tenía cuatro Senet en su tumba para jugar durante la eternidad; Sennedyem aparece, junto a su esposa Inyferti, jugando al Senet en su tumba. Este juego se consideraba una referencia al sortilegio 17 del Libro de los Muertos, ya que representa el Juicio de Osiris, la victoria del difunto y su entrada en la Duat.

Este juego guarda ciertas similitudes con el Juego real de Ur y el backgammon (éste derivado del juego de la tábula romana), por lo que se cree que el Senet puede ser un predecesor de éste último y derivado del Juego real de Ur. Aunque no está confirmada ninguna de las dos teorías es bastante probable que así sea.

Se cree que el juego gozaba de cierta importancia, debido al descubrimiento de varios tableros en tumbas importantes, como los cuatro juegos del Senet que fueron encontrados en la tumba de Tutankamon. Incluso hay arqueólogos que afirman que tenía cierto carácter mágico o simbólico y que los egipcios creían que debían enfrentarse a alguna deidad jugando al mismo en su tránsito hacia el más allá, teniendo mucho que ver el resultado de la partida con su destino en el mismo. Esto último se deduce porque en algunas



tumbas se representa al difunto jugando contra un contrincante invisible y por las referencias en el Libro de los Muertos.

Era posiblemente el juego más popular del Antiguo Egipto, ya que se han encontrado juegos de Senet o partes del mismo en un gran número de tumbas, tanto de nobles como del pueblo llano, y hay varios frescos que representan a faraones o nobles y esclavos jugando al mismo tiempo.

Los tableros, así como las fichas, se fabricaban en una gran variedad de materiales, probablemente dependiendo del poder adquisitivo del comprador. De este modo podemos encontrar piezas de barro cocido, de metal, de hueso, de piedras semipreciosas como el Lapislázuli, etc. Con los tableros sucede lo mismo, pudiendo encontrar una gran gama desde el barro cocido hasta maderas nobles talladas y policromadas, o nácar, entre otros materiales, incrustado o formando las casillas.



Imagen 2: Jugando al senet.



3 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL.

Es un juego para dos contrincantes y consta de un tablero de tres filas paralelas con diez casillas cuadradas cada una y, de un número de piezas, que dependiendo de la variante del juego, pueden ser entre diez y veinte en total.

Normalmente las piezas de ambos jugadores eran muy diferentes, siendo las de uno de forma cónica y las del otro de forma cilíndrica entallada y, a su vez, unas de color oscuro y otras de color claro, aunque parece ser que el color dependía más del material del que estaban hechas y era la forma la que distinguía las de un jugador u otro, siendo las cónicas ligeramente más altas. Se han encontrado fichas de colores blanco, azul, negro, marrón, rojo, verde, etc.

El orden de los cuadrados es del 1 al 10 de izquierda a derecha en la primera fila, del 11 al 20 de derecha a izquierda en la segunda fila y, del 21 al 30 de izquierda a derecha en la tercera fila, siendo este el sentido que deben seguir las fichas de los dos jugadores al avanzar saliendo sus 10 fichas de la primera fila colocadas alternativamente ocupando esta por completo y parte de la segunda en la modalidad de 14 fichas. Existen varias casillas especiales que son la 15, 26, 27, 28, 29 y 30 (estas casillas especiales pueden contener dibujos o símbolos jeroglíficos).

Si un peón cae en la casilla 27 debe comenzar desde la casilla 15 como sucede en algunas casillas del Juego de la Oca. Las casillas 26, 28, 29 y 30 son casillas donde las fichas están protegidas pero requieren tiradas especiales para extraer las fichas del tablero.



Estas tiradas especiales consisten en que la ficha debe pasar obligatoriamente por la casilla 26. Después tiene un máximo de dos tiradas para salir del tablero. De tal forma, en la casilla 26 puede sacar un 1, 2, 3 o 4. Y la siguiente vez que mueva, tiene que sacar el número exacto para salir. Si no puede hacerlo, esa ficha no se mueve.

No se utilizan dados para determinar los avances de las fichas, sino cuatro pequeñas tablillas que por un lado no tienen nada y por la otra cara son negras o tienen motivos dibujados o tallados para poder distinguirlas bien: según las caras que caigan mirando arriba, se decide la movida; si cae una blanca mirando arriba, se mueve un lugar, si caen dos, se mueven dos, etc. Si todas caen boca abajo, se mueven seis. No existe el 5 como resultado de estas tablillas. Se tienen en consideración las caras que quedan hacia arriba y los correspondientes resultados se muestran en la tabla.

Siempre que un jugador obtenga como resultado 1, 3 o 6, sigue teniendo turno de juego y, tras mover el peón que desee o pueda, tiene otra tirada y así hasta que saque un 2 o un 4.





Imagen 3: Tablero, fichas, y tablillas

4 MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO.

4.1 El senet antiguo.

Objetivo del juego:

El objetivo del Senet es sacar tus piezas del tablero antes que el adversario, siguiendo una serie de reglas, avanzando tus propias fichas y capturando y bloqueando las piezas del adversario.

Aunque no han llegado hasta hoy día sus reglas, probablemente porque era tan popular que prácticamente todo el mundo sabía jugar o se transmitían de modo oral, hay varios arqueólogos que las han reconstruido gracias a sus investigaciones (G. Jequier, Edgar B. Pusch, Timothy Kendall y Jacob Bro.), con el resultado de reconstruir varias versiones, que bien pudieron convivir (al igual que sucede hoy día con otros juegos de mesa que tienen varias formas de jugarse).

Movimientos y capturas:

Cuando dos fichas del mismo jugador se encuentran en dos casillas consecutivas cualesquiera, se protegen mutuamente y no



pueden ser capturadas por el adversario; cuando son tres fichas del mismo jugador, en vez de dos, forman una barrera que el contrincante no puede saltar, pero él sí.

La captura de una ficha del contrario consiste en intercambiar la posición de ésta por la de la ficha que la captura, y sólo puede hacerse cuando no está protegida y coincidiendo la última casilla de avance en la casilla de la pieza que se va a capturar.

Cuando no se puede avanzar hacia adelante (barrera o fichas protegidas) y sí hacia atrás, es obligatorio hacerlo hacia atrás.

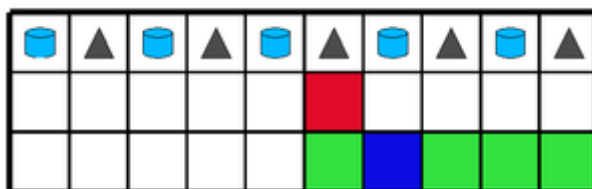


Imagen 4.

Posición inicial de juego. Aquí se puede ver cómo se disponen las fichas para comenzar la partida, en la variante de cinco peones por jugador, y las casillas especiales coloreadas: en verde las que protegen, en azul la que obliga a retornar a la roja, si se cae en ella.

Dirección de juego. En este dibujo podemos ver en qué dirección se mueven las fichas en el tablero, salvo cuando no pueden hacerlo en este sentido, pero si en el inverso, en cuyo caso están obligadas a moverse hacia atrás.



Imagen 5



Fichas protegiéndose. Si es el turno de las fichas oscuras (cónicas) y éstas sacan un 2 o un 3, no podrán mover hacia adelante, ya que las fichas claras (cilíndricas) que están contiguas se protegen, y en este caso la ficha oscura tendría que mover hacia atrás, ya que puede hacerlo; en ese caso, sacando un 2 capturaría la ficha clara atrasada, pero le perjudicaría ya que al intercambiarlas quedaría por detrás.

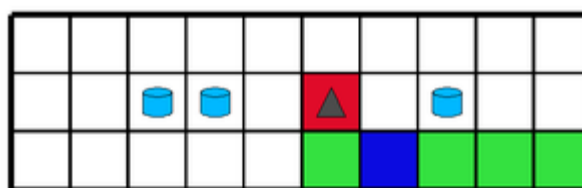


Imagen 6

La misma ficha, con un 4 o un 6, podrá saltar por encima, ya que no hay barrera. Por supuesto, si saca un 1 puede mover a la casilla siguiente, porque está despejada.

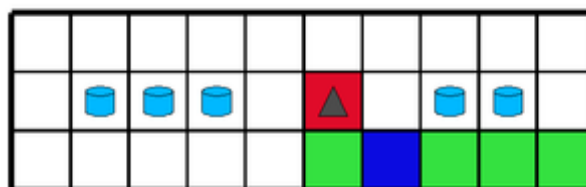


Imagen 7

Fichas en barrera

Si es el turno de las fichas oscuras (cónicas), no podrán mover hacia adelante, a menos que saquen un 1, ya que las tres fichas claras (cilíndricas) que están contiguas forman una barrera que no deja pasar al contrario, pero si a las suyas. En este caso, la ficha oscura



tendría que mover hacia atrás, pero sólo podría hacerlo con un 4 o un 6, ya que las fichas claras más atrasadas se están protegiendo, pero no hacen barrera. Si no fuera así, y no tuviese más fichas ese jugador, tendría que pasar turno.

4.2 El senet moderno

El senet moderno está basado en el senet original del antiguo y en el actual tablero de ajedrez.

Las Reglas del Tipo Kendall:

En el libro de Lhôte se da un resumen del trabajo de Timothy Kendall sobre la reconstrucción de las reglas del Senet.

- Al comienzo del juego, los siete peones de cada jugador se alternan entre los primeros catorce cuadros. El cuadrado de salida es el 15. En los juegos más antiguos presentaba una cruz egipcia (ankh), un símbolo de "vida". Los peones se mueven de acuerdo al tiro de cuatro estacas o, luego, uno o dos huesos
- Cuando se usan las estacas, los puntos parecen que han sido contados de 1 a 5: 1 punto por cada lado sin marca y 5 puntos si los cuatro lados marcados están presentes juntos.
- Cuando un peón llega a un cuadro ya ocupado por un peón del otro jugador, deben intercambiar sus posiciones.
- Los cuadros especiales tiene los siguientes efectos en el juego: el 28 y 51: Casa de Renacimiento (el 51 es corto y el 28 es



largo), cuadro de salida y cuadro de regreso para los peones que llegan al cuadro 59 y 60. Si el cuadro 59 pasa al cuadro 51; si el cuadro 60 pasa al cuadro 28. el 58: Casa de Felicidad, un cuadro obligatorio para todos los peones; el 59 y 60: Casa de Agua, un cuadro al que pueden llegar los peones ubicados en los cuadrados 28 al 30, que deben retroceder cuando sus tiros no les permiten salir del tablero. Deben recomenzar desde los cuadrados 28 y 51; el 61: Casa de las Tres Verdades, un peón puede salir sólo cuando se tira un 3; el 62: Casa de Re-Atoum, un peón puede salir sólo cuando se tira un 2.

- El ganador es el primero en mover todos sus peones del tablero.

Las reglas del tipo Bell:

R.C. Bell propone otra versión de las reglas.

- Cada jugador tiene 10 peones. Se tiran cuatro estacas de dos lados (un lado pintado) para determinar los movimientos.

Cuando solo hay un lado pintado visible: 1 punto.

- * Con dos: 2 puntos.
- * Con tres: 3 puntos.
- * Con cuatro: 4 puntos.
- * Con ninguno: 5 puntos.



- Al comienzo del juego no hay peones en el tablero.
- Cada jugador por turnos tira las estacas, y pone sus peones en el tablero sobre los cuadrados con los símbolos I, II, III, X, O de acuerdo al número de puntos tirados. Solo un peón puede estar presente en cada cuadro. Así si un peón ya está presente, se pierde el turno.

3 Con cada tiro, un jugador puede mover un peón o agregar un nuevo peón al tablero, si es posible. Los peones ubicados en los cuadros marcados están a salvo.

4 Los peones no se pueden apilar. Cuando un peón llega a un casillero ya ocupado por un peón oponente, este último se saca y debe recomenzar desde la salida. Esta regla no se aplica para los casilleros marcados porque son refugios.

- El primer peón que llega al casillero número 1 gana una bonificación de 5 puntos y fija el objetivo del juego: que los otros peones del jugador deben llegar a los casilleros pares, mientras que los del oponente deben llegar a los casilleros impares. El juego finaliza cuando los peones de los dos jugadores están ubicados en forma alternada en la primera y segunda fila.
- Cuando un peón ha llegado a su último casillero, no puede ser atacado.



- El primer jugador en poner sus peones en sus casilleros gana el juego y 10 puntos. También consigue un punto por cada movimiento que su oponente hace mientras ubica a todos sus peones que faltan.



Imagen 8

Leyenda:

- La Casa del Agua (Largo) - cualquier peón que termina un movimiento sobre este cuadrado debe ir de vuelta a La Casa del Renacimiento, en la Casilla 28.
- La casa de las Tres de Verdades - un peón que cae aquí puede salir únicamente del tablero sacando un tres.
- La casa de Re-Atoum - un peón que cae aquí puede salir únicamente del tablero sacando un dos.
- La Casa de la Felicidad - todos los peones terminan un movimiento aquí, aun habiendo sacado puntuación para sobrepasar este cuadro, no se puede saltar.



- La Casa del Renacimiento Largo - cuadro de comienzo, y al cual retorna un peón después de haber caído en la Casa del Agua. (Casilla 28).
- La Casa del Renacimiento Corto - cuadro de comienzo, y al cual retorna un peón después de haber caído en la Casa del Agua. (Casilla 52)
- La Casa de Set Menor - un peón que cae aquí puede pasar a la Casa del Agua Corto en la casilla 59. Se encuentra en la casilla 54.

La Casa de Set Mayor - un peón que cae aquí puede pasar a la Casa del Agua Largo en la casilla 60. Se encuentra en la casilla 55.

5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

-<http://www.egiptomania.com/jeroglificos/articulo/senet.htm>

-<http://es.wikipedia.org/wiki/Senet>

-<http://es.scribd.com/doc/30228680/El-Senet-Moderno-y-El-Senet-del-Antiguo-Egipto-El-Juego-de-los-Dioses>

-<http://www.egiptomania.com/jeroglificos/articulo/senet.htm>

-<http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-de-la-Antiguedad-y-Edad-Media/630/Historia-del-Senet.htm>



6 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

-Imagen 1: Portada.

http://merwr.files.wordpress.com/2008/09/nefertary_senet.gif

-Imagen 2: Jugando al senet.

http://blog.cuartodejuegos.es/wpcontent/uploads/2010/04/senet_thot_jonsu.jpg

-Imagen 3: Tablero, fichas y tablillas.

http://4.bp.blogspot.com/_arkP4fvJYdQ/TIY1Y7HAXWI/AAAAAAABABhw/xebB-sPXXOg/s320/senet.jpg

-Imagen 4:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tablerosenet1.png>

-Imagen 5:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tablerosenet2.png>

-Imagen 6:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tablerosenet3.png>

-Imagen 7:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tablerosenet4.png>

-Imagen 8: Tablero de senet moderno.

<http://htmlimg2.scribdassets.com/jg05e3lpvsrpb40/images/6-5f9ec940a5/000.jpg>

