

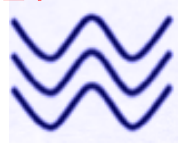
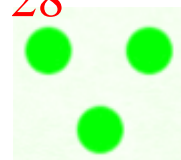



SENET

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

REGLAS DE JUEGO: ⁽¹⁾

Cada jugador pone sus cinco fichas, de manera alterna, en la primera línea (Un jugador en las casillas 1, 3, 5, 7, y 9 y el otro en las casillas, 2, 4, 6, 8, y 10.

El jugador que comienza, lanza el dado y mueve tantos espacios como le haya marcado el dado, de uno a cinco (El seis repite tirada).

Puede saltar las fichas que tenga por delante.

Si cae en una ficha ocupada por el rival, intercambian las casillas (No se “come” la ficha). No puede ir a una casilla que ya esté ocupada por otra ficha suya (No puede haber nunca dos fichas en la misma casilla).

Gana el jugador que antes saque sus fichas del tablero.

Casillas especiales:

15: Es refugio. No se puede comer la ficha que esté en esta casilla.

27. El MAR, la ficha que cae aquí vuelve a la casilla 15.

26, 28, 29 y 30. Desde estas casillas hay que sacar el número exacto para salir del tablero. De la 26 un 5, de la 28 un 3, de la 29 un 2 y de la 30 un 1.

(1) Estas son las reglas más elementales. A medida que los más pequeños vayan familiarizándose con el juego, iremos introduciendo nuevas normas.