

# Senet

Zin om een van Toetanchamons lievelingsspelletjes te spelen?  
Lees hieronder hoe je dat kunt doen!



*Koningin Nefertari, vrouw van farao Ramses II, speelt een spelletje senet.*

## Senet-spel

In Toetanchamons graf zijn duizenden voorwerpen gevonden, waaronder vijf bordspelletjes. De meesten daarvan zijn het spel 'senet'. Het spelbord bestaat uit dertig vakjes, drie rijen van tien. Het spelletje gaat waarschijnlijk over de reis naar het hiernamaals. De Oude Egyptenaren geloofden namelijk dat je na de dood door het dodenrijk reist, op weg naar het hiernamaals. Als je wint is het gelukt, en leef je eeuwig verder!

In het Oude Egypte werd 'senet' door iedereen gespeeld. Arme mensen krasten de vakjes in het zand en speelden het op de grond. Farao Toetanchamon had heel luxe exemplaren in zijn graf, gemaakt van kostbare materialen als hout en ivoor.

## De spelregels

We hebben bijna geen teksten uit het Oude Egypte waarin staat hoe je 'senet' moet spelen. Het spel wordt wel eens genoemd, en er zijn afbeeldingen waarop je mensen het spelletje ziet doen. Wetenschappers hebben die bestudeerd en hebben zo de spelregels ontdekt. Je loopt met je speelstukken een vaste route over de dertig vakjes. Onderweg kun je op vakjes met een bepaalde betekenis terechtkomen. Het lijkt daardoor een beetje op ons spel 'Ganzenbord'.

## Benodigdheden

1. Twee spelers (7+ jaar)
2. Spelbord  
Gebruik de achterkant van je 'Op zoek naar Toetanchamon'-speurkaart of download het spelbord op [rmo.nl/toet](http://rmo.nl/toet).
3. Deze spelregels  
Die vind je ook op [rmo.nl/toet](http://rmo.nl/toet).
4. Speelstukken: vijf witte en vijf zwarte  
Gebruik bijvoorbeeld LEGO®-blokjes of knip rondjes uit papier.
5. Vier houten ijsstokjes  
Kleur één kant zwart en laat de andere kant houtkleurig (dit noemen we wit). Als je geen ijsstokjes hebt, kun je ook vier rechthoeken knippen uit dik karton, bijvoorbeeld uit een doos.

## Betekenis van de ijsstokjes

De ijsstokjes zijn een soort dobbelstenen en bepalen hoeveel stapjes je vooruit mag lopen met je speelstuk.

Een witte kant (en drie zwarte kanten) boven:	1 punt	Nog een keer gooien
Twee witte kanten (en twee zwarte kanten) boven:	2 punten	
Drie witte kanten (en een zwarte kant) boven:	3 punten	
Vier witte kanten boven:	4 punten	Nog een keer gooien
Vier zwarte kanten boven:	6 punten	Nog een keer gooien

Gooi je **1, 4 of 6 punten**? Dat komt niet zo vaak voor, dus je mag je speelstuk met dat aantal punten vooruitzetten, en nog een keer gooien!

Gooi je **2 of 3 punten**? Je mag je speelstuk met dat aantal stappen vooruit zetten. Daarna is je beurt voorbij en mag de andere speler.

Gooi je **5 punten**? Dat kan niet! ☹

## Hoe begin je?

Vul de vakjes 1 t/m 10 met stukken. Zet de witte speelstukken op alle oneven nummers (1, 3, 5, 7, 9) en de zwarte speelstukken op de even nummers (2, 4, 6, 8, 10). Gooi dan allebei met de ijsstokjes tot er iemand 1 gooit (wanneer er een witte kant boven is, zie boven). Diegene krijgt de zwarte speelstukken toegewezen, en mag het speelstuk dat op nummer 10 staat een stapje verder zetten, op nummer 11. Het spel is begonnen!

Degene met de witte speelstukken is aan de beurt en mag met de ijsstokjes gooien, en het speelstuk op nummer 9 met zo veel stapjes vooruitzetten. Hierna mag je zelf kiezen met welke stukken je loopt.

## De volgende beurten

Je loopt over het bord als een omgekeerde 'S': de bovenste rij van links naar rechts, de middelste rij van rechts naar links en de onderste rij van links naar rechts.

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



## Speelstuk van de tegenstander slaan

Als je precies terechtkomt op het vakje van de andere speler, kun je haar of zijn speelstuk slaan. Bijvoorbeeld: je stond op vakje 17 en mag naar vakje 20. Daar staat je tegenstander! Zijn of haar speelstuk moet dan naar het vakje waar jij vandaan kwam: nummer 17. Je wisselt dus eigenlijk van plek.

## Speciale vakjes

- Vakjes met een positieve betekenis zijn: 26, 28 en 29.  
Op deze vakjes kunnen je speelstukken niet geslagen worden!
- Het vakje waar je niet op wilt komen is: 27.  
Dit is de rivier, je speelstuk drijft terug naar vakje 14...  
(Als 14 al bezet is, ga je naar 15. Als die al bezet is, ga je naar 16, enzovoorts.)

## Blokkeren

- Als je twee vakjes naast elkaar bezet houdt met je speelstukken, mag de tegenstander je niet slaan.
- Als je drie vakjes naast elkaar bezet houdt, mag de tegenstander je niet slaan en ook niet over je heen springen met zijn speelstuk. De tegenstander moet dan het aantal passen dat hij of zij vooruit mocht lopen, achteruit lopen...  
Jij kunt zelf wel over je eigen rijtje van drie stukken heen springen!

## Doel: vakje 30

Het is je doel om al je stukken op vakje 30 te krijgen. Zodra je stuk op 30 staat, gaat hij van het spelbord af en is hij 'binnen'.

★ Extra spelregel: om het spel moeilijker te maken, kun je afspreken dat je speelstukken pas op vakje 30 mogen als al je speelstukken in de onderste rij staan. Maar pas op voor vakje 27, en pas op dat je tegenstander je niet slaat! Dan moet je met dat stuk opnieuw naar de onderste rij lopen voordat je stukken op vakje 30 mag zetten.

## Wanneer heb je gewonnen?

Je bent de winnaar als je jouw vijf speelstukken allemaal op vakje 30 zijn geweest en van het spelbord af zijn. Je bent in het dodenrijk aangekomen, gefeliciteerd!