SENET - Lieblingsspiel der alten Ägypter
Bastelbogen für Deckel

Bastelspiel gestaltet von Ewald Wolfsgruber

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16		14	13	12	11
21	22	23	24	25	♀	X	III	II	I

SENET
Lieblingsspiel der alten Ägypter

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16		14	13	12	11
21	22	23	24	25	♀	X	III	II	I

4000 Jahre altes ägyptisches Würelf-Lauf-Spiel

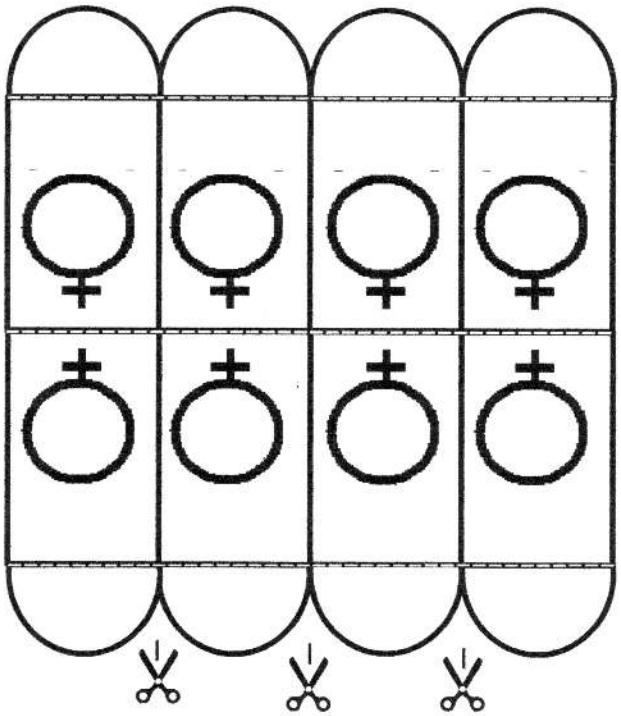
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16		14	13	12	11
21	22	23	24	25	♀	X	III	II	I

SENET-Lieblingsspiel der alten Ägypter

Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	45 min
Spieler	2-4

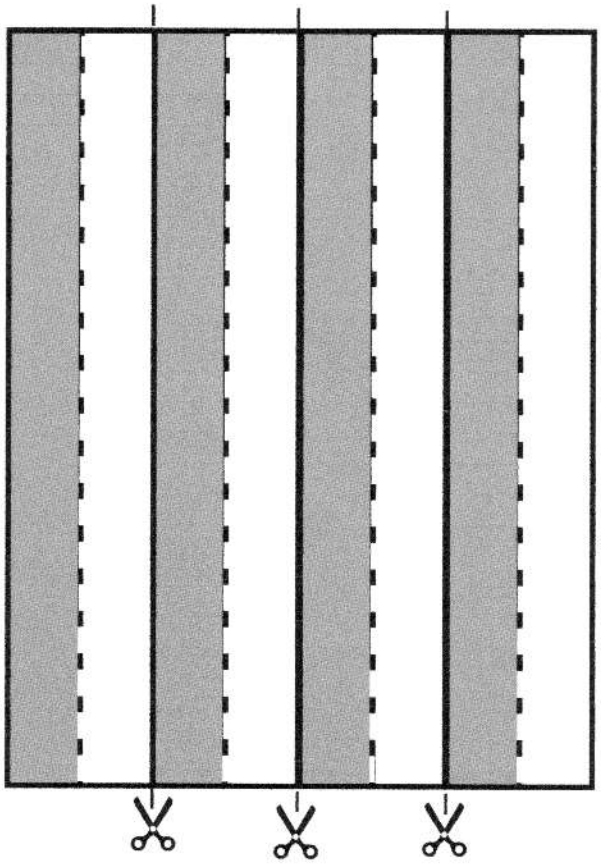
Bastelspiel von Ewald Wolfsgruber www.mfm.de.gg

SENET
Lieblingsspiel der alten Ägypter

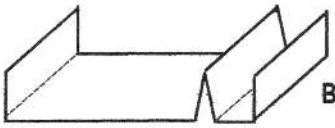


BASTELANLEITUNG für die Wurfstäbe

Falten und kleben



SENET - Bastelbogen für Einlage u. Regelkarte



Nach Vorlage falten

BASTELANLEITUNG für die Einlage

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16		14	13	12	11
21	22	23	24	25		X	III	II	I

Symbol	Bezeichnung
	Haus der Auferstehung. Hier landet man, wenn man in die Wasserfalle geraten ist.
	Haus der Glückseeligkeit. Von hier aus kann man mit einer **5** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.
	Haus des Wassers. Wer hier drauf kommt, ist in die **Wasserfalle** getreten und muss auf das Feld Haus der Auferstehung zurück. Sollte aber da schon einer stehen, egal ob es eine eigene Figur ist, oder eine anderen, dann muss man mit der Spielfigur von vorn wieder anfangen.
X	**Haus der Ma'at** (Göttin für Recht und Wahrheit). Von hier aus kann man mit einer **3** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.
III	**Haus des Rê-Atum**. Von hier aus kann man mit einer **2** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.
II	**Haus des Horus**. Von hier aus kann man mit einer **1** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.
I	

SENET-Lieblingsspiel der alten Ägypter als Bastelbogenspiel gestaltet von Ewald Wolfsgruber

SPIELE EWALD WOLFSGRUBER

SENET -Bastelbogen
für Spielplan u. Spielfiguren

SPIELREGEL SENAT - überarbeitet von Ewald Wolfsgruber

SPIEL BEGINNEN

Die Spielsteine werden abwechselnd auf das Brett gelegt. Der Spieler, dem der Stein auf dem ersten Feld gehört, fängt an. Im alten Ägypten war Senat ein Spiel für zwei Spieler. Wir spielen es für 2 – 4 Spieler:
Bei 2 Spieler erhält jeder vier Spielfiguren.
Bei 3 und 4 Spieler erhält jeder drei Spielfiguren.

	0	Vier graue Stäbchen und **keinen Weißen**, das ergibt **0 Punkte**. In diesem Fall muss man aussetzen.
	1	Drei graue Stäbchen und **einen weißen**, das ergibt **1 Punkt**. Man kann 1 Feld weiter ziehen.
	2	Zwei graue Stäbchen und **zwei weiße**, das ergibt **2 Punkte**. Man kann also 2 Felder weit ziehen.
	3	Ein graues Stäbchen und **drei weiße**, das ergibt **3 Punkte**. Man kann 3 Felder ziehen.
	5	**Kleine Besonderheit!!!** Kein graues Stäbchen und **vier weiße**, das ergibt volle **5 Punkte**. Also nicht 4 Punkte! Man kann 5 Felder ziehen.

DIE STÄBCHEN ZUM WERFEN

Die Ägypter hatten sich da was anderes ausgedacht. Sie nahmen vier Stäbchen, die auf der einen Seite dunkel und auf der anderen Seite hell waren. Man nahm sie in die Hände und schüttelte sie ordentlich durch. Dann warf man sie zu Boden. Je nachdem, ob die weißen oder roten Stäbchen oben lagen, gab es Punkte.

AKTION SETZEN, RAUSWERFEN UND AUSSETZEN

Man kann wählen, wenn man mehrere Möglichkeiten hat, welche Figur man nehmen will. Eine Reihenfolge braucht man nicht einhalten. Man muss sehen, was das beste ist, einen Stein des anderen raus zu werfen, oder lieber weiterzugehen oder einen Stein wieder ins Spiel bringen, das nennen wir dann setzen.
Setzen kann man nur soviel, wie man an Punkten geworfen hat. Wenn man setzen kann, muss man auch setzen.
Nicht setzen kann man, wenn das Feld bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist. Man kann nur nach vorne gehen, nicht nach hinten. Aussetzen muss man, wenn man eine 0 geworfen hat oder nicht setzen kann.
Rauswerfen kann man den anderen, wenn der auf einem Feld sitzt, auf das man mit dem Wurf gelangen kann. Es gibt aber eine Ausnahme, das sehen wir weiter unten.
Ins Ziel kommen kann man, wenn man die genaue Punktzahl geworfen hat. Wieder in das Spiel kommen kann man, wenn man seine Figur mit dem Wurf in eines der ersten Felder (1-3, 5) setzen kann. Dabei kann man eine Figur vom Gegner rauswerfen. Da man keine 4 werfen kann, ist das 4. Feld ein ganz sicherer Platz.

DIE BEDEUTUNG BESTIMMTER FELDER:

Symbol	Bezeichnung
	Haus der Auferstehung. Hier landet man, wenn man in die Wasserfalle geraten ist.
	Haus der Glückseeligkeit. Von hier aus kann man mit einer **5** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.
X	**Haus des Wassers**. Wer hier drauf kommt, ist in die **Wasserfalle** getreten und muss auf das Feld Haus der Auferstehung zurück. Sollte aber da schon einer stehen, egal ob es eine eigene Figur ist, oder eine anderen, dann muss man mit der Spielfigur von vorn wieder anfangen.
|||	**Haus der Ma'at** (Göttin für Recht und Wahrheit). Von hier aus kann man mit einer **3** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.
||	**Haus des Rê-Atum**. Von hier aus kann man mit einer **2** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.
|	**Haus des Horus**. Von hier aus kann man mit einer **1** ins Ziel. Niemand darf hier einen schlagen.

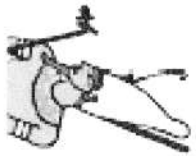
SONDERREGELN:

Eine Blockade ist dann erreicht, wenn mindestens 2 der eigenen Spieler nebeneinander stehen. Spieler, die zu einer Blockade gehören, dürfen nicht vom Gegner weggenommen werden.
Wenn man auf dem Feld, dem Haus der Glückseeligkeit gelangt, kann man noch einmal die Stäbe werfen.
Die alten Ägypter hatten sicher nicht nur für die letzten Felder Namen, sondern auch für alle anderen. Es kann sein, dass diese anderen Felder auch etwas zu bedeuten hatten aber das ist uns leider nicht mehr überliefert.

GESCHICHTE:

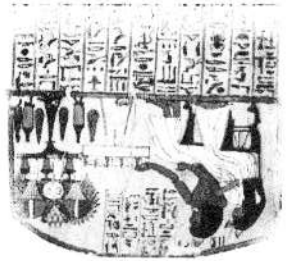
Im alten Ägyptern haben die Kinder das Spielbrett einfach mit einem Stein oder mit einem Ast auf den Boden aufgemalt. Die Stäbchen haben sie aus ein paar kleinen Ästen, die sie in der Mitte geteilt haben, gemacht. Als Figuren wurden Steine, die farblich zu einander passten und ungefähr die gleiche Größe hatten genommen. Es war es ein Spiel, das die Kinder auf die schnelle gestallten konnten.
Ich hoffe, dir gefällt das 4000 Jahre alte Spiel, das einst in ganz Ägypten beliebt war, egal ob man Pharao war oder ein Straßenkind

SENET - Lieblingsspiel der alten Ägypter
Bastelbogen für Boden



Bastelspiel gestaltet von Ewald Wolfsgruber

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



4000 Jahre altes ägyptisches Würfel-Lauf-Spiel

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

SENET-Lieblingsspiel der alten Ägypter

Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	45 min
Spieler	2-4

Bastelspiel von Ewald Wolfsgruber www.mfm.de.gg

Senet - das Lieblingsspiel im alten Ägypten
Gestaltet als Bastelspiel von Ewald Wolfsgruber

Senat hat eine lange Geschichte, es ist an die 4000 Jahre alt. Spielen ist keine Erfindung von heute. Auch im alten Ägypten und Jahrtausende zuvor spielten die Leute Spiele. Manche Spiele davon gibt es noch heute. Manche aber sind vergessen und manche werden wiederentdeckt, wie das Spiel **Senet**.

Dieses Spiel ist eines der beliebtesten Spiele in Ägypten gewesen. Es wurde von den Pharaos und von einfachen Menschen gespielt, von Erwachsenen ebenso wie von Kindern.

SPIELABLAUF:
Das Spiel funktioniert in etwa wie unser alt bekanntes **Mensch-Ärgere-Dich-Nicht**. Man kann soviel Felder setzen, wie man gewürfelt hat. Es gibt auch die Möglichkeit einen anderen rauszuschmeißen und man muss all seine Figuren ins Ziel bekommen.

Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	45 min
Spieler	2-4

0	Vier graue Stäbchen und **keinen Weißen**, das ergibt **0 Punkte**. In diesem Fall muss man aussetzen.
1	Drei graue Stäbchen und **einen weißen**, das ergibt **1 Punkt**. Man kann 1 Feld weiter ziehen.
2	Zwei graue Stäbchen und **zwei weiße**, das ergibt **2 Punkte**. Man kann also 2 Felder weit ziehen.
3	Ein graues Stäbchen und **drei weiße**, das ergibt **3 Punkte**. Man kann 3 Felder ziehen.
5	**Kleine Besonderheit!!!** Kein graues Stäbchen und **vier weiße**, das ergibt volle **5 Punkte**. Also nicht 4 Punkte! Man kann 5 Felder ziehen.

SPIELENDE:
Ist ganz einfach, wer als erster all seine Figuren ans Spielfeldende gebracht hat ist der Sieger.

SENET
Lieblingsspiel der alten Ägypter