

Spelregels

A. Materiaal

- Senetbord met de groene en witte pionnen in basisopstelling.
- De dobbelhoutjes worden vervangen door kaarten.
- 2 soorten kaarten:
 - *dobbelkaarten*: kaarten waarop dobbelhoutjes afgebeeld staan (zoals bij het basisspel wordt het aantal witte kanten geteld)
 - *speciale kaarten*:
 - 3 tekeningkaarten met de tekeningen van het Senetbord (huis van de vreugde, van de 3 waarheden, van Amon-Re)
 - 2 kaarten met de Nijl: 1 voor de witte en 1 voor de groene pionnen
 - 1 kaart met een hand

B. Spelregels

- De basisregels van Senet ivm het slaan en voortbewegen van de pionnen, de bonusworpen, de veilige vakjes, de Nijl enz. blijven gelden.
- Om een pion in het schuifje te brengen, geldt ook hier de regel dat men de restwaarde over andere pionnen mag verdelen.
UITZONDERING: de laatste pion moet met het juiste aantal punten in de schuif gebracht worden!
- Elke speler heeft bij zijn beurt de keuze uit 2 acties:
 - een kaart spelen en de actie die er op vermeld staat, uitvoeren
 - een kaart wisselen (maximaal 2 maal wisselen)

C. Spelbegin

- De spelers bepalen door loting wie met de groene/witte pionnen speelt.
- De kaarten worden geschud en omgekeerd op een stapel gelegd
- De spelers nemen om beurt een kaart van deze stapel tot ze elk 5 kaarten in de hand hebben

Règles du jeu

A. Matériel

- Plateau de Senet avec les pions verts et blancs en position de base.
- Les cartes remplacent les bâtonnets.
- 2 sortes de cartes:
 - *cartes de dés*: des cartes avec l'image des bâtonnets (on ne compte que les faces blanches comme dans le jeu de base)
 - *cartes spéciales*:
 - 3 cartes images avec les images du plateau Senet (la Maison de la Joie ou du Bonheur, la Maison des trois Vérités, la Maison de Re-Atoun)
 - 2 cartes avec le Nil: une pour les pions blancs et une pour les pions verts
 - 1 carte avec une main

B. Règles du jeu

- Les règles de base du jeu Senet concernant la prise et le déplacement des pions, jet extra, les cases protégées, le Nil etc. comptent toujours.
- Pour sortir un pion le nombre de déplacements qui n'est pas utilisé peut servir pour déplacer un autre pion. EXCEPTION: le dernier pion doit sortir avec le nombre de points exact.!
- Chaque joueur a le choix entre 2 actions:
 - jouer une carte et exécuter l'action mentionnée sur la carte
 - changer de carte (2 au maximum).

C. Le début du jeu

- On tire au sort pour savoir qui joue avec les pions blancs/verts.
- On bat les cartes et on les met sur la table face cachée.
- Les joueurs tirent une carte à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient 5 cartes.

D. Spelverloop

- De speler die met de groene pionnen speelt, begint.
- Ofwel legt hij een kaart open naast de beginstapel, dit wordt de aflegstapel en voert hij de actie uit:
 - Speelt hij een "dobbelkaart" dan verplaatst hij een van zijn pionnen het aantal vakjes vermeld op de kaart. Bij een bonuskaart (1, 4 of 6) kan hij verder spelen (maximum 5 kaarten).
 - Speelt hij een "tekeningkaart" dan verplaatst hij zijn pion naar het overeenkomstig vakje (basisregels respecteren! bv. een blokkade kan niet gepasseerd worden!).
 - Speelt hij een "Nijlkaart" dan verplaatst de speler, aangeduid op de kaart, een pion naar de Nijl.
 - Speelt hij een "handje" dan wisselt hij zijn kaarten met de kaarten van zijn tegenspeler (die zijn kaarten aanvult tot 5 stuks).

Na zijn beurt, vult de speler zijn kaarten aan tot 5 stuks uit de beginstapel

- Ofwel wisselt hij een kaart (maximaal 2 maal): hij legt een kaart uit zijn hand omgekeerd op een aparte stapel en trekt een nieuwe kaart. De gewisselde kaarten worden niet meer terug in het spel gebracht!
- Is de stapel kaarten op, dan neemt men de aflegstapel, doorschudt de stapel en men begint opnieuw.
- De eerste die de 5 pionnen in de lade heeft, wint.

D. Déroulement du jeu

- Le joueur que a les pions verts commence.
 - Ou bien il met une carte face dévoilée à côté de la pile, cela formera la défausse, il continue:
 - Il joue une carte des dés, en ce cas il déplace un de ses pions selon les cases mentionnées sur la carte. En cas de carte bonus (1, 4 ou 6) il peut continuer à jouer (5 cartes au maximum).
 - Lors d'une carte spéciale il déplace son pion à la case mentionnée (respecter les règles de base ! p.ex. il est interdit de passer un bloc!).
 - S'il joue une carte 'Nil' le joueur indiqué sur la carte déplace un pion vers le Nil.
 - S'il joue une 'main' il échange ses cartes avec celles de son adversaire (qui complète ses cartes jusqu'à 5).
- Après son tour, le joueur complète ses cartes jusqu'à 5 de la pile face cachée.
- Ou bien il échange une carte (2 au maximum): il dépose une carte de sa main, face cachée, sur une pile à part et il prend une nouvelle carte. Les cartes échangées n'entrent plus dans le jeu!
 - S'il n'y a plus de cartes, on prend la défausse, on la bat et on recommence.
 - Le premier à sortir ses 5 pions gagne.