Creato da www.nelgiardino.altervista.org

IL GIOCO DEL SENET

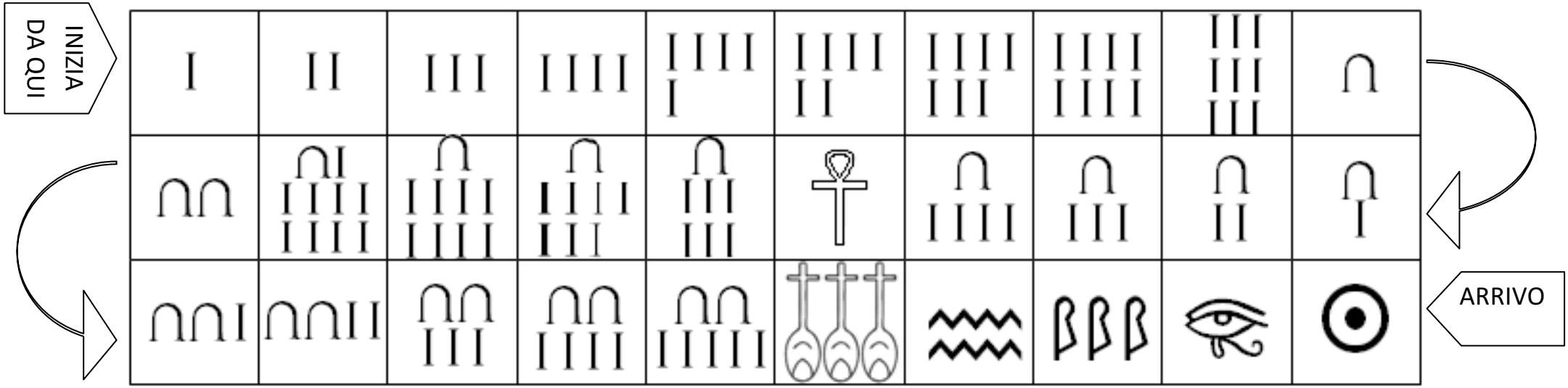
ANKH = vita

NEFER = bello e buono; puoi andare avanti

CASA DELL'ACQUA = ostacolo mortale, torna alla casella ANKH (se è occupata torna alla 1 o alla prima casella libera)

CASA DELLE TRE VERITÀ o PIUME DI MAAT =
= la tua anima viene pesata e vivrà solo se è più leggera della piuma di Maat, dea della verità; la pedina che arriva qui resta ferma fino a che non fai 3 punti; puoi muovere le altre

OCCHIO DI HORUS = resta fermo per essere giudicato, fino a che non fai 2 punti

OCCHIO DI RA = salvezza e risurrezione; la pedina che arriva qui ha superato le prove

Il senet è un antico gioco egizio, di cui sono state ritrovate diverse scacchiere e pedine, ma non le regole. Gli archeologi suppongono che il gioco rappresentasse alcune delle prove che si dovevano superare per poter entrare nell'aldilà. In effetti "senet" significa "passaggio", cioè il passare ad un'altra vita. Si gioca in due, con 7 pedine ciascuno che si dispongono nelle 14 caselle che precedono il simbolo ANKH (il primo giocatore occupa le caselle dispari e il secondo giocatore quelle pari). Poi si lanciano gli ASTRAGALI (4 bastoncini, che tu potrai ricostruire con gli stecchi dei ghiaccioli, colorandoli da un lato e lasciandoli bianchi dall'altro; in alternativa si possono usare delle monete). Si avanza con una pedina alla volta di tante caselle quante sono i bastoncini caduti con il lato colorato all'insù. Non si può occupare in due lo stesso posto, perciò chi arriva dopo è costretto a indietreggiare fino alla prima casella libera. Scopo del gioco è far superare a tutte le proprie pedine l'ultima casella (l'occhio di Ra, il dio degli dei) e poter entrare così nella vita ultraterrena.