

1				5					10
20					15				
				25					30

# Senet

# Senet

15 : Maison de la Vie (c'est la case de retour lorsqu'un pion tombe sur la case 27  
 26 : Maison de la Joie ou du Bonheur (chaque pion doit obligatoirement s'arrêter sur cette case ; un 5 permet de sortir directement le pion qui est sur cette case)  
 27 : Maison de l'Eau ou la rivière du Nil (le pion qui arrive sur cette case retourne à la case 15, la Maison de Vie. Si elle est déjà occupée, il y retournera dès qu'elle se libérera.)  
 28 : Maison des trois Vérités (seul un 3 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un trois lorsqu'il joue ce pion, celui-ci tombe dans le Nil (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.  
 29 : Maison de Re-Atoun (seul un 2 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un trois lorsqu'il joue ce pion, celui-ci tombe dans le Nil (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.

15 : Maison de la Vie (c'est la case de retour lorsqu'un pion tombe sur la case 27

26 : Maison de la Joie ou du Bonheur (chaque pion doit obligatoirement s'arrêter sur cette case ; un 5 permet de sortir directement le pion qui est sur cette case)

27 : Maison de l'Eau ou la rivière du Nil (le pion qui arrive sur cette case retourne à la case 15, la Maison de Vie. Si elle est déjà occupée, il y retournera dès qu'elle se libérera.)

28 : Maison des trois Vérités (seul un 3 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un trois lorsqu'il joue ce pion, celui-ci tombe dans le Nil (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.

29 : Maison de Re-Atoun (seul un 2 permet de déplacer, et de sortir le pion. Si le joueur fait autre chose qu'un trois lorsqu'il joue ce pion, celui-ci tombe dans le Nil (case 27 - Eau) et retourne donc case 15.