

MEHEN



A BIT OF HISTORY:

- In Egyptian mythology, Mehen was the serpent god. He coiled around the cabin of Ra's boat to protect him during his journey to the afterlife.

THE GAME:

- The game board represents a serpent coiled upon itself, symbolizing Mehen. Its tail is the starting point, and its head is the destination.
- Each player has four tokens representing their Egyptians and another token shaped like an iris, the guardian serpent.

BEGINNING OF THE GAME:

- At the start of the game, each player places an Egyptian on Mehen's tail.
- The other Egyptians and serpents are temporarily placed off the board. Randomly determine which player starts.

MOVEMENTS:

- In turns, each player rolls a die and moves the indicated number of squares.
- On a roll of 1, a player can choose to bring an Egyptian into play (if they don't have one on Mehen's tail).
- On a roll of 6, the player can reroll or move again.
- On the board, a player can move either one of their Egyptians or their serpent if they have one in play.
- Only one token can occupy a square at a time, except on Mehen's tail. An Egyptian must land exactly on Mehen's head to stop.
- If a player cannot move, they lose their turn.

EGYPTIANS:



- An Egyptian always moves towards Mehen's head. If it lands on a square occupied by an Egyptian of the same color, it is propelled forward and can move again the same number of squares, provided there is enough space.
- If it lands on a square occupied by an opponent's Egyptian, it takes its place and sends the opponent back to their previous square.
- An Egyptian can never stop on a square occupied by a serpent.

SERPENTS:

- When an Egyptian reaches Mehen's head, it is transported to the afterlife. If the player doesn't have a serpent in play, they place their serpent on Mehen's head and move it the same number of squares (in reverse) as the last Egyptian's movement.
- The serpent can move in both directions but cannot return to Mehen's head. If it lands on a square occupied by an Egyptian of the same color, it rebounds and moves again the same number of squares.
- If it lands on a square occupied by an opponent's Egyptian, it takes its place and sends the Egyptian back to Mehen's tail.
- If it lands on a square occupied by another serpent, that serpent is removed from the game.
- A player who loses a guardian serpent gets a new one by bringing an Egyptian back to Mehen's head.

END OF THE GAME:

- The first player to send their 3 Egyptians to the afterlife wins the game.

MEHEN



UN PEU D'HISTOIRE :

- Dans la mythologie égyptienne, Mehen était le dieu serpent. Il s'enroulait autour de la cabine de la barque de Rê pour le protéger durant son voyage vers l'au-delà.

LE JEU :

- Le plateau de jeu représente un serpent enroulé sur lui-même, symbolisant Mehen. Sa queue est le départ et sa tête l'arrivée.
- Chaque joueur possède quatre jetons représentant ses Égyptiens et un autre jeton en forme d'iris, le serpent gardien.

DÉBUT DE PARTIE :

- En début de partie, chaque joueur place un Égyptien sur la queue de Mehen.
- Les autres Égyptiens et serpents sont temporairement placés en dehors du plateau.
- Déterminez aléatoirement quel joueur commence.

LES DÉPLACEMENTS :

- À tour de rôle, chaque joueur lance un dé et se déplace du nombre de cases indiqué.
- Sur un dé 1, un joueur peut décider de mettre en jeu un Égyptien (s'il n'en a pas sur la queue de Mehen).
- Sur un dé 6, le joueur peut relancer ou se déplacer à nouveau.
- Sur le plateau, un joueur peut déplacer soit un de ses Égyptiens, soit son serpent s'il en a un en jeu.
- Il ne peut y avoir plus d'un pion sur une même case, sauf sur la queue de Mehen.
- Un Égyptien doit atteindre exactement la tête de Mehen pour s'arrêter. Si un joueur ne peut se déplacer, il perd son tour.

LES ÉGYPTIENS :



- Un Égyptien se déplace toujours en direction de la tête de Mehen.
- S'il arrive sur la même case qu'un Égyptien de sa couleur, il est propulsé en avant et peut avancer à nouveau du même nombre de cases, à condition qu'il y ait assez d'espace.
- S'il atterrit sur la case d'un Égyptien adverse, il prend sa place et renvoie l'adversaire sur sa case précédente.
- Un Égyptien ne peut jamais s'arrêter sur une case occupée par un serpent.

LES SERPENTS :

- Quand un Égyptien atteint la tête de Mehen, il est transporté dans l'au-delà. Si le joueur n'a pas de serpent en jeu, il place son serpent sur la tête de Mehen et le déplace du même nombre de cases (en sens inverse) que le dernier déplacement de l'Égyptien.
- Le serpent peut se déplacer dans les deux sens, mais ne peut pas retourner sur la tête de Mehen.
- S'il atterrit sur la case d'un Égyptien de sa couleur, il rebondit et se déplace à nouveau du même nombre de cases.
- S'il atterrit sur la case d'un Égyptien adverse, il prend sa place et renvoie l'Égyptien sur la queue de Mehen.
- S'il atterrit sur la case d'un autre serpent, ce dernier est retiré du jeu.
- Un joueur qui perd un serpent gardien en obtient un nouveau en ramenant un Égyptien sur la tête de Mehen.

FIN DE LA PARTIE :

- Le premier joueur à envoyer ses 3 Égyptiens dans l'au-delà remporte la partie.