

Mehen

Ou jeu du serpent

L'un des jeux les plus anciens attesté en Égypte. Signifie littéralement « celui qui est enroulé ». Il est pratiqué durant tout le III^e millénaire, mais disparaît soudainement à la fin de l'Ancien Empire (vers -2200/-2000 avant J.C.) pour des raisons incertaines (troubles de la première période intermédiaire ou pour des raisons religieuses peut-être).

Type : Parcours/capture
Nombre de joueurs : 2 à 6

Matériel :

- Un plateau de jeu
- 6 pions « proies » et 1 pion « prédateur » par joueurs
- 3 *dje-bao* (bâtonnets)

Les pions prédateurs sont placés au centre du plateau.

But du jeu

Faire entrer ses pions sur la case de départ (la queue du serpent), puis les déplacer jusqu'au centre de la spirale pour les mettre en sécurité. Le premier pion d'un joueur qui arrive au centre libère le pion prédateur de ce joueur, à condition que tous ses pions soient engagés sur le parcours. Le pion prédateur peut alors entamer le voyage retour lors duquel il tentera d'avaler le plus possible de pions adverses.

Déplacement des pions simples

Le déplacement des pions s'effectue de la queue du serpent vers la tête, d'après le lancement simultané des trois bâtonnets selon la combinaison obtenue.

- Une surface décorée : 1 point et rejouer
- Deux surfaces décorées : 2 points et passer la main
- Trois surfaces décorées : 3 points et rejouer
- Trois surfaces neutres : 6 points et rejouer

Le nombre de points obtenu peut être joué avec n'importe quel pion de sa couleur, mais ne peut pas être réparti entre plusieurs pions. Si aucun pion ne peut avancer alors un des pions doit reculer du nombre de points obtenus.

Il est possible de sauter par dessus un ou plusieurs pions.

Déplacement du pion prédateur

Le pion prédateur se déplace en avant ou en arrière d'après le lancement simultané des trois bâtonnets selon la combinaison obtenue.

- Une surface décorée : 2 point et rejouer
- Deux surfaces décorées : 4 points et passer la main
- Trois surfaces décorées : 6 points et rejouer
- Trois surfaces neutres : 12 points et rejouer

Il lui est possible de sauter au-dessus des autres pions et d'être lui même sauter par les autres pions.

Prise des pions adverses

A l'exception de la case de départ (la queue du serpent), deux pions, même s'ils sont de même couleur, ne peuvent jamais occuper la même case.

Lorsqu'un pion simple tombe sur une case occupée par un pion simple adverse, ce dernier doit reculer jusqu'à la case d'où vient l'attaquant (les pions échangent leur position).

Les pions prédateurs, eux, mangent les pions adverses simples et les retirent du jeu. Si un pion prédateur tombe sur une case d'un autre pion prédateur, ils échangent leurs positions.

Un pion simple ne peut pas changer de place avec un pion prédateur.

Blocage des pions

Au moins deux pions de même couleur dans deux cases qui se suivent sont imprenables ; le joueur adverse ne peut donc pas les faire reculer et en prendre la place. Il doit alors déplacer un autre de ses pions ou, si c'est impossible, reculer un de ses pions.

Le pion prédateur d'un joueur protège également un ou des pions de ce même joueur s'il est sur une case adjacente.

Déroulement du jeu

Première phase : avec les pions simples

On décide ou on tire au sort le joueur qui commence à lancer les bâtonnets.

Il est nécessaire d'obtenir un lancer de « 1 » pour placer un pion sur la case de départ (la queue du serpent).

Les joueurs lancent ensuite les bâtonnets à tour de rôle, chaque joueur continuant à jouer tant qu'il obtient « 1 », « 3 » ou « 6 ».

Lorsque le joueur obtient « 2 », il joue puis passe les bâtonnets au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque fois qu'un joueur obtient « 1 », il peut placer un pion sur la case départ. C'est la seule case sur laquelle peuvent se placer plusieurs pions avec la case centrale.

Les joueurs avancent chaque pièce sur le trajet jusqu'au point central où ils ne pourront se rendre que par un lancer exact. Si le nombre de points est trop élevé, ils doivent faire avancer un autre pion.

Une fois sur la case centrale, les pions sont protégés et ne peuvent plus être mangés par un pion prédateur.

Deuxième phase : avec les pions prédateurs

Le joueur qui a engagé tous ses pions sur le parcours (sur la case de départ ou sur le plateau) et qui arrive à placer un de ses pions sur la case centrale peut mettre son pion prédateur en jeu.

Le pion prédateur effectue le parcours en sens inverse en avançant ou reculant mais en doublant ses déplacements. Il tente de manger le plus de pions adverses.

Le pion prédateur peut sortir par la queue du serpent par un lancer exacte à condition que tous les pions du joueur aient été engagés sur le parcours(entrés et engagés).

Un joueur qui n'aurait plus que son pion prédateur en jeu peut continuer à jouer avec.

Une fois tous les pions prédateurs sortis, la partie s'arrête et on compte les points.

Victoire

Le joueur ayant le plus de pion en fin de partie (les siens ou ceux qu'il aura mangés) gagne.