Los caminos de Mehen

*En los caminos de Mehen recrearemos el ritual en el cual los faraones atravesaban la Duat (el inframundo egipcio) como lo hacía **Ra**, cada noche, viajando en su barca solar hacia el renacimiento. Los que se atrevan a medir su destino frente a la serpiente, deberán sortear las adversidades, venciendo enemigos y llegar a la iluminación para obtener un lugar en la vida eterna al lado del **Dios Ra**.*

Componentes

- **1** tablero redondo de (64) casilleros en espiral. Con una **"cabeza de serpiente"** en el casillero central y una **"cola de serpiente"** en el último casillero externo.
- **1** **Barca de Ra**, al costado del tablero.
- **6** **Guardianes.** Piezas con forma animal, de colores distintos. (Tamaño 1 casillero)
- **6** Juegos de 6 peones en 6 colores distintos, con dos caras diferentes, una lisa y otra con el ojo de Horus. (Tamaño menor a 1 casillero)
- **4** tabillas con un lado plano y claro; y otro, curvo y oscuro.
- **36** favores divinos (contadores).

Preparación

Colocar el tablero en el centro de la mesa. La barca de Ra, las tablillas y las monedas a un costado del mismo. Dependiendo de cuanto jugadores haya se colocarán los guardianes seleccionados en una zona cerca de la barca de Ra. Además, cada jugador pondrá sus 6 peones en su área correspondiente, con la cara lisa boca arriba. Se elegirá al primer jugador que consiga el mayor puntaje mediante la tira de tablillas o el que se acerque más al centro con el lanzamiento de un peón).

Objetivo y fin de partida

El objetivo de todos los jugadores es ser el primero en llevar al centro, iluminarlos y sacarlos del tablero. Al lograrlo habrá vencido a Mehen y obtendrá la vida eterna por la bendición de Ra.

Formas de sacar un peón iluminado del juego:

1 - Normalmente, dando toda la vuelta al tablero, por el casillero "cola de la serpiente".

2 - Si el jugador tiene todos sus peones en juego, podrá sacar su peón iluminado por la cabeza de la serpiente, colocando su guardián en la barca de Ra y pagando con 6 favores divinos.

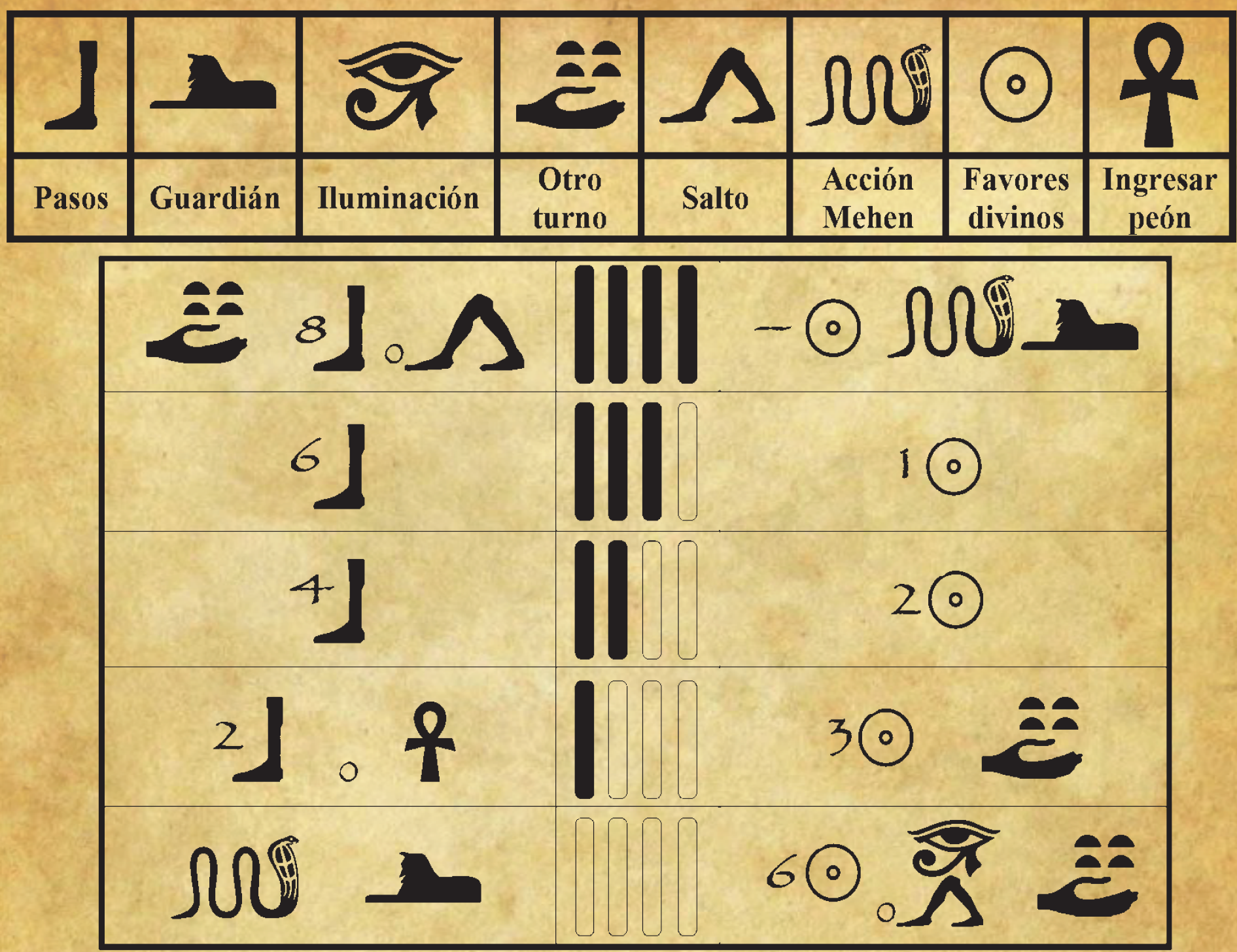
turno de juego y Acciones del jugador

El jugador en turno tirará las tablillas y, según el resultado, deberá elegir y realizar las acciones activadas. Todas las acciones son obligatorias.

Si elige "caminar":
distribuirá los puntos obtenidos entre, mínimo dos piezas del tablero: peones o guardián. Pero podrá gastar todos sus pasos en un solo peón, durante su primer turno con un solo peón en juego. El resto de la partida, si no mueve el mínimo de dos piezas, no podrá mover en absoluto. Puede perder algunos de sus puntos de movimiento, siempre y cuando, mueva dos piezas. Cada tablilla curva da "2 pasos"

Si elige "favor de los dioses":
tomará el valor indicado en la tirada y podrá gastar sus favores acumulados, solo luego de su tirada actual. Los favores son contadores que se pueden acumular en el camino hacia la iluminación y la vida eterna junto a Ra. Son muy importantes, ya que permiten pagar varias acciones claves en el juego. El máximo de favores acumulables es de 6 (seis). Si un jugador se pasará el límite en la tirada, deberá restar la cantidad excedida al máximo. A menos que obtenga una tirada de seis (6) favores [cuatro tablillas planas], en ese caso realizará un salto o iluminación inmediatamente. De no ser posible ninguna de las dos opciones, perderá toda su reserva de favores.

Si la tirada le permite seguir jugando:
el jugador continuará el mismo proceso de tirada, elección y acción hasta que ya no pueda



seguir jugando, cediendo el turno al jugador a su izquierda. La ronda sigue en sentido horario hasta que finalice el juego.

Tabla de tirada

a) Cuatro tablillas curvas: elije entre 8 pasos o un salto. Además hay acción de Mehen, el jugador activo pierde sus favores acumulados y realiza otro turno.

b) Tres tablillas curvas y una plana: elije 6 pasos o 1favor.

c) Dos tablillas curvas y dos planas: elije 2 pasos o 2 favores.

d) Una tablilla curva y tres planas: ingresa un peón de su zona al tablero. De no poder, elije entre 2 pasos o 2 favores.

e) Cuatro tablillas planas: elije 6 favores o saltar a la iluminación. Además, hay acción de Mehen y realiza otro turno.

Acciones de favores divinos

Pagando seis (6) favores se puede realizar una de estas tres acciones: un salto de un peón, iluminar un peón en la cabeza de la serpiente, ingresar un peón al tablero o hacer uso de un guardián.

Pagando tres (3) favores se puede realizar: un salto con el guardián activo o un peón iluminado.

Pagando un (1) favor se puede mover un peón iluminado en dirección a la cola de la serpiente o mover un peón en el nivel interno de la serpiente en dirección a la cabeza.

Peones

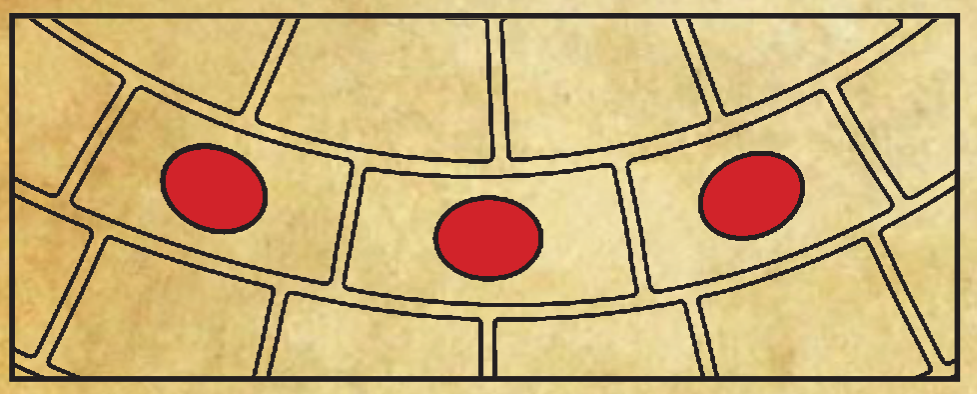
Tiene forma de disco con un lado liso indicando que es un “errante” en busca de la iluminación y otro lado con la inscripción del ojo de Horus indicando que es un “iluminado”. Los peones errantes solo pueden caminar en dirección a la cabeza de la serpiente y corren el riesgo de ser capturados. En cambio, los peones iluminados pueden ir solamente en dirección a la cola de

la serpiente y no pueden ser capturados, solo bloqueados.

Iluminación: para alcanzar la iluminación que otorga Mehen los peones deben ingresar al casillero de la cabeza de la serpiente. Una vez dentro, se deberá pagar un salto o seis (6) favores para dar vuelta.

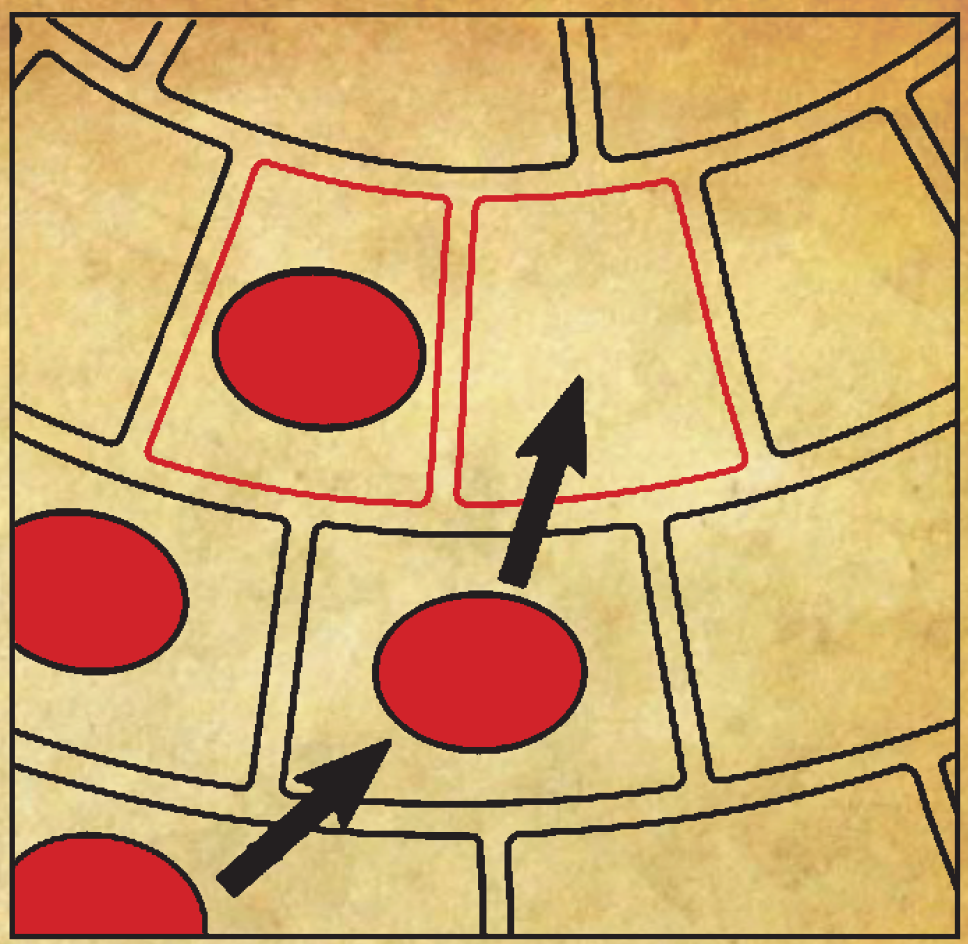
Salto: pasar a un nivel interno pagando seis (6) favores divinos.

Unión: cuando dos o más peones se encuentran en casilleros adyacentes sobre la mismo nivel, se encuentran "unidos" y no podrán ser capturados por un guardián. Si un peón (o guardián) en su recorrido pasa por una unión, siempre se contarán todos los casilleros de dicha unión como un solo casillero. Los peones que estén sueltos pueden ser capturados.



Puerta: se le llama a la formación de una base de dos peones "unidos" en línea junto a un tercer peón en un casillero adyacente de un nivele interno de la serpiente. Esto permite el paso de otros peones a través de los casilleros que conforman la puerta, sin necesidad de realizar un salto. Recordar que el peón del nivel interno, está suelto y puede ser capturado. Además, e l máximo de niveles que puede alcanzar una puerta es de dos. Cada nivel debe tener dos peones unidos para poder pasar al siguiente nivel.

Ejemplo: *si hay una puerta de 3 peones que conecta al siguiente nivel interno, otro peón detrás de la base podrá pasar al siguiente nivel únicamente si se usan 4 pasos o más. Este peón, aunque este adyacente a otro peones, se encuentra suelto. Si acciona Mehen y es objetivo de un guardián, será capturado y retirado del tablero hacia su zona correspondiente.*



Guardianes

Los guardianes son piezas especiales del juego que pueden ser usados por los jugadores o por el dios Mehen. Los guardianes se mueven el doble de casilleros que los peones y en dirección a la cola de la serpiente. Comienzan la partida inactivos hasta que entran en juego de las siguientes maneras:

a) Por una tirada de tablilla que activa la acción del dios Mehen. Si sucede esto con un guardián activo, en vez de ingresar, capturará inmediatamente al primer peón suelto del jugador en turno u ocupa el primer casillero libre adyacente a la unión más cercana, bloqueando esa línea (se cuentan los casilleros de distancia) De haber más de un guardián en el tablero, todos se activarán.

b) Por el pago de seis (6) favores y teniendo un peón iluminado en la cabeza de la serpiente para ingresarlo o hacer uso de un guardián.

Captura: si el guardián terminan su movimiento en un casillero ocupado por un peón errante suelto, lo retira del tablero y será devuelto a la zona del jugador.

Bloqueo: los guardianes siempre bloquean el avance de los peones contrarios, sean errantes o iluminados. Para liberarse del bloqueo se debe gastar seis (6) favores, moviendo el guardián con un salto hacia un nivel externo o 6 casilleros en dirección a la cola de la serpiente. Si en esta nueva posición el guardián llegase a caer en una casilla ocupada, se moverá hasta el primer casi-

llero libre en dirección a la cola de la serpiente.

Bendición de Ra: acción que puede realizarse, siempre que el jugador cumpla con la condición de tener un peón iluminado en juego. Colocará su guardián en la barca de Ra. Esto indica que, mientras este jugador tenga un guardián en la barca de Ra, se encuentra bendecido por el poder el dios supremo. Puede desarmar una unión o puerta de peones contrarios con su peón iluminado hasta que su guardián salga de la barca.

Protección: pagando seis (6) favores el jugador puede hacer con el poder de su guardián y mantenerlo en su zona de juego. Esto indica que el jugador está protegido de bloqueos o capturas de los demás jugadores.

Invocación: habiendo pagado por la protección y a partir de su siguiente turno, el jugador en turno puede pagar seis (6) favores para colocar su guardián en el casillero que desee, perdiendo así la protección. Con esta invocación el guardián podrá capturar otros peones sueltos.

Casilleros especiales

Cola de la serpiente: es el lugar a donde se ingresan los peones errantes al tablero y por donde deben salir los peones iluminados.

Nivel interno de la serpiente: son los casilleros que se encuentran adyacentes a la cabeza de la serpiente. En este nivel no se permiten los saltos ni las puertas. No existen los bloqueos de los guardianes y los peones errantes pueden moverse de a un (1) casillero gastando un (1) favor por turno.

Cabeza de Mehen: Es el casillero central del juego, en el cual los peones errantes consiguen la iluminación. No hay límite de peones o guardianes que puedan habitar al mismo tiempo el casillero central.

Barca de Ra: Es un casillero por fuera del camino de Mehen. En esta barca puede haber tantos peones iluminados como guardianes.
Si un jugador decide subir su peón iluminado o su guardián a la barca y hubiese otro guardián, este último se retira de la barca hacia la zona de los guardianes esperando ser activado nuevamente.