

## **Mehen**

Bun venit la Mehen!

Mehen este un joc de societate de tip aruncă și mută, având ca temă centrală Egiptul antic, conceput în jurul unui subiect popular. Este deosebit de distractiv și vă oferă ocazia de a câștiga bogății nelimitate.

Totuși, ar trebui să-l evitați pe Apep. Acesta se deghizează în mumie și încearcă să vă oprească cu capcane și direcții înșelătoare, pentru a vă împiedica să vă atingeți țelul. Cu factori multiplicator plasați direct pe hartă, care vă oferă premii instantanee, misiunea este o aventură bogată prin Egiptul antic!

În timpul jocului, trebuie să aruncați zarurile pentru a vă deplasa pe hartă și să treziți șarpele Mehen, protejat de Apep cel rău. Cu cât mai mare este numărul aruncat, cu atât mai aproape veți fi de Mehen.

Pentru a începe jocul - selectați o miză și apăsați butonul Joaca.

Zarul determină fiecare pas al dumneavoastră. Numărul de puncte obținute din aruncarea zarului - numărul de căsuțe pentru a muta jetonul dumneavoastră. Fiecare aruncare costă 1 miză. În cazul în care ajungeți într-o căsuță cu factor multiplicator, recompensa vă este plătită imediat.

Fiti atenți - în cazul în care doriți să schimbați valoarea mizei veți reveni înapoi la joaca și progresul va fi pierdut. Dacă ajungeți pe căsuța cu un cap de șarpe veți reîncepe călătoria de la început.

În cazul în care robotul sau dumneavoastră ați ajuns pe capul șarpelui, adică nu ați sărit peste el, jocul începe de la început pentru amândoi.

Harta și progresul pot fi resetate apăsând butonul Restart.

Jucați împotriva unui robot care apare la începutul jocului, și care urmează aceleași reguli. Mai întâi, dumneavoastră aruncați zarul și vă deplasați, apoi o face robotul. Numărul de mutări poate fi afectat de capcanele de pe hartă. Vedeți mai jos.

### **CARACTERISTICILE JOCULUI**

La fiecare mutare puteți:

- câștiga
- pierde
- răni un oponent
- cădea într-o capcană
- reveni la joaca"

Descrierea modului în care funcționează căsuțele:

PICTURE: Cel care a ajuns pe această căsuță revine la Joaca.

"PICTURE: Cel care a ajuns pe această căsuță se deplasează înapoi câteva căsuțe. Jocul selectează în mod aleatoriu unde se va duce jetonul. Dar este întotdeauna o căsuță goală.

Selectați 6 celule înainte de poziția curentă (pot fi mai puține dacă poziția curentă este mai mică de 6).

Celulele care nu sunt goale sunt eliminate din acest set, iar o celulă dintre cele rămase este selectată aleator (cu probabilități egale).

PICTURE: Dacă dumneavoastră sau robotul ajungeți în această căsuță, veți cădea în capcană, oriunde v-ați afla. Nu puteți arunca zarul atunci când vă vine rândul; zarul este transferat robotului.

PICTURE: Dacă dumneavoastră sau robotul ajungeți în această căsuță, robotul va cădea în capcană, oriunde s-ar afla. Robotul nu poate arunca zarul atunci când îi vine rândul, zarul este transferat către dumneavoastră.

PICTURE: Dacă unul dintre zarurile aruncate este \"șase\", atunci veți putea arunca zarurile încă o dată. În cazul în care aruncați șase de două ori la rând, al doilea șase nu vă va oferi acest privilegiu. În cazul în care oponentul a căzut în capcană înainte ca zarul să arate șase, atunci această funcție nu va fi activă.

Atenție, dacă veți cădea în capcană, și ați avut o aruncare suplimentară (de exemplu, atunci când a căzut 6), atunci acea aruncare suplimentară va fi pierdută.

Mutarea Bonus se realizează întotdeauna prima, iar mutarea principală se va realiza la finalul rundei.

Căsuțele sunt numerotate de la coadă, de unde începeți să mutați jetoanele. Capul șarpelui se află în a 47-a căsuță.

Câștigul total teoretic al jucătorului este de 95,80%.

Defecțiunea anulează toate plățile și jocurile.