



Ô fil du jeu

SERPENTS ET ECHELLES

Contenu : 1 plateau de jeu et 6 pions et 1 dé

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs

Age : à partir de 4 ans

Historique : Ce jeu de parcours s'appelait, à son arrivée en Europe « Serpents et échelles ». Il est un descendant du *nagapasa* indien, également désigné, *mok-sha-nagasapa*. Ce jeu d'inspiration religieuse, met en parallèle la recherche spirituelle de l'homme et ses tentations terrestres. La méchanceté humaine est représentée par les serpents et à l'inverse la vertu fait gravir un degré à l'âme, symbole représenté par les échelles.

Les échelles représentent donc l'élévation de l'âme et les serpents la déchéance.

But du jeu : Etre le premier à atteindre la case d'arrivée.

Déroulement : Les joueurs placent leur pion sur la case départ (flèche).

Le joueur qui a vu un serpent récemment (ou qui est passé sous une échelle) commence.

Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Un 6 donne le droit de rejouer une autre fois (et une seule). Si un pion arrive au pied d'une échelle, il avance jusqu'à son sommet. Un pion qui arrive sur la queue d'un serpent doit reculer jusqu'à sa tête. Si un jeton arrive sur une case occupée par un autre joueur, ce dernier doit retourner à la case départ.

Fin de la partie : Le gagnant est celui qui arrive le premier à la case étoile.