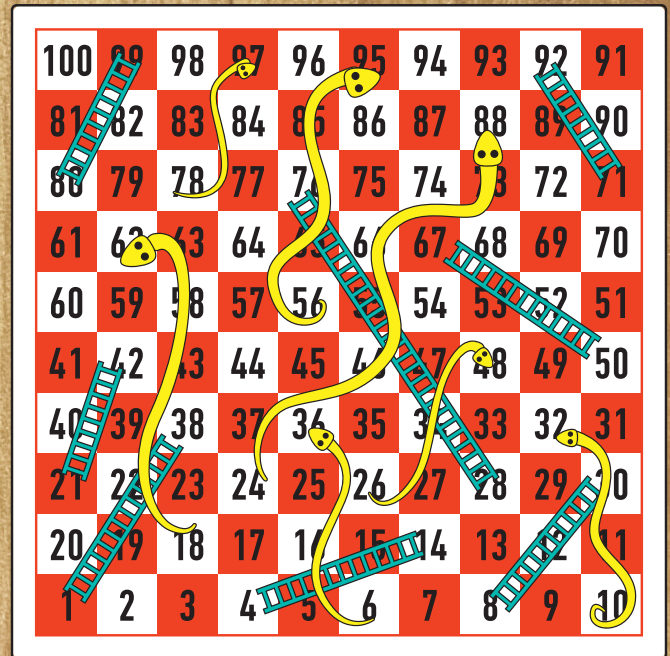


Serpents et Échelles



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

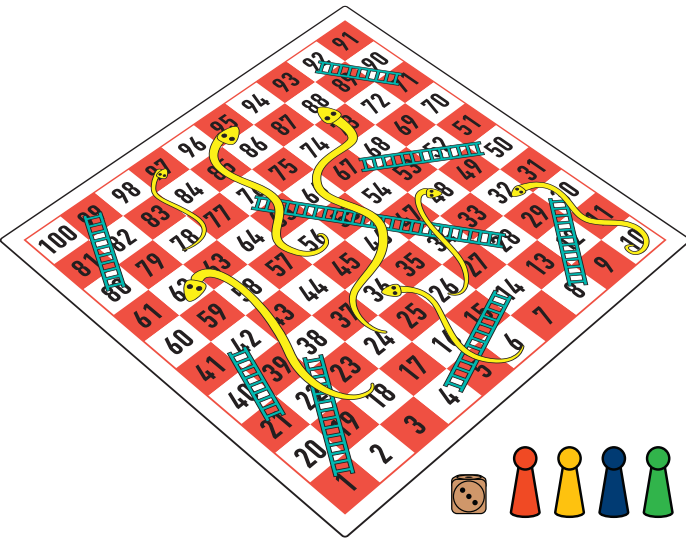
www.ymimports.com

Serpents et Échelles

Un jeu de société classique apprécié dans le monde entier — pour 2 à 4 joueurs ! Déplacez votre pion du départ à l'arrivée, en évitant les serpents et en grimpant les échelles pour gagner des raccourcis. Ce jeu a des origines dans l'Inde ancienne, où il était appelé Moksha-Patamu. La progression sur le plateau symbolise un voyage spirituel à travers la vie, avec les vertus représentées par les échelles et les vices par les serpents.

Équipement

- Plateau de jeu Serpents et Échelles
- 1 dé
- Pions de jeu

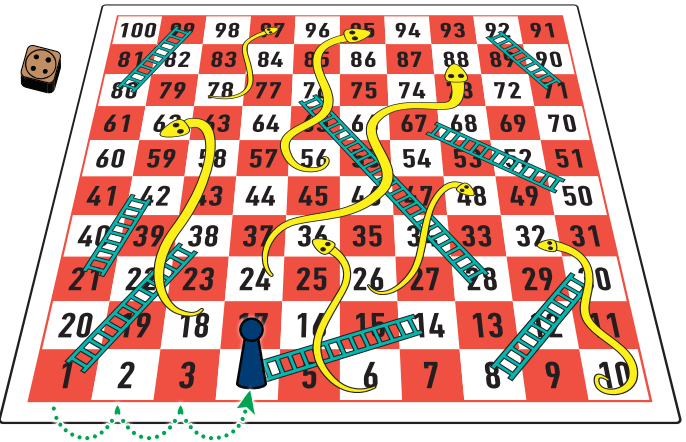


Mise en Place

Pour commencer, chaque joueur lance le dé une fois. Le joueur qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent pour déterminer qui joue en premier. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

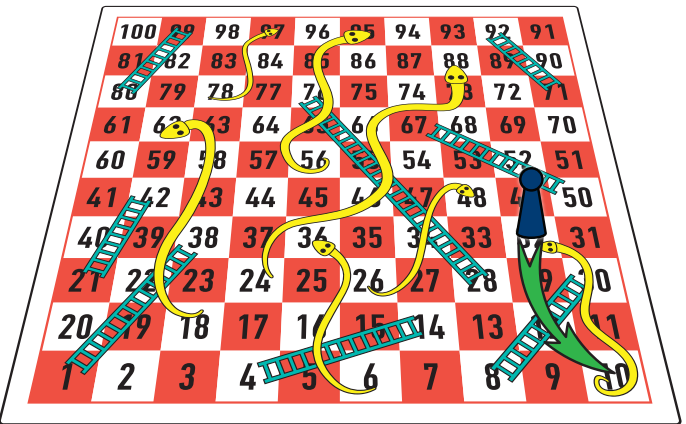
Déroulement du Jeu

Les joueurs avancent leur pion selon le chiffre indiqué par le dé. Le parcours commence à 1 et suit l'ordre des cases de gauche à droite sur la première rangée, puis de droite à gauche sur la suivante, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre la case 100. Par exemple, si un joueur obtient un 4, il déplace son pion de quatre cases vers l'avant.

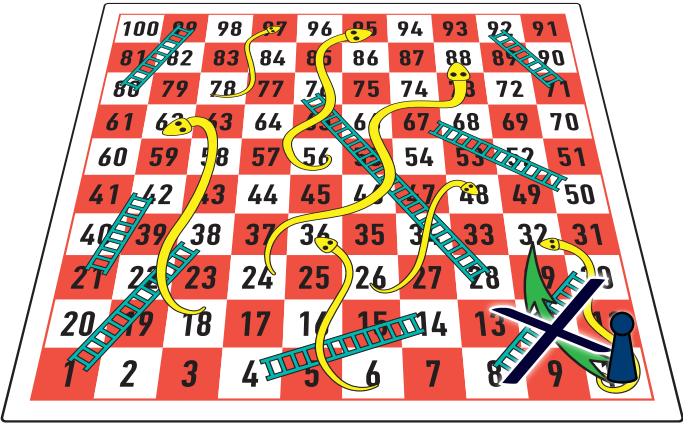


Serpents

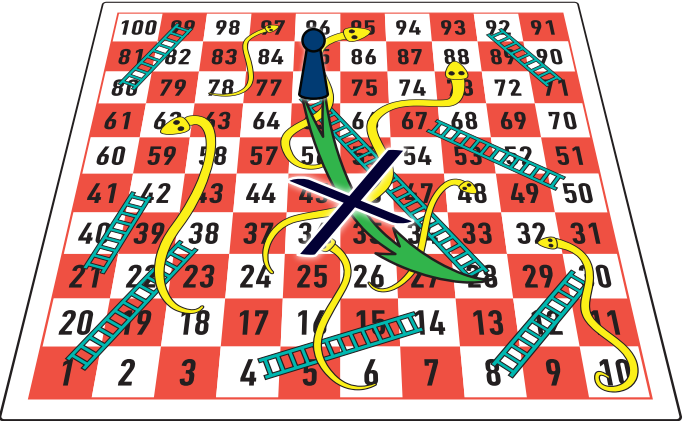
Si un joueur atterrit en haut d'un serpent, il glisse jusqu'à la queue du serpent.



Si un joueur atterrit au bas d'un serpent, il reste sur cette case.

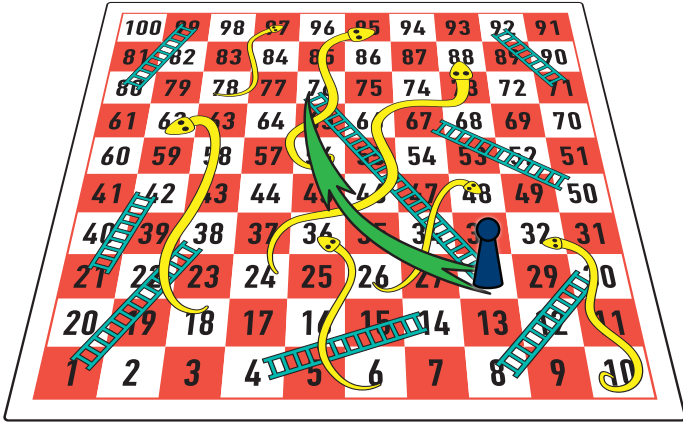


Si un joueur atterrit en haut d'une échelle, il ne reçoit pas de déplacement supplémentaire.



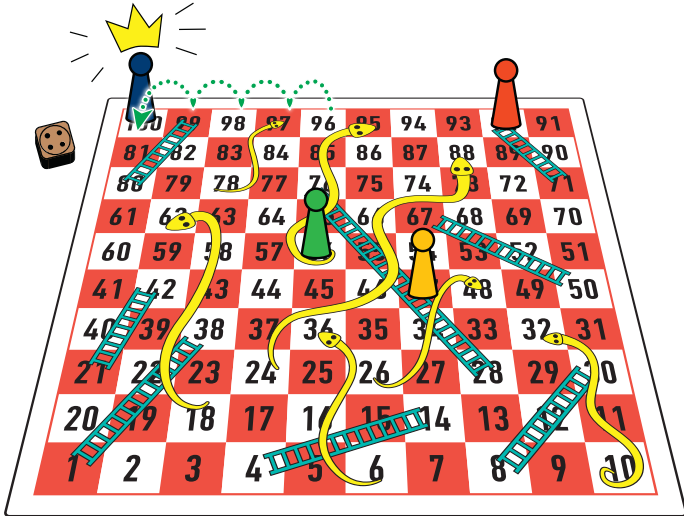
Échelles

Si un joueur atterrit au pied d'une échelle, il monte immédiatement en haut de l'échelle.



Gagner la Partie

Le premier joueur à atteindre la case finale, la 100, remporte la partie. Pour gagner, un joueur doit obtenir exactement le chiffre nécessaire pour atteindre 100. Si un joueur obtient un chiffre plus grand, son pion reste sur la case jusqu'à son prochain tour.



Variante du Rebond

Dans cette variante, les joueurs n'ont pas besoin de tomber exactement sur la case 100 pour gagner. Si un joueur obtient un chiffre plus élevé que nécessaire pour atteindre 100, il revient en arrière des cases supplémentaires. Par exemple, si un joueur est à quatre cases de la 100 et obtient un 6, il avance de quatre cases jusqu'à la case 100, puis recule de deux cases et atterrit sur la case 98. Le premier joueur à atteindre la case 100 gagne.

