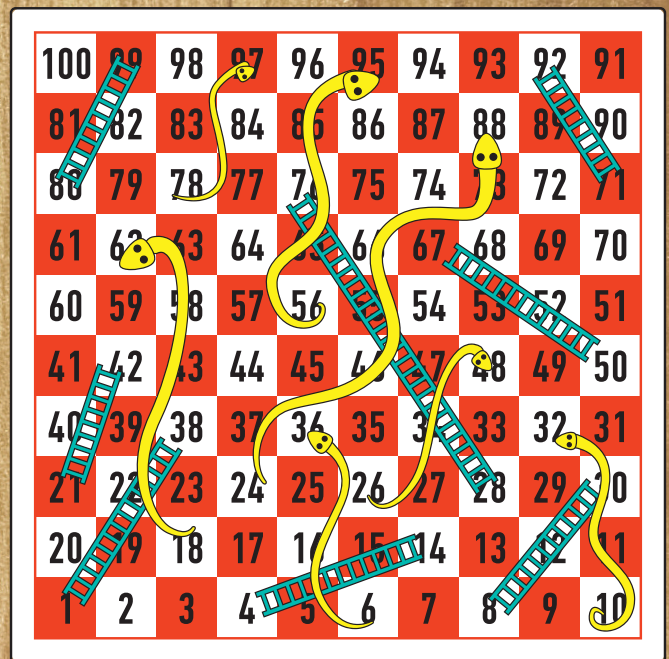


Scale e Serpenti



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

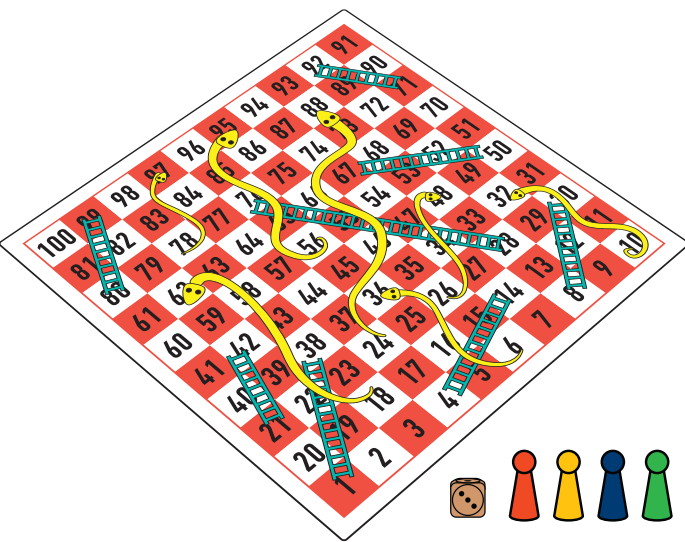
www.ymimports.com

Scale e Serpenti

Un classico gioco da tavolo amato in tutto il mondo — per 2-4 giocatori! Sposta la tua pedina dall’inizio alla fine, evita i serpenti e sali sulle scale per prendere scorciatoie. Questo gioco ha origini nell’antica India, dove era noto come Moksha-Patamu. Salire nel tabellone simboleggiava un viaggio spirituale, con le virtù rappresentate dalle scale e i vizi dai serpenti.

Materiale

- Tabellone di Scale e Serpenti
- 1 dado
- Segnalini

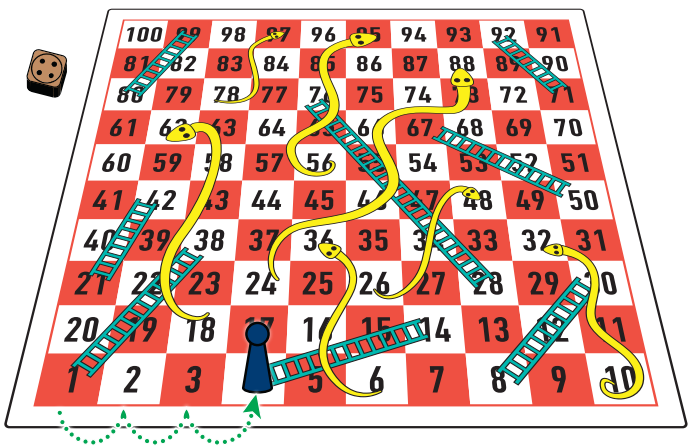


Preparazione

Per iniziare, ogni giocatore lancia il dado una volta. Il giocatore che ottiene il numero più alto inizia. In caso di pareggio, i giocatori che hanno pareggiato lanciano di nuovo per decidere chi inizia. I giocatori poi si alternano in senso orario.

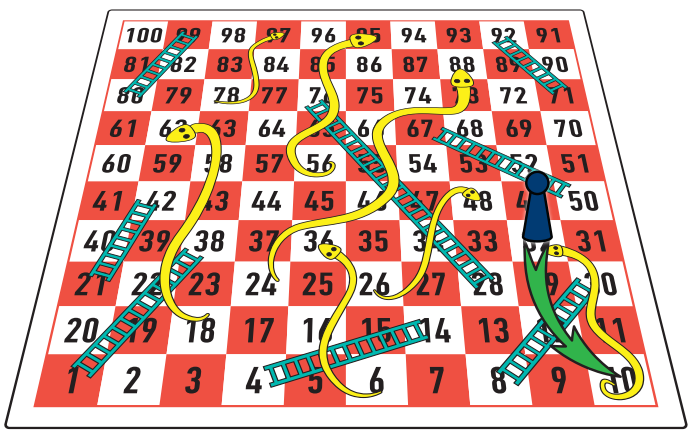
Svolgimento del Gioco

I giocatori muovono il proprio segnalino secondo il numero indicato dal dado. Il percorso inizia da 1 e segue l’ordine dei numeri sul tabellone, da sinistra a destra nella prima riga, poi da destra a sinistra nella successiva, e così via, fino a raggiungere il 100. Ad esempio, se un giocatore ottiene un 4, muove il proprio segnalino di quattro caselle in avanti.

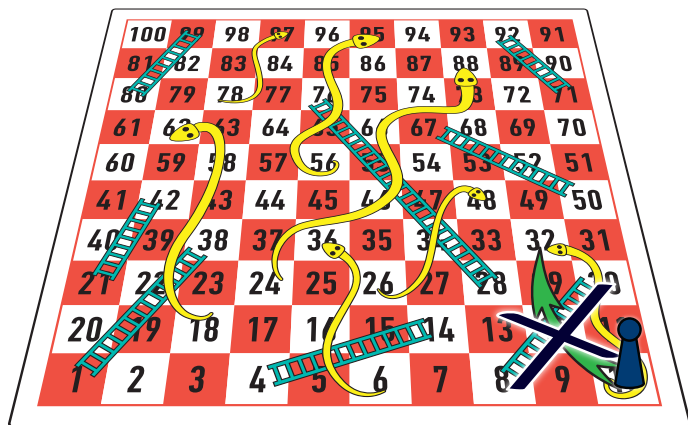


Serpenti

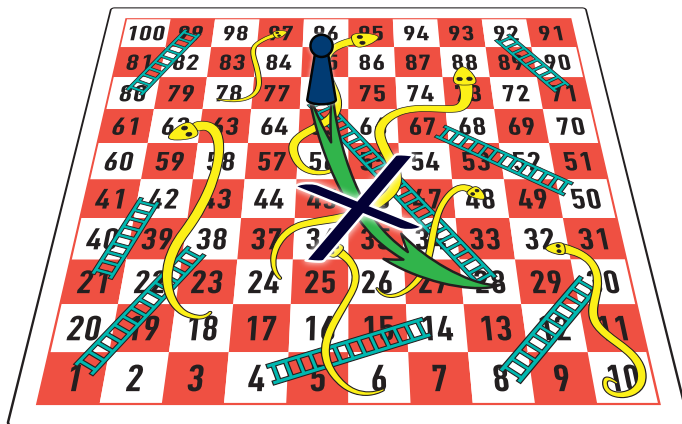
Se un giocatore finisce sulla testa di un serpente, scivola fino alla coda del serpente.



Se un giocatore finisce sulla coda di un serpente, rimane lì.

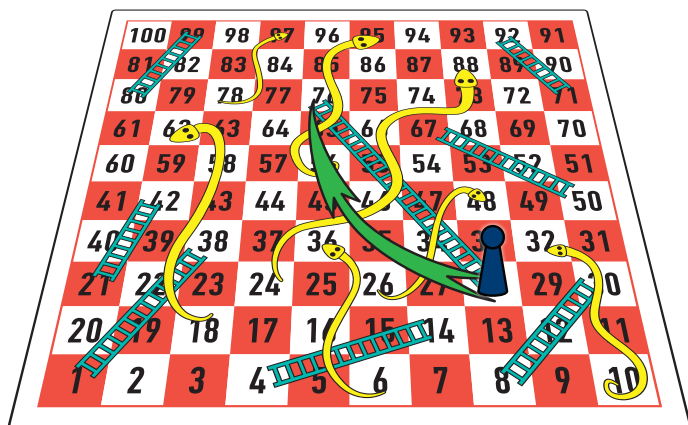


Se un giocatore finisce in cima a una scala, non ottiene un movimento aggiuntivo.



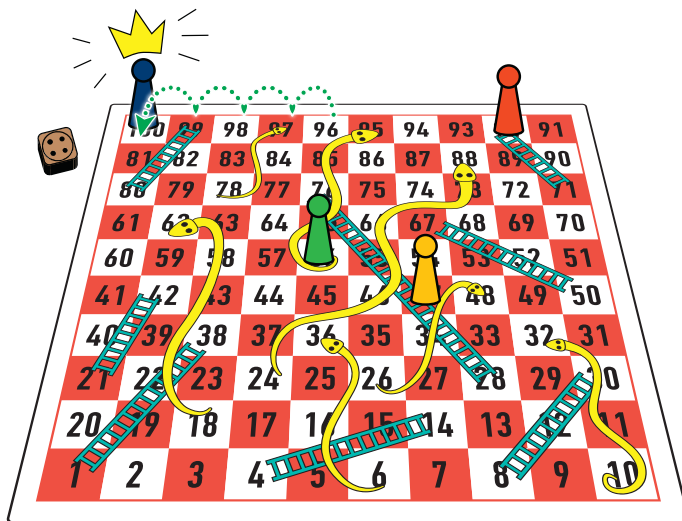
Scale

Se un giocatore finisce alla base di una scala, sale immediatamente in cima alla scala.



Vincere la partita

Il primo giocatore a raggiungere la casella finale, la 100, vince la partita. Per vincere, un giocatore deve ottenere esattamente il numero necessario per raggiungere la 100. Se ottiene un numero maggiore, il suo segnalino rimane sulla casella fino al turno successivo.



Variante del Rimbalzo

In questa variante, i giocatori non devono finire esattamente sulla casella 100 per vincere. Se un giocatore ottiene un numero più alto del necessario per raggiungere la 100, il segnalino rimbalza indietro per le caselle in eccesso. Ad esempio, se un giocatore è a quattro caselle dalla 100 e ottiene un 6, avanza di quattro caselle fino alla 100, poi torna indietro di due caselle e finisce sulla 98. Il primo giocatore a raggiungere la 100 vince.

