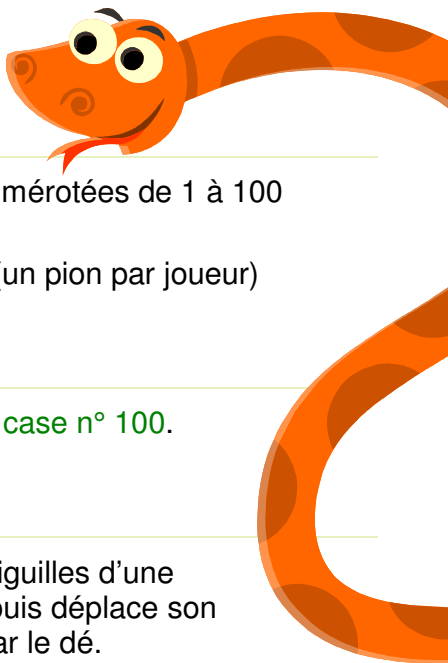


Serpents & échelles

Règle du jeu



Matériel

- un plateau de jeu de 100 cases numérotées de 1 à 100
- un dé à six faces
- des pions de couleurs différentes (un pion par joueur)

But du jeu

Être le premier joueur à atteindre la case n° 100.

Déplacement

A tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance le dé puis déplace son pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Si un joueur arrive sur une case où figure le bas d'une échelle, il déplace son pion sur la case située au sommet de l'échelle.

Si un joueur arrive sur une case où figure la tête d'un serpent, il déplace son pion sur la case située à l'extrémité de la queue.

Lorsqu'un joueur obtient 6 au dé, il déplace son pion d'autant de cases. Il a ensuite le droit à un nouveau déplacement.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur arrive sur la case n° 100, il remporte la partie.

Si le nombre obtenu au dé par un joueur est supérieur au nombre de cases le séparant de la case n° 100, il déplace son pion jusqu'à celle-ci puis continue à reculer.

