

## RÈGLES DU JEU

# Serpents et échelles

### BUT DU JEU

Être le premier à arriver à la case n° 100.

### AVANT DE JOUER

Après avoir placé le plateau de jeu sur la table, les joueurs se choisissent un pion, puis lancent le dé à tour de rôle afin de déterminer qui sera le premier à jouer. Celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Chacun joue à son tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place son pion sur la case marquée d'une flèche. Le premier joueur lance le dé, puis avance du nombre de cases indiqué par le dé. Les pions qui arrivent au bas d'une échelle peuvent « grimper » dans l'échelle et ainsi s'approcher de l'arrivée plus rapidement. Par contre, ceux qui arrivent sur une case où se trouve une queue de serpent trébuchent et glissent jusqu'à la tête du serpent, quelques cases plus bas. Le premier qui atteindra la case n° 100 avec le chiffre exact sera déclaré gagnant. Le joueur qui n'obtient pas le chiffre exact passe son tour.

### VARIANTE

Lorsque les joueurs approchent de la case n° 100, s'ils n'obtiennent pas le chiffre exact correspondant au nombre de cases restantes, ils avancent jusqu'à 100, puis reculent du nombre restant.

*Par exemple: Il reste trois cases avant la fin et le dé indique 5. Le joueur avance de trois cases et recule de deux.*



## BONNE PARTIE!

