

Echelles & Serpents

Ce jeu fut ramené des Indes par les colons britanniques à la fin du XIX^{ème} siècle. A l'origine, il ne s'agissait pas d'un jeu mais d'un texte religieux illustré que les prêtres bouddhistes utilisaient pour enseigner aux jeunes moines le parcours spirituel à suivre pour accéder à la sagesse et à la plénitude. Les échelles indiquaient les vertus par lesquelles on accédait à la connaissance et les serpents représentaient les dangers de la conscience humaine qui empêchaient l'ascension spirituelle. Par la suite, les européens transformèrent cet enseignement religieux en un jeu et y associèrent des thèmes éducatifs et moralisateurs.

Aux Indes, le plus ancien registre remonte au XIII^{ème} siècle et le jeu est appelé *Moksha-Patamu* qui est décrit comme un jeu de karma prônant la connaissance de soi. Dans ce jeu de la collection **Ludens Planet**, le voyage est le thème principale. Le tatou et son amie, après s'être rendus à la fête du *Tatu Brasilis*, partent en voyage, rejoindre le littoral brésilien. Durant ce périple, ils vont savourer les délices d'un formidable voyage et affronter les dangers qui accompagnent chaque grande aventure. Les dessins sont de l'artiste brésilien Tenório da Silva.

Le jeu

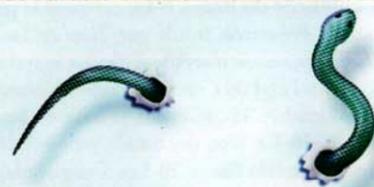
- C'est un jeu de parcours pour 2 joueurs et plus, il n'y a pas de limite de joueurs. Dans cette version, sont fournis 6 tatous de couleurs différentes.
- On utilise un dé de 6 faces et un plateau de 100 cases, illustré de 9 paires de dessins avec échelles, 9 paires de dessins avec serpents et une case d'arrivée.

Objectif

Arriver le premier à la case **100**

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une pièce et la dépose à l'entrée du parcours.
- On détermine celui qui commence en lançant le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence, peu importe s'il y a des égalités entre les autres joueurs, mais s'il y a égalité sur le plus grand score, tous les joueurs recommencent.
- Le second joueur sera celui qui se trouve à la droite du premier et ainsi de suite dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
- Les joueurs jouent chacun leur tour.



Mouvements

- Après avoir lancé le dé, le joueur avance sa pièce d'autant de cases que le dé indique de points.
- Si un joueur obtient 6 (I), il **rejoue**.
- Si un joueur tombe sur une case déjà occupée par une pièce, il devra continuer d'avancer et se placer sur la prochaine case libre.

Les échelles font monter

Si un joueur tombe sur une case où commence le pied d'une échelle, il devra monter jusqu'à la case où l'échelle se termine. Par exemple, si un joueur tombe sur la case 6, il ira directement à la case 27, puis passera son tour. Si ce joueur a tiré 6 (I), il rejoue.

Les serpents font descendre

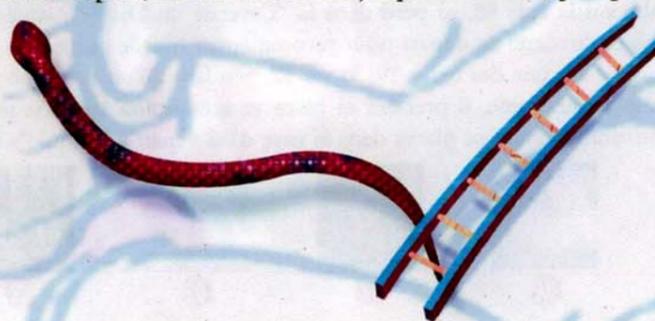
Si un joueur tombe sur une case avec une tête de serpent, il devra descendre jusqu'à la case où se situe la queue du serpent. Par exemple, si un joueur tombe sur la case 58, il ira directement à la case 19, puis passera son tour. Si ce joueur a tiré 6 (I), il rejoue.

Fin de la partie

Pour gagner la partie, il suffit d'arriver à la case 100, même si le numéro du dé indique un nombre supérieur au nombre de cases qu'il reste à parcourir.

Variante de règle

Pour laisser la fin de la partie plus difficile, les joueurs peuvent déterminer qu'il faille arriver sur la case 100 avec un nombre exact de points. Par exemple, si un joueur se trouve sur la case 99 et obtient 3 (II), il avancera jusqu'à la case 100 puis reculera sur les cases 99 et 98. Comme la case 98 contient une tête de serpent, il devra descendre jusqu'à la case 76, puis passera son tour.



Les cases des Serpents et Échelles

Les cases des échelles illustrent les bons conseils pour réussir son voyage.

Case 01 - 40	Un bon voyage commence toujours par de bons adieux.
Case 06 - 27	Profitez des voyages en bateaux qui offrent une excellente détente.
Case 17 - 36	Attention à bien valider son billet car il sera contrôlé plus tard.
Case 23 - 42	Faire du stop ça peut être sympathique ... mais attention ! (case 64)
Case 31 - 53	Avant de voyager, il est toujours bon d'emporter quelque chose à manger.
Case 45 - 75	Toujours avoir un bon guide de la route et faire attention à la signalisation.
Case 47 - 67	Si le voyage promet d'être long, mieux vaut emporter de la lecture.
Case 61 - 85	S'il faut voyager loin, il est bon de prévoir l'essence.
Case 73 - 94	Après une longue marche, la récompense sera un beau paysage.

Les cases des serpents illustrent les risques qui peuvent survenir durant un voyage.

Case 30 - 08	Lorsqu'il pleut beaucoup, les inondations sont proches.
Case 32 - 13	Les pneus peuvent éclater, même en autobus.
Case 48 - 26	Si on est pressé, il vaut mieux éviter les bouchons.
Case 55 - 16	Attention à ce que vous mangez, cela peut compromettre le reste du voyage.
Case 58 - 19	Attention à ne pas oublier ses bagages ou il faudra revenir les chercher.
Case 64 - 37	Monter derrière une camionnette peut être très dangereux en cas de freinage.
Case 82 - 59	Attention à la signalisation ou il faudra faire demi-tour.
Case 90 - 69	Lorsqu'on installe sa tente il faut prendre garde aux fourmilières.
Case 98 - 76	Si on prend un raccourci, il vaut mieux vérifier avant qu'il n'y ait pas de danger.



Découvrez la planète des jeux sur le site www.ludensplanet.com