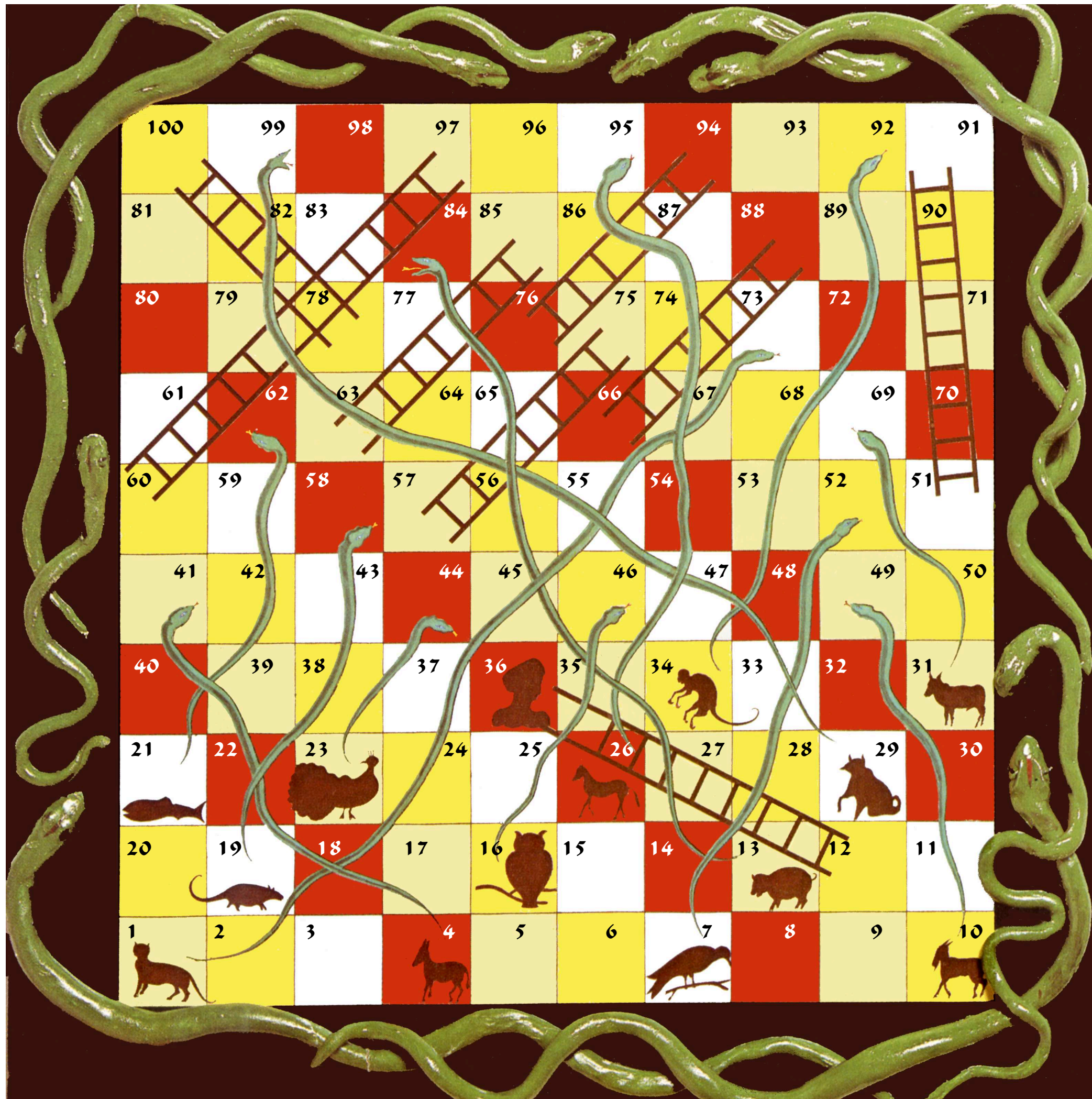


Mohsha-patamu



Plateau redessiné
partiellement sous
Libre Office Draw
d'après modèle
trouvé dans le livre
« A vous de jouer »
publié par les
éditions Philippe
Auzou.
© 1975 puis 1993
Sans ISBN

Le jeu des Échelles et des Serpents

<http://db.vdb.free.fr//Nombres/JeuxCalc/index.html>

Un jeu très ancien -issu d'un jeu hindou appelé le moksha-patamu. Pour le symbolisme, consulter le livre cité ci-contre ou surfer sur la toile ; on y trouve de nombreux plateaux de jeu à l'imagerie parfois mièvre ainsi que des versions électroniques.

Règle du jeu

Nombre illimité de joueurs à condition que chaque joueur puisse présenter un pion d'une couleur différente. Chaque joueur joue à tour de rôle, en tirant un ou deux dés.

But du jeu

Être le premier à atteindre la case 100.

Lancement du jeu

Pour pouvoir poser son pion sur le plateau, il faut tirer un 6 (jeu à un dé) ou une paire de 6 (avec deux dés).

Après avoir posé son pion sur la case 1, le joueur tire une seconde fois le ou les dés.

Déroulement du jeu

Lorsque le jeton est en piste, le déplacement suit le résultat obtenu par le lancement du dé (ou des deux dés).

Lorsque ce jet est un 6 (ou un double 6) le joueur rejoue après avoir déplacé son jeton.

Le gagnant est celui qui arrive le premier à la case 100, pile-poil : si le nombre de points obtenus est trop fort, on recule de l'excédent. Exemple : le jeton est en [96]. le joueur tire 3 + 2 (=5). Le jeton avance de 4 pour se placer sur [100] ; comme il lui reste encore 1 pt, il recule en 99.

Arrêt de la partie

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont atteint la case 100.

A la maison, par jour de pluie, cette règle est acceptable.

Mais pas en classe : la partie s'arrête quand un joueur est arrivé en [100] ou quand la sonnerie se met à retentir (hum).

Accélérateurs du jeu

Quand un pion tombe dans une case portant une tête de serpent, le pion retourne à la case portant la queue (remplacer éventuellement les serpents par des toboggans). Quand un pion tombe au pied d'une échelle, il glisse à la case portant le haut de l'échelle.

Plateau redessiné partiellement sous Libre Office Draw d'après modèle trouvé dans le livre « A vous de jouer » publié par les éditions Philippe Auzou. © 1975 puis 1993 Sans ISBN

Contraintes possibles

(A fixer avant le début de la partie). Un pion ne peut atterrir dans une case occupée. Si la case visée est occupée, le jeton s'arrête dans la case précédente, sauf si cette dernière est aussi occupée, auquel cas, le jeton s'arrêtera dans la case encore avant, etc. Cette contrainte interdit de monter une échelle si la case en haut de l'échelle est occupée.

En revanche, si le jeton atterrit dans la gueule d'un serpent, il retourne normalement à sa queue. Si la case ainsi atteinte est déjà occupée, son occupant monte directement dans la case sous la gueule du serpent, sans être inquiété par le dit serpent.

Variantes à essayer = carte(s) joker

1/ chaque joueur dispose d'un carton qu'il peut poser quand c'est son tour de jouer sur la tête d'un serpent (en pratique, juste avant de tomber dessus). Ce faisant le retour en arrière est inhibé. L'effet perdure pour le reste de la partie.

Ou

1Bis/ le carton reste en place jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe dessus. Ce joueur recule à la queue du serpent, mais ramasse le carton, pour pouvoir se protéger une autre fois.

2/ chaque joueur dispose d'un carton qu'il peut poser quand c'est son tour de jouer au pied d'une échelle (en pratique parce qu'un adversaire risque de tomber dessus). Ce faisant la montée en haut de l'échelle est interdite. L'effet perdure pour le reste de la partie.

Ou

2Bis/ le carton reste en place jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe dessus. Ce joueur ne monte pas en haut de l'échelle, mais ramassera le carton, lorsque son pion quittera la case, pour pouvoir bloquer un adversaire une autre fois.

Les contraintes et les variantes possibles exposées ici ne font pas partie des règles originelles du jeu.