

Serpentes & Escadas

Este é um jogo de percurso que foi trazido da Índia para a Inglaterra pelos colonos britânicos no fim do século XIX. Na Índia, o registro mais antigo data do século XIII e havia clara conotação religiosa. Os monges usavam os desenhos das escadas para ilustrar as virtudes a serem atingidas e as serpentes para ilustrar os perigos da consciência humana que impediam o acesso à sabedoria. Na Índia esse jogo era chamado de *Moksha-patamu* e era considerado como um jogo de *Karma*, que ajudava as pessoas a se auto conhecerem. No Tibet e no Nepal era chamado de *Nagapasa*.

Neste jogo da coleção **Ludens Planet**, a viagem é o tema principal. O tatu e sua namorada, após se divertirem na festa do *Tatu Brasilis*, viajam para o litoral. Nesta nova jornada, irão enfrentar as belezas e os perigos de uma grande viagem. Os desenhos são do artista brasileiro Tenório da Silva.



O jogo

- Este é um jogo de percurso para 2 jogadores, no mínimo.
- Usa-se um tabuleiro de 100 casas ilustradas e um dado de 6 faces. O tabuleiro apresenta 9 pares de desenhos com Serpentes, 9 pares de desenhos com Escadas e uma casa de chegada com o número 100. Nesta versão usamos 6 peças em forma de tatu e com cores diferentes.

Objetivo

Chegar primeiro à casa **100**

Início da partida

- Cada jogador escolhe uma peça e a guarda fora do tabuleiro.
- Para determinar quem começa, cada jogador lança uma vez o dado. Os que empataram lançam mais uma vez o dado e quem tirar o maior número, começa.
- Joga um de cada vez, no sentido anti-horário (o segundo jogador é aquele que se encontra à direita do primeiro).

Movimentos

- Depois de lançar o dado, o jogador movimenta sua peça conforme o resultado.
- Se um jogador tirar ele joga novamente.
- Se um jogador cair em uma casa ocupada por outro jogador, deve colocar sua peça uma casa à frente do adversário. Se essa casa já estiver ocupada, ele avança até a **próxima casa livre**.

As Escadas levam para cima

Se o jogador cair numa casa que tenha um pé de escada, ele deve subir até a casa que fica no topo dela.

Por exemplo, se o jogador cair na casa 6, é levado diretamente para a casa 27 e passa a vez para o próximo (exceto se o jogador tirou).

As Serpentes levam para baixo

Se o jogador cair em uma casa que tenha uma cabeça de serpente, deve descer até a casa que fica no rabo dela.

Por exemplo, se o jogador cair na casa 58, é transferido imediatamente para a casa 19 e passa a vez para o próximo (exceto se o jogador tirou).

Final da Partida

Para ganhar o jogo, basta chegar à casa 100, mesmo que o número do dado seja maior que o número de casas necessário para chegar até ela.

Variante da regra

Para deixar o jogo mais emocionante, os jogadores podem combinar que para ganhar o jogo será necessário tirar o número exato de pontos para chegar à casa 100.

Por exemplo, se o jogador estiver na casa 99, ele deve tirar para ganhar, mas se ele tirar , o jogador deve contar até chegar na casa 98. Como a casa 98 tem uma cobra, ele deve voltar até a casa 76 e de lá continuar o percurso.

As casas das Serpentes e Escadas

As Escadas mostram os melhores caminhos para uma viagem tranquila.

Casa 01 - 40

Casa 06 - 27

Casa 17 - 36

Casa 23 - 42

Casa 31 - 53

Casa 45 - 75

Casa 47 - 67

Casa 61 - 85

Casa 73 - 94

Uma boa viagem sempre começa com uma boa despedida.

Aproveite a viagem, os navios oferecem um maravilhoso passeio.

Para viajar é preciso comprar passagens, pois serão fiscalizadas mais tarde.

Pedir carona na pista pode ser legal ... mas, cuidado ! (casa 64)

É sempre bom levar um lanche para viajar.

Sempre usar um guia na viagem e prestar atenção na sinalização.

Quando a viagem for demorada, é bom levar algo para ler.

Se for viajar para longe, é bom encher o tanque.

Após uma longa caminhada, a recompensa é o encontro de uma linda paisagem.

As Serpentes avisam sobre os perigos que podem surgir durante uma viagem.

Casa 30 - 08

Casa 32 - 13

Casa 48 - 26

Casa 55 - 16

Casa 58 - 19

Casa 64 - 37

Casa 82 - 59

Casa 90 - 69

Casa 98 - 76

Quando chove muito, há uma enchente por perto.

Furar um pneu pode acontecer, mesmo com os ônibus.

Se estiver com pressa, melhor evitar congestionamentos.

Cuidado com o que você come, pois isso pode estragar a sua viagem.

Cuidado para não esquecer as bagagens ou terá que voltar para pegá-las.

Subir atrás da caminhonete é perigoso, pois você pode cair e se machucar.

Atenção com a sinalização, ou você pode errar o caminho e ter que voltar.

Ao acampar, cuidado com formigueiros perto da barraca.

Ao cortar caminho, verifique se não há nenhum perigo.



Descubra o planeta dos jogos no site www.ludensplanet.com