

Scale e serpenti

Gruppo: 7

Tabellone e regole



Figura 1.

Il **tabellone tradizionale** di "scale e serpenti" rappresenta un percorso di forma boustrofedica, costituito da **10 righe di 10 caselle**(FIGURA 1). Il percorso è reso più complesso da un certo numero di "**scale**" e "**serpenti**" che attraversano il tabellone verticalmente, congiungendo due caselle di righe diverse.

Analogamente a quanto avviene nel gioco dell'oca, i **giocatori** procedono del **numero di caselle** indicato dal **lancio di un dado**. Un **segnalino** che arriva in una casella posta "**ai piedi**" di una **scala** viene **spostato** alla **casella in cima** alla **scala**; **viceversa**, un segnalino che arriva in una casella con la **bocca** di un **serpente** "**retrocede**" fino alla **coda**. (FIGURA 2).

Inizia a tira il dado il Player1.

I **giocatori** possono variare da un minimo di **due** ad un massimo di **quattro**.

Vince chi arriva per **primo** all'ultima casella del **percorso**.

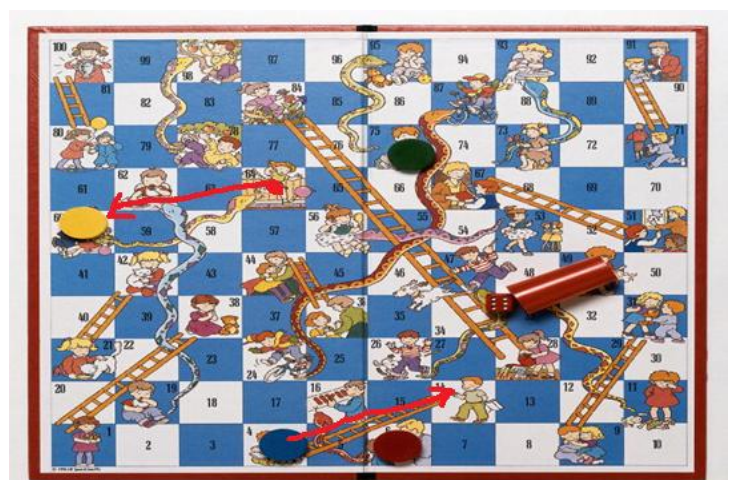


Figura 2