



SUGEAK ETA ESKAILERAK

Suge eta eskaileren Indiako joko originalak (moksha-patamu) bizitzaren eta berraragiztatzearen metafora legez ikusten zen, eta bere helburua, 100.laukian zetorrena, espirituaren askapena edo nirvana besterik ez zen. Ziurrenik. 100.laukira ongiaren bidez heltzen zen lehenago, eta gaizkiak orde, helmugatik urruntzen zuen.

Jolasteko bakoitzak kolore ezberdineko fitxa bat behar du. Gure antzean dado bakar batekin jolastuko dugu.

6 bat atera behar duzu zure fitxa sarrera-laukitik ateratzeko. Ondoren, txandaka, dado bakarra botatzen da eta zenbat puntuazio ateratzen den, hainbat lauki aurreratzen dira. 6 bat atereaz gero, aurreratzeaz gainera, berriro bota behar da dadoa.

Jaurtialdiaren bukaeran, eskaileren oinera heltzen bazara, igo egiten duzu. Haatik, sugearen buruan jausten bazara, bere buztanera arte atzera egingo duzu, eta hortik, ibilbideari ekingo diozu berriro, ahal duzunean.

Jokoaren helburua, zehazki, 100.laukira heltzea da. Dadoa botatzean puntuazioak aipatutako laukia aurreratzea eragiten badu, aurreratutako kopuru bera atzera egingo da, partxisean egiten dugunaren antzera.

SERPIENTES Y ESCALERAS



El original juego hindú de serpientes y escaleras (moksha-patamu) se presentaba como una metáfora de la vida y la reencarnación cuyo fin, situado en la casilla 100, no era otra cosa que la liberación espiritual o nirvana. El camino hasta ella se acortaba con buenas acciones (representadas en el juego por las escaleras). Las malas obras (las serpientes del tablero) hacían que la meta se alejase.

Para jugar a serpientes y escaleras necesitamos una ficha de color diferente por cada participante. Y aunque se puede jugar con dos dados, nosotros lo haremos con uno solo.

Debes obtener un 6 para sacar tu ficha desde la casilla de salida. Luego, por turnos, vamos tirando el dado, avanzando tantas casillas como puntuación obtengamos, en el sentido de las flechas del tablero. Si sacas un 6, además de avanzar, ganas una tirada extra.

Cuando la numeración obtenida al tirar el dado te lleve al pie de una escalera, la ascenderás. Si, en cambio, caes en la cabeza de una serpiente, retrocederás hasta su cola y, desde ahí seguirás el camino cuando te toque.

El objetivo del juego es alcanzar, exactamente, la casilla número 100. Si al tirar el dado la puntuación hace que la rebases, retrocederás tantas casillas como te hayas pasado, al igual que en el parchís.

