

Reglas del Parchís

Jugadores y elementos del juego

El parchís es un juego para dos, tres o cuatro jugadores. En caso de jugar dos o tres jugadores, lo harán de forma individual, mientras que si juegan cuatro jugadores, podrán hacerlo también por parejas.

Para jugar se emplea un tablero formado por 4 colores, en el que se pueden diferenciar las siguientes zonas:

Existen 4 espacios (uno por cada color) en las esquinas del tablero, denominadas "casas", en las que cada jugador guarda las fichas que no tiene en juego.

Además, existen 68 casillas que forman el camino común que todas las fichas tendrán que recorrer. De estas casillas, 12 serán las que se denominan "seguros".

Formando una cruz en el centro encontramos un grupo de casillas de los colores del tablero, que serán recorridas solo por las fichas del color correspondiente.

Finalmente, encontramos en la zona central las "metas" de cada color.

Además del tablero, para jugar es necesario un dado de seis caras y 4 fichas de cada uno de los colores que forman el tablero.

Objetivo del juego

Ser el primero en mover todas las fichas de un determinado color alrededor del tablero y llevarlas a su "meta".

Desarrollo del juego

El inicio

Cada jugador comienza dejando las fichas en la "casa" correspondiente de su color. A continuación tiran el dado para determinar quién comienza a jugar. El jugador con la tirada mayor será el que inicie el juego. Los turnos seguirán el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Los movimientos

A continuación, el jugador que inicia el juego tira el dado. Si saca un 5, saca una ficha de "casa". Si no lo saca, pasa el turno al siguiente jugador. La ficha que se saca se coloca en la casilla de salida (que es la casilla de su color emplazada al lado de su "casa").

En el momento en que un jugador tiene una ficha fuera de "casa", esta avanzará (en sentido inverso al de las agujas del reloj) tantas casillas como puntos se saquen con el dado, si bien existen 2 excepciones:

Si todas las fichas de un jugador están fuera de su "casa", cuando dicho jugador saque un 6, avanzará 7 casillas.

En caso de sacar un 5, si alguna de las fichas está en "casa", el jugador se verá obligado a sacarla (salvo que no sea posible).

Si un jugador tiene más de una ficha en juego, deberá decidir cuál mueve.

Una vez realizado el movimiento, el turno pasa al siguiente jugador, excepto si ha sacado un 6 con el dado. En este caso el jugador repite su tirada, hasta un máximo de 3 veces. En caso de obtener 3 seises seguidos, la última ficha movida irá a "casa", salvo que ésta esté en las casillas de su color que forman el camino de entrada a "meta" o en la propia meta.

Comiendo una ficha

Cuando una ficha cae en una casilla ocupada por una ficha de un color diferente, la primera "come" a esta última, que va a "casa". Además, el jugador que "come" avanzará con cualquiera de sus fichas 20 casillas (si es posible).

A la regla anterior hay que aplicarle varias excepciones:

Si la ficha que ocupaba primero la casilla, lo hacía en un "seguro", esta ficha no será "comida". Esta casilla será compartida por un máximo de 2 fichas.

Si una ficha, al realizar el movimiento, cae en una casilla ocupada por 2 fichas, no podrá realizar dicho movimiento.

Las casillas de salida de cada color son "seguros", pero si esta casilla está ocupada por 2 fichas (y alguna de ellas, o ambas, son de un color distinto al de la casilla), y además el jugador de ese color saca un 5 y tiene que sacar una ficha de "casa", este movimiento si se realizará, "comiendo" a la última ficha de color diferente que haya llegado a la casilla y contando 20.

Las barreras

Si dos fichas de un mismo color ocupan la misma casilla forman una barrera. Ambas fichas no podrán ser "comidas", y además bloquean el paso a cualquier otra ficha (sea de su color o no).

Si la barrera está situada en la casilla de "salida" de un color (y está formada por fichas de ese color), bloquea la salida de fichas de ese color.

Si un jugador saca un 6 con el dado y tiene una (o varias) barreras, se verá obligado a mover una ficha que forme parte de la misma (salvo que el movimiento no sea posible).

Entrando en meta

Cuando una ficha ha dado toda la vuelta al tablero, entrará por el camino de su color que le lleva a "meta".

Para entrar en la casilla de "meta", será necesario que el jugador saque con el dado la puntuación exacta que lleve a una de sus fichas a la misma. Si la puntuación obtenida con el dado sobrepasa las casillas que le faltan a la ficha para llegar a "meta", el movimiento no será posible.

Al introducir una de sus fichas en "meta", el jugador contará 10 con cualquier otra ficha (de su color) que esté en juego.

Modalidad para dos jugadores

Cuando una partida enfrenta a dos jugadores, cada uno de ellos juega con 2 colores (situados en el tablero en posiciones opuestas), y 8 fichas (4 de cada color).

En este caso, el juego sigue las mismas reglas, pero con las siguientes matizaciones:

Los turnos se aplican a los jugadores, y no a los colores. Esto supone que durante su turno, un jugador podrá mover cualquiera de sus fichas (independientemente del color de las mismas). Así por ejemplo, si un jugador mueve una ficha de un color y "come", podrá contar 20 con una ficha del otro color.

Las fichas de distinto color no pueden formar una barrera.

Las fichas de distinto color pueden comerse entre sí.