Parchís

El parchís normalmente, tiene un tablero para 4 jugadores con los colores amarillo, rojo, verde y azúl. Pueden jugar de 2 a 4 jugadores.

Cada jugador empieza con 4 fichas de su color que tiene dentro de su “casa” o zona de color.

Los jugadores van tirando por turnos el dado y moviendo sus fichas siguiendo unas normas, hasta que un jugador consiga llevar a la meta de su color correspondiente todas sus fichas y así ganar el juego.

Primero cada jugador tira el dado para ver quién empieza primero. El que saque el número más alto empieza. Si hay empate, los que hayan empatado vuelven a tirar hasta desempatar. El orden será siguiendo la dirección de las agujas del reloj, hacia el jugador de la izquierda.

Cada jugador tirará una sola vez el dado, hará el movimiento correspondiente y pasará el turno al siguiente jugador excepto si saca un 6 en la tirada. En este caso repita turno. Si saca un 6, 3 veces seguidas, la última ficha usada volverá al inicio “casita” y acabará su turno.

Cuando el jugador tira el dado, si saca un 5, podrá sacar de su casita una de las fichas al recorrido en la casilla de color que hay junto a la casita.

Siempre que se pueda, las fichas hay que moverlas hacia adelante en el tablero siguiendo la numeración.

En cada casilla no puede haber más de dos fichas.

Tampoco se puede atravesar una casilla en la que haya 2 fichas, es como una barrera, y si otra ficha llega, rebotará hacia atrás el número de casillas que sobren teniendo en cuenta el número que haya sacado desde su posición al tirar el dado.

Por ejemplo, si estás a 2 casillas de una barrera y sacas un 3 en el dado. Moverás tu ficha 2 casillas adelante y una hacia atrás.

Si saca un 6 y tiene en alguna parte del tablero dos fichas en la misma casilla, el jugador tendrá que mover una de ellas obligatoriamente. Si tiene en dos lugares 2 fichas en la misma casilla, elegirá una de ellas.

Si hay dos fichas en la casilla de salida, tampoco puedes sacar nuevas fichas aunque saques un 5.

Si hay una ficha en una casilla, y otro jugador llega con una ficha suya a esa misma casilla con un número exacto, se comerá la ficha que estaba ahí y la devolverá a su “casita”. Además, con esa ficha con la que ha llegado, moverá 10 casillas hacia adelante.

Las casillas que tienen un círculo dibujado, son casillas seguras, y si otro jugador te alcanza con su ficha, no te “comerá” la tuya.

Si un jugador llega con una de sus fichas con un número exacto a la casilla final, esa ficha ya no se moverá de ahí y podrá elegir otra que no tenga en la casita para moverla 20 casillas adelante.

