

Parqués

El **parqués** es un juego de mesa de origen colombiano¹ derivado del parchís español y este a su vez del antiguo pachisi o chaupar de la India.² Etimológicamente viene de Parkase, otra forma de llamar al ludo o parchís. La pronunciación está a medio camino entre Parkase y Parcheesi, el juego estadounidense. Proviene de estas dos palabras que utiliza como raíces debido a que su origen es anglosajón. Fue traído por los culíes, esclavos traídos por los británicos para trabajar en las plantaciones de algodón y azúcar. Por esta razón, es una variación del Ludo.

Es similar a otras variaciones del Pachisi, como el Ludo, el Parcheesi, el parchís, el Mensch-argè-re-dich-nicht, Non t'arrabiare, entre otros. La mecánica de todos los juegos es la misma. Está clasificado como un juego de Cruz y Círculo, como el Pachisi y el Chaupar antiguos. El objetivo del juego es dar una vuelta entera con todas las fichas. El tablero original del Pachisi era una cruz, que aún se mantiene, pero las casillas para jugar están alrededor de ésta y no dentro.

El parqués es un juego de pensar influido por el azar; se juega con dos dados, pero se deben pensar las jugadas para tratar de escoger la mejor. El tablero tiene 96 casillas y las respectivas cárceles (lugar inicial de las fichas) de cada jugador. Hay 16 casillas especiales: 12 casillas de *seguro* y 4 de *salida*. Cada jugador posee 4 fichas; sin embargo, se puede jugar con menos. Hay tableros de parqués para 4, 6, 8 y 12 jugadores, siendo los más comunes los de 4. Es un juego para 2 jugadores en adelante. El turno se pasa por la derecha y la meta es llevar todas las fichas hasta el final utilizando diferentes estrategias, como enviar a otros jugadores a la cárcel, proponer captura de fichas y distribuir las fichas para encerrar a las otras entre seguros, propiciando el riesgo.

Estrategia	Media
Azar	Media

Los tableros pueden ser de varios tipos y motivos: el tipo más común es el tablero enmarcado que permite que se lancen los dados encima de él. Se venden en motivos de bolsillo hechos de cartón, los clásicos de madera y las versiones magnéticas, similares a los tableros de ajedrez de este tipo. Asimismo, los entusiastas del juego pueden dibujar y enmarcar el tablero ellos mismos. El más común es el de cuatro puestos, pero también existen los inusuales de seis u ocho. Cuando hay dos jugadores las cárceles se dejan en diagonal y cuando hay tres se disputa quién gana la «larga», es decir, la zona que a la derecha no tiene un oponente, por medio del que saque mayor número en los dados.

Generalmente, las casillas especiales llamadas «cárceles» son decoradas con imágenes de la cultura popular como son fotos de actores, cantantes, emblemas de equipos de fútbol, siendo los más comunes estos últimos. Los dados son los usuales de 6 caras. Se juega con dos, a diferencia del parchís y de manera similar al Parcheesi. Los dados son una modificación de los *cauris* del antiguo Pachisi de la India. A



diferencia de éstos, aquí el máximo valor que se puede sacar es 6-6, es decir, 12 y no 25. El menor valor a sacar es 1-1, o sea 2. Las fichas son similares a los peones del ajedrez y cada jugador posee fichas de un color específico, lo mismo que su cárcel y sus casillas de llegada. Cuando se saca el mismo valor en ambos dados se llama «presada» o «pares» y se repite turno.

Índice

Mecánica del juego

Tácticas básicas

Capturar fichas

Resumen de reglas básicas

Variaciones

Tutear

Historia desde el Pachisi

Variaciones del Pachisi según el país: resumen

Chaupar

Patolli

Ludo

Wettlauf um die Welt

Eile mit Weile

Parchís

Chinesenspiel

Parcheesi

Mensch ärgere dich nicht

Non t'arrabiare

Petits Chevaux

Similitudes con otros juegos de mesa

Torneos

Véase también

Referencias

Enlaces externos

Mecánica del juego

No existe un reglamento oficial del parqués³ y en las diferentes regiones hay diferentes variantes, que se enunciarán más adelante. Todos los jugadores comienzan con sus fichas en las respectivas cárceles. El primer turno se escoge por medio de los dados: el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego. A continuación, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y arrastrarlas a la casilla de salida. Se sacan fichas con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son presadas o pares, que en otros juegos como el Parcheesi son denominadas *doubles* (en inglés). Los pares 1-1 o 6-6 sacan todas las fichas de la cárcel; las restantes, como 3-3, sacan sólo dos. Existe una variación a esta regla, que debe ser acordada al comienzo del juego: Si el jugador obtiene 1-1 o

6-6 en los dados, podrá sacar de la cárcel, si quiere, dos fichas y en este caso tendrá de opción de mover una de las fichas el valor que tenga un dado, es decir, mover 1 o mover 6. Sin embargo, esto es una variación poco común del juego.^{4 5}

Si puede sacar alguna ficha se tiene que lanzar de nuevo, mover y pasar el turno. Para mover las fichas sólo hay que arrastrarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover. Si se está en la salida y se saca 5-2, por ejemplo, se puede avanzar una ficha hasta la casilla de seguro o se puede mover 5 con una y 2 con la otra. A continuación, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares. Si se sacan 3 pares, debe correr los tres tiros y a continuación tendrá derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, que generalmente es la más atrasada.

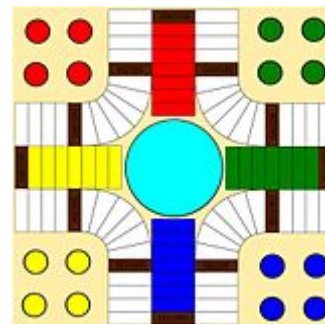
El turno se pasa al jugador por la derecha, a diferencia del parchís, que lo hace por la izquierda. Después de que haya salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En este momento, habrá ganado el juego.

Un jugador puede enviar a un oponente a la cárcel. Para llevarlo a cabo, debe mover una ficha hasta la casilla donde está la del otro. Inmediatamente, envía la ficha ajena a la cárcel. Sin embargo, si la ficha está en una casilla de seguro o salida, no sucede nada especial. Hay otra forma de enviar a la cárcel que es utilizada como estrategia: cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla salida del jugador, si éste saca las fichas de la cárcel, automáticamente lo envía a la cárcel correspondiente. Es una estrategia útil cuando hay más de 1 ficha en la salida del jugador; éste puede sacrificar una ficha con las esperanzas de que las fichas de los oponentes no alcanzarán a huir antes de que él salga. En algunos casos se utiliza el «pateperro», que se obtiene cuando los dados marca 2-1 para poder comer hacia atrás.

La idea es avanzar todas las fichas del jugador desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj, es decir, por la derecha, evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr arribar a unas casillas de llegada que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de las casillas de salida correspondientes. Las casillas de llegada conducen al centro del tablero que es la casilla final a la que un jugador debe llevar todas sus fichas para ganar una partida. El jugador no puede tener ninguna ficha en las cuatro casillas posteriores al seguro de las casillas de finalización (llamadas llegada) hasta antes de su propia salida, si el jugador llega a sacar alguna ficha con un par el jugador no podrá volver a lanzar los dados. Hay una variación en la que el jugador puede escoger dar la vuelta o simplemente es obligado a hacerlo si puede comer en dichas casillas. Ver sección de variaciones más adelante.

Tácticas básicas

El resultado de estas tácticas depende del estado actual del juego, de la suerte y de la pericia del jugador al ejecutarlas. Un sacrificio puede convertirse en una ficha regalada si no se actúa en consecuencia, ya sea porque no se quiere o las condiciones del juego no son las apropiadas.



Tablero de parques al comienzo del juego, con cuatro jugadores con sus fichas en la cárcel.



Tablero de un videojuego basado en parques

- Tratar de enviar a los oponentes a la cárcel para que ellos no puedan llegar a la casilla final antes que el jugador.
- Tratar de detener una ficha al *encerrarla* entre dos casillas de seguro o salida.
- Sacrificar alguna ficha si el oponente tiene alguna cercana a las casillas finales. Consumado el sacrificio, se debe poseer al menos una ficha que pueda vengar la ficha sacrificada, para que sirva de algo y no sea una ficha perdida. La suerte decidirá si el sacrificio fue útil.
- Si, por ejemplo, hay muchas fichas de otros oponentes en la propia salida, puede resultar conveniente hacerse enviar a la cárcel para poder tener la oportunidad de salir de ella y capturarlas todas. Las restantes, las que intentaron huir, pueden quedar en una posición comprometedora.
- Se puede decidir no acercar las fichas a un lugar donde haya muchas posibilidades de tener que capturar fichas ya que, según la situación, puede considerarse peligroso el riesgo de ser capturado al enviar a la cárcel debido a que es obligatorio capturar fichas. Con mayor razón si se está próximo a ganar.
- Cuando se saca una presada se puede decidir pasar lugares peligrosos. Sin embargo, se corre el peligro de quedarse a mitad de camino.
- si por ejemplo, el jugador tiene una ficha en el centro y una ficha para sacar, si el jugador saca (4-4) y la ficha en el centro tiene posibilidad de caza, se debe priorizar la caza, dejando el número restante libre.

Capturar fichas

Para capturar fichas (comer fichas, mandar a la cárcel), hay que poner la ficha en la misma casilla de la ficha del oponente, como ya se explicó, a menos que esté en una casilla de seguro o salida. La ficha se captura y se devuelve a la cárcel. Las casillas de salida son consideradas como casillas de seguro especiales, en donde la única manera de enviar fichas a la cárcel sería que el jugador al que corresponde esa casilla de salida obtenga pares y saque sus fichas de la cárcel por segunda vez.

Es decisión del jugador si come o no una ficha rival cuando la ubicación de estas y el resultado obtenido al lanzar los dados se lo permite; sin embargo, entre las reglas más comunes utilizadas en el parqués, se penaliza al jugador que decide no comer una ficha rival cuando tiene la posibilidad o no se da cuenta de que podía hacerlo después de que realiza sus movimientos; la penalización consiste en enviar a la cárcel la ficha que tenía la posibilidad de comer la ficha rival. Esta situación debe ser delatada abiertamente por los jugadores rivales una vez el jugador termina sus movimientos; a esta acción de delatar dicha falta y enviar la ficha a la cárcel se le llama «*soplar*». Cuando se apuesta dinero, el que sopla recibe el valor de la ficha. Está mal visto y puede ser penalizado el hecho de que el jugador sople antes de que el otro termine la jugada. Es posible soplar una ficha a menos que se presenten situaciones con mayor prioridad, como sacar fichas de la cárcel. Se puede soplar una ficha cuando el jugador corre erróneamente el número dispuesto por los dados.

Resumen de reglas básicas

- Si sacas doble tienes que sacar si tienes en la cárcel sino se soplara una ficha.
- Las presadas sirven también para sacar fichas de la cárcel. Con 4 veces 6-6 o 2 veces 1-1, se pueden sacar las 4 fichas. Con otros pares cualquiera, se pueden sacar sólo 2.
- En caso de tener una sola ficha en el centro, y si el jugador obtiene pares para liberarla, el jugador deberá mover lo equivalente a un dado (por ejemplo si obtuvo 4-4, deberá mover 4 pasos) pero con una ficha diferente a la liberada, a menos de que sea la única ficha disponible.

- En Caso que se presente una matada y hay por matar dos fichas las dos y están a tiro de 3 y el oponente por ejemplo saca 3 y 6 inmediatamente se mata por "DERECHA" esto consiste en matar con la más adelantada y si no mata por derecha automáticamente se va para la cárcel con las dos que podía matar ese el famoso DERECHAZO
- Existen 2 tipos de seguros, los "seguro s" y las "salidas", en las "salidas" la única forma de enviar a la cárcel es que una ficha sea liberada a esa casilla de "salida" por segunda vez.
- Cuando existe la ocasión de solo tener una ficha en el tablero y las demás en la cárcel se le llama "solitaria o loca" esta ficha tiene que correr todos los turnos completos, sin embargo si esta tiene la posibilidad de matar corre lo necesario.
- Cuando se sacan 3 veces presadas, deberá correr los 3 tiros y a continuación se tiene la posibilidad de sacar una ficha, o continuar con un único tiro extra y perder la opción de sacar la ficha. Hay una variación en la que la última ficha movida va a la cárcel. Después de esto, se cede el turno.
- En algunas versiones del juego, siempre se debe comer, omitir enviar a la cárcel la ficha de un contrario, significará que la ficha propia irá a la cárcel debido a esa omisión. A esto comúnmente se le llama *soplar*.
- Cuando un jugador encuentra que puede comer y divulga el hecho a los demás jugadores, se denomina "autosoplo", y será castigado enviando dos fichas a la cárcel.
- En la llegada se debe sacar el valor exacto para llegar a la casilla ganadora.
- Hay tres tipos de premios, que pueden ser remunerados: sacar la primera ficha y ganar el juego, enviar a la cárcel, soplar y, obviamente, ganar el juego.
- en algunos lados se coloca una ficha adicional llamada (policía), si hay dos fichas por (capturar) siempre se debe tener en cuenta que se debe matar por derecha pero si hay una ficha tuya dentro del rango de la ficha adicional(policía) se debe capturar con tus propias fichas de lo contrario si tu derecha es el policía captura el policía.
- En algunos juegos, cuando una ficha «come» (captura) gana un derecho adquirido, de volver a lanzar los dados.
- Si existe solamente una ficha restante para un jugador (las demás ya llegaron a la meta), y esta ficha puede alcanzar la meta con menos de 6 pasos, el jugador sólo debe usar 1 dado.
- Hay que tener claro que siempre se mata por derecha por ejemplo hay dos fichas que están para matar con 3 y el jugador opuesto saca 3 y 6 mata con la más adelantada así consiste matar por derecha.
- Si un jugador mataba a otro y fue soplado, aquel jugador debe ceder si turno.
- Si existe solamente una ficha (va toro) y tiene delante otra para "comer" (capturar), puede hacerlo con el completo del valor lanzado en los dados o con una parte. DEBE priorizar la captura, así que perderá el valor que no consuma.
- Siempre es obligatorio sacar las fichas de la cárcel aún si puede capturar otra ficha con el valor obtenido al lanzar los dados, si captura y no saca la(s) ficha(s) en la cárcel se soplará la ficha movida.
- Al sacar tres pares debe elegir sacar ficha y ceder turno o correr normal y volver a tirar los dados.
- No está permitido dar la vuelta con una ficha que ha avanzado a llegada (muy pocas personas permiten dar la vuelta, pero usualmente no se hace) ni tampoco correr hacia atrás con ella.
- No se puede sacar una ficha de la cárcel y capturar con esa misma ficha en un solo tiro de dados, a menos que sea la única que se tenga, se debe esperar al siguiente tiro.
- En caso de tener fichas en el juego y se encuentra a menos de 6 casillas de sacarla, se debe lanzar con un solo dado. Es posible que el jugador tenga los dos dados en la mano siempre y cuando lance uno solo.

Variaciones

- «De piedra en piedra»: Sólo se puede avanzar de seguro en seguro (incluyendo las salidas), es decir, de a 7, 5, 10 o 12, dependiendo de la posición. Se debe pasar el turno cuando no se obtiene el valor exacto para mover a una de estas casillas. Además, sólo se puede capturar en las casillas de seguro.
- «Cielo robado»: Ocurre cuando la ficha de un contrario se encuentra camino a coronar la llegada. Si al lanzar los dados se saca el valor exacto para comer dicha ficha, se podrá coronar por la llegada del rival.
- «Vuelta obligada»: Ocurre cuando la ficha propia está próxima a llegar a coronar la llegada. Si se saca el valor exacto para comer la ficha de un contrario que ya haya pasado por el sitio a coronar, el jugador debe dar la vuelta completa de nuevo.
- Cuando hay 2 fichas del mismo jugador en la misma casilla, éstas bloquean en rebote a las otras porque no las dejan pasar por encima. Esta variación es similar, si no igual, a la del Parcheesi y el parchís. Las fichas retrocederán las veces sobrantes de los dados y si captura una ficha ésta contará otros diez puntos. Para pasar una ficha hay que caer primero en la casilla bloqueada. Si se lanza una cantidad par se pueden mover ambas fichas del bloqueo al tiempo con la mitad de los puntos. Por ejemplo, si saca 6 se puede mover ambas fichas 3 casillas. Sobra decir que esta variación no es muy común.
- Sacar tres pares seguidos permite coronar o sacar del juego las fichas del jugador, excepto la última, que debe ser sacada del juego moviendo la ficha de forma normal, es decir llegando a la última casilla. Normalmente se pueden sacar todas las fichas de esta forma.
- Cuando se saca una ficha de la cárcel, no se puede mover esta ficha sino hasta el siguiente tiro, excepto si es la única que se tiene.
- *Policía*: Una ficha adicional se pone en cada seguro y los jugadores pueden capturar fichas al mover este «policía» a la posición requerida. Si el jugador no realiza el movimiento, su ficha más adelantada es enviada a la cárcel. A veces, para que sea más interesante, el policía puede moverse hacia atrás.
- Si se encuentran dos fichas del jugador contrario en una misma casilla y se avanza exactamente a esta las dos tendrán que regresar a la cárcel.

Tutear

Mejor conocido como **Tute** en el lenguaje coloquial colombiano, *tutear* es otra forma de jugar en el parqués, tiene la misma mecánica de juego y el mismo objetivo. Se diferencia debido a nuevas reglas como:

- Si logra trasladar una o dos fichas a casillas de salida o seguro, tutea, repitiendo turno.
- Por sacar 3 veces pares en su turno, la última ficha movida si va a la cárcel.
- No puede capturar fichas, si en ese turno puede tutear, con la excepción de los casos en los que puede tutear y capturar, saliendo de la cárcel.

Historia desde el Pachisi

Por ser autóctono Colombia, el juego tiene bastante popularidad en ese país.^{6 7} Incluso se celebran torneos en todo el país.⁸

Es jugado tanto por niños como por adultos. Usualmente, los adultos lo juegan apostando dinero: le asignan diferentes valores a jugadas como sacar la primera ficha, capturar fichas o ganar el juego. Los niños lo aprenden a temprana edad y, debido a su dificultad, pueden competir con los adultos.

El parqués fue traído por los culíes.^{9 10 11 12} Los culíes eran esclavos traídos por los británicos para trabajar en los ingenios de azúcar y otras plantaciones en Centro y Suramérica, especialmente en las Antillas y las Guayanas. Por esta razón, el juego de parqués tiene un origen británico y es por eso que es similar al Parcheesi (versión estadounidense a partir del Ludo anglosajón) y no al Parchís de España. El parqués y el parchís son juegos ambos derivados del Ludo y el Parcheesi y no se puede decir que uno provenga del otro. Aunque la influencia española fue grande desde las épocas de la colonización y conquista, este juego no tiene nada que ver con dicho país.



Tablero de Pachisi

El parqués proviene del Ludo, que a su vez proviene del Pachisi y el Chaupar de la India.^{13 14 15 16 17 18 19} El Chaupar es el juego nacional de ese país, donde aún es jugado. Actualmente, es jugado con dados especiales (para que marquen hasta 25) y no con *cauris* o personas del séquito de Akbar el Grande, como en el pasado. Aún en la ciudad de Fatehpur Sikri se pueden ver las casillas donde Akbar jugaba en el 1570, en la entonces capital del imperio mongol.



Akbar el Grande

El Pachisi es el juego de los emperadores, ya que era jugado por Akbar el Grande. Actualmente es el juego nacional de la India. En este juego cuatro jugadores avanzan cuatro fichas en un tablero en forma de cruz, forma que aún trata de mantenerse en sus derivados. A diferencia de las variaciones modernas, se juega por equipos de a dos personas. El rojo y el verde juegan contra el amarillo y el negro. En el parqués, los colores principales son rojo, verde, amarillo y azul, aunque hay variaciones, en particular cuando hay más puestos en el tablero. Gana el equipo que llegue primero. El turno se puede pasar voluntariamente, es decir, existe la jugada nula en la que no se hace ningún movimiento, a diferencia de los juegos modernos.

El objetivo del Pachisi es dar una vuelta completa con todas las fichas, como en el parqués. La diferencia es que en dicho juego la salida es la misma llegada, llamada Charkoni; no hay casillas especiales. Si se repite el turno, se puede mover con otra ficha. Para salir de la cárcel, o Charkoni, la primera ficha puede salir con cualquier tiro del dado, por lo cual está en juego desde el primer movimiento. Las otras tienen que salir con 6, 10 y 25, el máximo valor posible en este juego.

Para comer fichas se hace de la misma manera, en un cuadro que no sea seguro, llamado castillo. Se pone una ficha de un jugador al lado de la del otro y la ficha capturada se devuelve a su Charkoni. Además, el jugador que captura gana un turno extra. La puntuación se efectúa contando los cauris que quedaron hacia arriba, como se puede apreciar en el artículo del Pachisi.

El parqués está categorizado como un juego de Cruz y círculo (Cross and Circle, en inglés) y es un juego de mesa influenciado por el azar, como sus antecesores. Juegos similares son: Pancha Keliya de Ceilán; Nyout, de Corea y Edris A Jin, de Siria. En las ruinas mayas de México se han encontrado vestigios de un juego parecido que jugaban los súbditos de Moctezuma, el Patolli, similar en apariencia y mecánica del juego, aunque obviamente no puede estar relacionado con el Pachisi de la India. Dicho juego fue prohibido por los españoles debido a acusaciones de idolatría. A pesar de todo, sobrevivió e incluso hay adaptaciones para computador de este antiguo juego,^{20 21 22 23} como esta versión GNU para Linux.²⁴ La versión electrónica más popular es la de Parley Steeve Neeley.^{25 26}

Variaciones del Pachisi según el país: resumen

- Chaupar: India. Juego anterior al Pachisi y ancestro o contemporáneo de éste.

- Ludo, Uckers: Inglaterra. Similar al parchís.
- Parcheesi: Estados Unidos. Variación más compleja del Ludo por la introducción de dos dados y la posibilidad de poder correr el valor de éstos por debajo cuando se obtiene una presada.
- Parchís: España. Proviene del Ludo.
- Petits Chevaux, Jeu de Dada y T'en fais pas: Francia. Significa *Pequeños caballos*.
- Mensch-argère-nich-dicht: Alemania. Significa *Hombre, no se enfurezca*.
- Non t'arrabiare: Italia. Significa *No te enfurezcas*.
- Parqués: Colombia. Su nombre viene de

Parkase, una variación del Ludo, y de Parcheesi.

- Kimble: Finlandia
- Tock: Canadá²⁷
- Fang den Hut: significa *Atrape el sombrero*.
- Yut Nori o Nyout: Corea.

Chaupar

En Prayagraj y Agra se encuentran palacios que servían como tableros gigantes de Chaupar para el emperador indio Akbar I del imperio mongol en el siglo XVI, también llamado Akbar el Grande. El tablero estaba hecho de mármol y tenía cuadrados de color rojo y blanco. Él se sentaba en el centro de la corte y lanzaba las conchas. 16 mujeres de su harem eran las fichas y se movían como él les indicaba. Las reglas del Chaupar son similares a las del Pachisi.²⁸



Aspecto de un tablero de Chaupar

Patolli

El Patolli es uno de los juegos más antiguos de Latinoamérica prehispánica. Lo jugaban los Teotihuacanos (200 a. C. - 1000 d. C.), Toltecas (750 - 1000 D.C), los habitantes de Chichen-Itzá (1100 - 1300 d. C.), los Aztecas (1168 - 1521 d. C.). Tenía un sentido ceremonial y religioso que todavía no está muy claro: el ciclo de tiempo de los aztecas está basado en 52 años, la misma cantidad de casillas del juego. El códice Magliabecchi dice: El dios del Patolli era Macuilxochitl, deidad de la música, la danza y los juegos de apuestas, llamado dios de las Cinco Flores. Antes de empezar a jugar, los jugadores lo invocaban y le ofrecían incienso y comida. Apostaban plantas de maguey, mantas, piedras preciosas y adornos de oro. Los españoles prohibieron el juego durante la conquista porque lo consideraban pagano e idólatra pero aun así sus reglas han sobrevivido y actualmente es jugado en México.

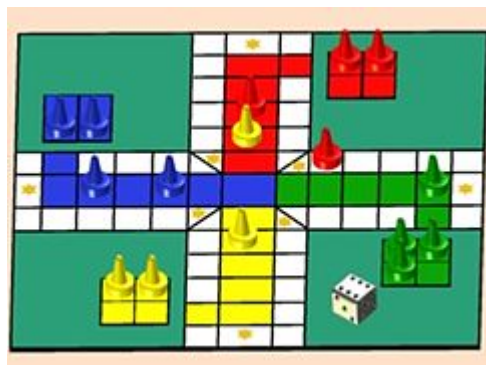


Aspecto de un tablero de Patolli.

Las reglas del juego son:²⁰ El juego comenzaba quemando incienso y haciéndole promesas al dios de las Cinco Flores. Se jugaba en un tablero de alfombra de paja en forma de cruz diagonal con casillas rojas y azules. Las fichas eran piedras de colores. Los dados eran fríjoles con puntos. El objetivo del juego era llevar todas las fichas hasta el final avanzando de acuerdo con los puntos obtenidos de los fríjoles. Se puede jugar entre 2, 3 o 4 jugadores con 6 fichas cada uno.

Para ganar turnos extra, había que poner las fichas en las casillas de los extremos de la cruz, había 8 casillas de este tipo. Había unas casillas triangulares en las que se debía pagar 2 apuestas al contrincante si se colocaba una ficha en ellas. Existían 8 casillas en el centro de la cruz que son las de cruce de caminos. Sólo en estas casillas se podían comer fichas del contrincante. Si un jugador se comía una ficha, ganaba 1 punto de la apuesta. También se debía pagar 1 cuando no existían jugadas posibles. A los 6 fríjoles que servían como dados les pintaban un punto blanco en un lado para la puntuación.

Ludo



El ludo es una versión simplificada para niños del Pachisi hecha en Inglaterra en 1896. Ludo significa *Yo juego* en latín. Se juega con un solo dado. El turno se da por la izquierda, no por la derecha. Las reglas están basadas en el antiguo Pachisi y son similares a las del Parcheesi y el parqués.

Aquí el 6 es el que funciona como presada. Se utiliza para sacar fichas de la cárcel y para obtener un turno extra. Se lanza de nuevo y se mueve el 6 y lo del otro dado con cualquier ficha. Si lanza tres veces el 6 castigan al jugador, usualmente enviando una ficha a la cárcel y se pierden los tres 6. Hay bloqueos al igual que en el Parcheesi. Cuando hay 2 fichas del mismo jugador en la misma casilla, éstas bloquean a las otras porque no las dejan pasar por encima. Para pasar una ficha hay que caer primero en la casilla bloqueada. Si se lanza una cantidad par se pueden mover ambas fichas del bloqueo al tiempo con la mitad de los puntos. Por ejemplo, si saca 6 se puede mover ambas fichas 3 casillas. Hay versiones con opción de multijugador para jugar en la red.

Wettlauf um die Welt

Era el juego de la antigua Alemania del Este. Es similar al Non t'arrabiare y su nombre significa «Carrera alrededor del mundo».

Eile mit Weile

Eile mit Weile es la adaptación del Pachisi, hecha en Suiza. Es muy similar al Ludo y su nombre significa «Apresúrate lentamente».

Parchís

El parchís es muy parecido al Ludo.^{29 30} También se juega con 1 dado y 4 fichas. El 5 sirve para salir de la cárcel y el 6 para ganar un turno extra. Se pueden formar barreras con 2 fichas pero solo en las casillas de seguro o salida. Aparte de bloquear las otras fichas, si se forma una barrera en la salida de un jugador, éste no podrá salir mientras exista la barrera. Las barreras se destruyen al sacar un 6 o al mover alguna de las fichas que las componen. Cuando el jugador tenga las 4 fichas en juego (fuera de la cárcel), cada vez que lance un 6 correrá 7. Al comerse una ficha, se ganan 20 puntos para correr con una ficha, al igual que en el Ludo.



Eile mit Weile

Chinesenspiel

El significado de Chinesenspiel es «*juego de los chinos*». Se juega con fichas de 4 colores: rojo, amarillo, verde y azul.^{31 32} Se lanza un dado con 2 lados blancos y los 4 restantes de los 4 colores. Es con una sola ficha y el objetivo es llevarla hasta el final. Para empezar a jugar hay que sacar el color que le corresponde al jugador. Cuando se lanza el mismo color del jugador, se avanza una casilla. Al lanzar blanco, se vuelve a lanzar. Se pueden comer fichas de la misma forma que en el Parqués.^{33 34}

Parcheesi

El Parcheesi es una adaptación estadounidense del Pachisi. John Hamilton registró los derechos de autor en 1867. Los derechos se vendieron sucesivamente hasta que Selchow and Richter los compró en 1870 y registró la marca en 1874. Este juego fue un gran éxito en ventas. Se juega con 2 dados (como el parqués) y el objetivo del juego es el mismo: llevar todas las fichas hasta el final.³⁵ Tiene 96 casillas como el parqués. El 5 tiene un valor especial en este juego, sirve para sacar fichas de la cárcel. Con un 5 saca una ficha, con 5-5 saca 2. No se pueden colocar más de 2 fichas en la misma casilla.

El Parcheesi tiene bloqueos. Cuando se ponen 2 fichas del mismo jugador en una casilla, no deja pasar ninguna ficha de él ni de los otros jugadores hasta que se destruya. Esto se logra cuando se quita alguna de las 2 fichas o cuando no hay otra forma de mover para los oponentes que no sea la de pasar por encima. En la forma de romperlo hay muchas variaciones. Cuando se sacan números repetidos (presada) se gana un turno extra. Además, si todas las fichas están fuera de la cárcel, se pueden usar los valores que están por debajo del dado. Por ejemplo, si saca 6-6, además puede mover 1-1. Por ejemplo podría mover 7 con una y 7 con otra. Con 3 fichas movería 6-1-7, respectivamente. Con 4 podría mover 6-6-1-1. Así las cosas, este tipo de jugada siempre suma 14. Si no se pueden usar todos los 14 se pasa el turno. También se saca una ficha con 3 presadas.

Después de comer una ficha, se puede avanzar lo que le queda en el otro dado con la misma ficha (a diferencia del Parqués). Cuando un jugador manda a otro a la cárcel, gana 20 puntos que puede mover con una sola de sus fichas. Cuando se saca una ficha (avanza hasta la llegada) el jugador gana 10 puntos que debe mover con una sola ficha. Si no los puede mover, se pierden los puntos. Otros juegos estadounidenses son *Aggravation*, *Frustration*, *Trouble* (desarrollado por Kohner, inventores del Pop-O-Matic, un lanzador automático de dados que responde a la presión), *Double Trouble* (usa dos tableros unidos), *Headache*, *Wahoo* (popular en Texas) y *Sorry!*, el cual se juega con cartas en vez de dados y es una marca registrada. También está *Pollyana*.

Reglas especiales parqués 1. Par de 1 o de 6 saca 4 fichas, los demás pares sólo sacan 2 fichas. 2. Si todas las fichas que se mueven en la jugada, quedan en seguro se lanza de nuevo, como si el jugador comenzara una nueva jugada. 3. Sacar 3 pares seguidos en una jugada sin contar el par de sacar fichas de la cárcel, envía la ficha más adelantada a la cárcel. Excepto, si los tres pares son de los mismos números, la ficha se envía al cielo. 4. Las fichas que entran al cielo no reciben sanciones, pero si pueden ser comidas. 5. Al sacar 5 y 6 (Once) en los dados, come para atrás y se vuelve a lanzar, a menos que se sople. 6. Al sacar 1 y 2 (tres) en los dados, se mueve para atrás con una sola ficha. 7. Robar cielo, solo se puede sacando el número con los dos dados 8. Vuelta obligada 9. Arañazo: de tenerse por lo menos una ficha pro fuera de la cárcel y se debe sacar el valor exacto con ambos dados, contando la salida como una casilla. 10. Policía: el jugador en turno debe tener al menos una ficha fuera de la cárcel para poder comer con el policía y en todos los casos priman las fichas propias.

Mensch ärgere dich nicht



Tablero del juego

"Mensch ärgere dich nicht" es un juego muy parecido al Ludo. Se juega con un dado.³⁶ El 6 sirve para salir de la cárcel y para ganar un turno. Hay 40 casillas, en vez de las 96 del parqués, Ludo y Parcheesi. No hay bloqueos ni casillas de seguro ni bonificación por comerse una ficha. En algunas versiones, se juega en un tablero con forma de pirámide.

Fredrik Schmidt inventó el juego en 1905 para jugar con sus hijos. Creó 3000 tableros del juego para los soldados alemanes que se recuperaban en los hospitales durante la Primera Guerra Mundial. El juego se volvió famoso cuando los soldados se recuperaron, terminó la guerra y ellos volvieron a sus casas

llevando el tablero del juego y el recuerdo de su experiencia jugándolo durante su estadía en el hospital. Hay un videojuego sobre este juego.³⁷

Non t'arrabiare

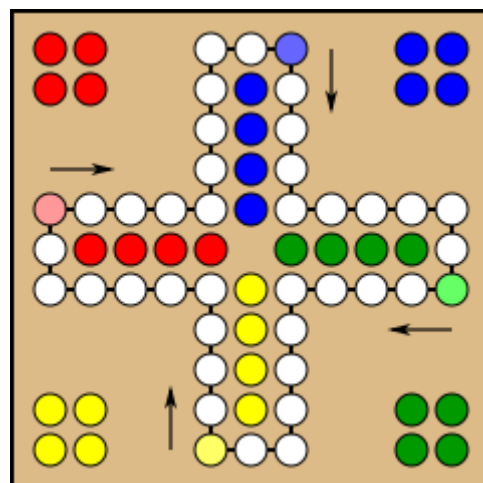
Non t'arrabiare es la adaptación italiana del Pachisi, similar al Ludo.

Petits Chevaux

En Francia el juego es llamado Petits Chevaux, Le Jeu de Dada o T'en fais pas. Es similar al Ludo.

Similitudes con otros juegos de mesa

El parqués es similar al parchís, pero la principal diferencia es que en dicho juego es con un solo dado y el 5 hace las veces de presada. En el parqués tampoco hay bloqueos como en el Parcheesi, el parchís y el Ludo. Se parece al Parcheesi en el hecho de que utiliza dos dados, pero, a diferencia de éste no hay bloqueos en los seguros y no se corre el valor de los dados por debajo cuando hay presadas (*doubles*, en el juego estadounidense). En ese juego, si



Non t'arrabiare

saco 1-1, corro también 6-6 y puedo distribuir los avances en las cuatro fichas. También puedo distribuir como quiera y correr 14, 7-7 o 6-1-7. En parques sólo corro lo de arriba y por lo tanto tengo que distribuir el 1-1 en dos fichas solamente.

Torneos

En 2009, Colombia ganó el mundial de parchís organizado por España.³⁸ España está organizando una nueva versión del certamen para 2012, debido a que la de 2011 fue cancelada. El concurso se realiza de forma bienal.



Torneo de parques

Véase también

- Parcheesi
- Ludo
- Pachisi
- Patolli
- Parchís
- Chaupar
- Tock

Referencias

1. «Homenaje al Parqués» (<https://web.archive.org/web/20110815154733/http://pwp.etb.net.co/dokuser/como.html>). Archivado desde el original (<https://www.elespectador.com/opinion/opinion/homenaje-al-parques-columna-606003>) el 15 de agosto de 2011. Consultado el 25 de agosto de 2011.
2. «Chaupat» (https://archive.is/20120628221946/http://www.dailytimes.com.pk/default.asp?page=story_21-6-2005_pg7_18) (en inglés). Archivado desde el original (http://www.dailytimes.com.pk/default.asp?page=story_21-6-2005_pg7_18) el 28 de junio de 2012. Consultado el 18 de agosto de 2011.
3. «Homenaje al parqués» (<https://www.elespectador.com/opinion/opinion/homenaje-al-parques-columna-606003>). Archivado desde el original (<https://www.elespectador.com/opinion/opinion/homenaje-al-parques-columna-606003>) el 16 de diciembre de 2015. Consultado el 23 de marzo de 2020.
4. Confa (28 de agosto de 2015). «Reglamento de Parqués para adultos mayores» (<https://confa.co/wp-content/uploads/2015/05/Reglamento-Parqu%C3%A9s.pdf>) (en español). Caldas, Colombia. Consultado el 4 de noviembre de 2020.
5. Juegos Dilema (2 de noviembre de 2017). «Reglas del parqués o parchís» (<https://www.juegosdilemma.com/reglas-del-parques-parchis/>) (en español). Bucaramanga, Santander (Colombia), Colombia: Juegos Dilemma. Consultado el 4 de noviembre de 2020.
6. «Historia del parqués» (<https://web.archive.org/web/20110815155102/http://pwp.etb.net.co/dokuser/historia.html>). Archivado desde el original (<http://pwp.etb.net.co/dokuser/historia.html>) el 15 de agosto de 2011. Consultado el 16 de agosto de 2011.
7. «Parqués en la BLAA» (<http://www.banrepcultural.org/node/79891>). Consultado el 16 de agosto de 2011.
8. «Torneo parqués colombiano» (<https://web.archive.org/web/20100305132625/http://www.torneoparquescolombiano.com/>). Archivado desde el original (<http://www.torneoparquescolombiano.com>) el 5 de marzo de 2010. Consultado el 16 de agosto de 2011.
9. «Historia del parqués» (<https://web.archive.org/web/20110815155102/http://pwp.etb.net.co/dokuser/historia.html>). Archivado desde el original (<http://pwp.etb.net.co/dokuser/historia.html>).

- ser/historia.html) el 15 de agosto de 2011. Consultado el 16 de agosto de 2011.
10. «Pachisi & Ludo games» (<https://web.archive.org/web/20110820084700/http://pachisi.vegard2.no/parques.html>) (en inglés). Archivado desde el original (<http://pachisi.vegard2.no/parques.html>) el 20 de agosto de 2011. Consultado el 16 de agosto de 2011.
 11. «Historia equinoccial, vestido y sociedad» (http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/equinoccial_4_vestidoysociedad/cap29ct.htm). Consultado el 16 de agosto de 2011.]
 12. Historia de la Cultura Material en la América Equinoccial (Tomo 4) Vestidos, adornos y vida social © Víctor Manuel Patiño
 13. Bell, R.C. Board and Table Games from Many Civilizations 1. New York, NY: Oxford University Press, 1969 (2nd ed.).
 14. Finkel, Irving. Games: Discover and Play 5 Famous Ancient Games. London: British Museum Press, 2005. Sedentary Games of India. Calcutta: The Asiatic Society, 1999.
 15. Glonnegger, Erwin. Das Spiele-Buch. Uehlfeld, Germany: Drei Magier Verlag, 1999 (expansion of 1988 edition).
 16. Murray, Harold. A History of Board Games Other Than Chess. New York, NY: University Press, 1952 (in England: Murray, H. J. R.; Oxford, Great Britain).
 17. Masters, James: The Online Guide to Traditional Games. www.tradgames.org.uk.
 18. Parlett, David. The Oxford History of Board Games. Oxford, England: Oxford University Press, 1999.
 19. Whitehill, Bruce. Games: American Boxed Games and Their Makers 1822-1992. Radnor, PA: Wallace-Homestead, 1992. [Out of print]
 20. «Aprende a jugar Patolli» (<https://web.archive.org/web/20110820040040/http://www.revistamilmesetas.com/aprende-a-jugar-patolli>). Archivado desde el original (<http://www.revistamilmesetas.com/aprende-a-jugar-patolli>) el 20 de agosto de 2011. Consultado el 16 de agosto de 2011.
 21. «AZTECAH» (http://aztecah.com/patolli_flash.php) (en inglés). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 22. «Patolli» (<http://azteca.herobo.com/patolli.php>). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 23. The “Rectángulo de Cintas” and Patolli: New Evidence of the Antiquity, Distribution, Variety, and Methods of Playing This Pre-Columbian Game)
 24. «Patolli» (<http://linux.softpedia.com/get/GAMES-ENTERTAINMENT/TBS/Patolli-16184.shtml>) (en inglés). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 25. «Popularte» (<https://web.archive.org/web/20071017123021/http://www.uv.mx/popularte/esp/scriptphp.php?sid=484>). Archivado desde el original (<http://www.uv.mx/popularte/esp/scriptphp.php?sid=484>) el 17 de octubre de 2007. Consultado el 16 de agosto de 2011.
 26. «Aztec Patolli for Windows» (<https://archive.today/20120628221951/http://user.xmission.com/~psneeley/Shareware/aztecpat.htm>) (en inglés). Archivado desde el original (<http://www.xmission.com/~psneeley/Shareware/aztecpat.htm>) el 28 de junio de 2012. Consultado el 16 de agosto de 2011.
 27. «Tock rules» (<https://web.archive.org/web/20110716101742/http://www.levalet.com/LIBRARY/TOCK.HTM>) (en inglés). Archivado desde el original (<http://www.levalet.com/LIBRARY/TOCK.HTM>) el 16 de julio de 2011. Consultado el 18 de agosto de 2011.
 28. «The Rules of Pachisi & Chaupur» (<http://www.mastersgames.com/rules/pachisi-rules.htm>) (en inglés). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 29. «Reglas del parchís» (<http://blog.nnatali.com/2009/04/27/reglas-del-parchis-comete-1-y-cuenta-20/>). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 30. «Reglas del parchís» (http://www.juegon.com/juegon/clientes/base/reglas/parchis/parchis_00.jsp). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 31. «El Chinesenspiel» (<http://www.acanomas.com/Enciclopedia/562/El-Chinesenspiel.htm>). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 32. «Chinesenspiel» (<http://carboneria.atwebpages.com/mas/desvan/chinese.html>) (en inglés). Consultado el 16 de agosto de 2011.
 33. «Other Pachisi-like games» (<https://web.archive.org/web/20110820044016/http://pachisi.vegard2.no/other.html>) (en inglés). Archivado desde el original (<http://pachisi.vegard2.no/other.html>) el 20 de agosto de 2011. Consultado el 16 de agosto de 2011.

34. Parlett, David: The Oxford history of Board Games, Oxford University Press, 1999. ISBN 0-19-212998-8 (inglés)
35. «Parcheesi rules» (http://boardgames.loveto know.com/Parcheesi_Rules) (en inglés). Consultado el 16 de agosto de 2011.
36. «Mensch Ärgere Dich Nicht» (http://www.globaltimotom.com/pages/game_02_Mensch_Aergere_Dich_Nicht_iframe.htm) (en inglés). Consultado el 16 de agosto de 2011.
37. «Mensch ärgere dich nicht» (<http://www.mobygames.com/game/mensch-rgere-dich-nicht>) (en inglés). Consultado el 16 de agosto de 2011.
38. «Mundial de parchís» (<https://web.archive.org/web/20110204152242/http://www.mundialdeparchis.com/contenidos.php?cid=67>). Archivado desde el original (<http://www.mundialdeparchis.com/contenidos.php?cid=67>) el 4 de febrero de 2011. Consultado el 16 de agosto de 2011.

Enlaces externos

- Biblioteca Luis Ángel Arango, ayuda de tareas (<https://web.archive.org/web/20101114210415/http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/matapa/matapa53.htm>)
- El tiempo (23 de agosto de 2009). «2 colombianos se coronan campeones mundiales de parqués» (<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-5919227>) (en español). Consultado el 4 de noviembre de 2020.
- Torneo de la Fundación Coomeva de Colombia que culminó en el Mundial de parchís en España (<https://web.archive.org/web/20100305132625/http://www.torneoparquescolombiano.com/>)
- Divierte y da trofeos, noticia (http://www.elcolombiano.com/BancoConocimiento/J/jugar_parques_une_divierte_y_da_trofeos/jugar_parques_une_divierte_y_da_trofeos.asp)
- A jugar parqués pero gigante, Primer Torneo Abierto de parqués, noticia (http://www.elcolombiano.com/BancoConocimiento/A/a_jugar_parques_pero_gigante_con_personas_como_fichas/a_jugar_parques_pero_gigante_con_personas_como_fichas.asp)
- Campeonato mundial de Parchís y parqués (<http://www.mundialdeparchis.com/index.php>)
- Un parqués para aprender, noticia (<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1310980>)
- Artículo del parqués en otra enciclopedia (<http://enciclopedia.us.es/index.php/Parqu%C3%A9s>)
- Juegos similares (inglés) (<https://web.archive.org/web/20110820084700/http://pachisi.vegard2.no/parques.html>)
- Información sobre la historia y juegos similares (<https://web.archive.org/web/20110707053324/http://pwp.etb.net.co/dokuser/>)
- Parcheesi (inglés) (<http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/parcheesi/>)

Obtenido de «<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Parqués&oldid=142866088>»

Esta página se editó por última vez el 12 abr 2022 a las 19:18.

El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad. Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.