

# PARCHÍS (6 JUGADORES)



## REGLAS

- Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
- Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj.
- Se debe mover siempre ficha; solo se podrá pasar turno cuando la casilla en la que debe quedarse ya esté ocupada por dos fichas.
- En la primera jugada, el jugador tirará el dado y:
  - a) Si no es un 5, podrá sacar una ficha y mover tantas casillas como indique el dado.
  - b) Si es un 5, se podrán sacar 2 fichas a la par.
- Para el resto de jugadas, el jugador deberá sacar un 5 para poder sacar ficha de su casa.
- Cuando se saque un 5 y no pueda sacar ficha de su casa porque tenga ya dos fichas (propias) en la salida, deberá mover 5 casillas con otra ficha.
- Si al sacar un 6 no tenemos ninguna ficha en nuestra casa, contaremos 12 en lugar de 6.
- Al sacar un 6 podremos repetir turno, si saca otro 6 volverá a repetir turno, pero si saca otro 6 (la tercera vez) la última ficha que movió volverá a su casa. Sólo se salvará si estuviera ya en las casillas coloreadas de antes de la meta. Si el último movimiento se ha hecho con una ficha dentro de la meta, se eliminará cualquier otra ficha que esté fuera de la misma.
- Al colocar dos fichas del mismo jugador en cualquier casilla se producirá una barrera, ésta no podrá ser sobrepasada por ninguna ficha.
- Cuando el jugador que tenga una barrera creada saque un 6 deberá abrir obligatoriamente la barrera.
- Si una ficha cae en una casilla blanca y numerada ocupada por una ficha de otro color se la comerá. La ficha comida irá a su casa original (de su mismo color). El jugador que coma contará 20 casillas.
- En las salidas y en los seguros, no es posible comer y pueden estar dos fichas de colores diferentes.
- En el caso de existir fichas en un seguro de color y el jugador de ese color saque una de sus fichas con un 5, la última ficha colocada que otro jugador será comida. El jugador que ha comido contará 20 casillas.

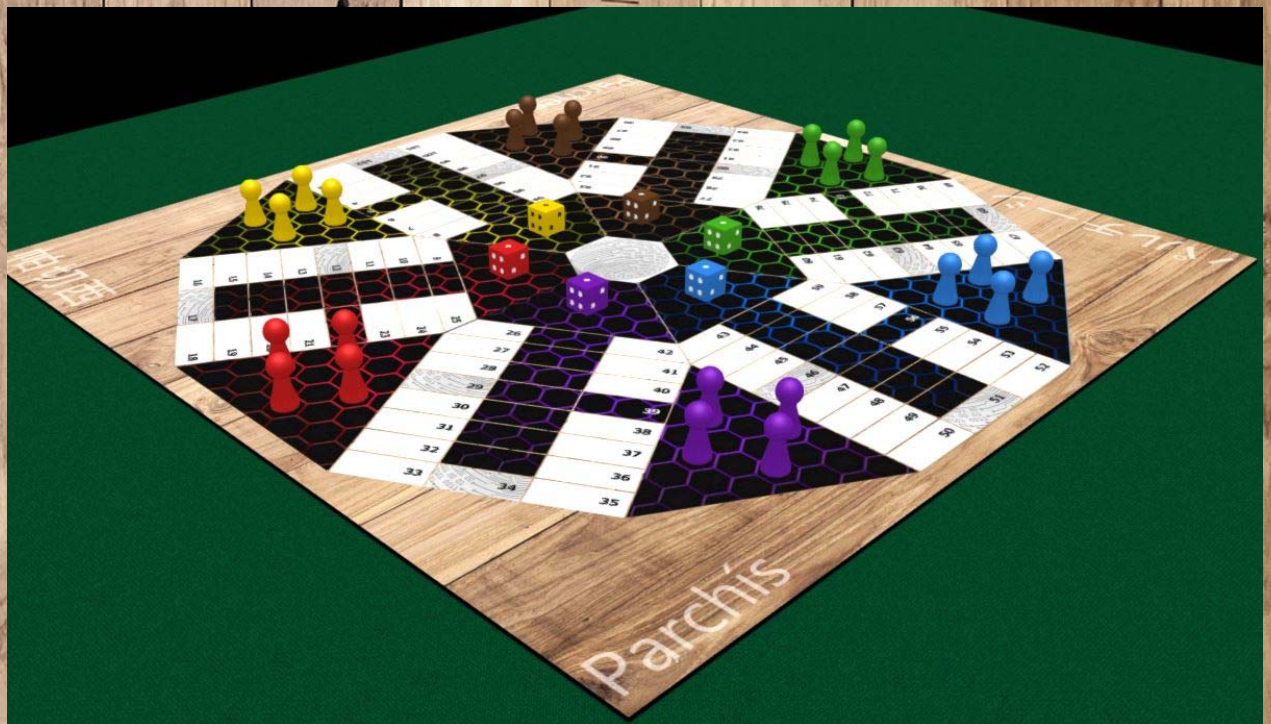


- Una ficha entra al seguro de su meta con un número exacto de casillas, si el número no es exacto o mayor no se puede mover.

- Una ficha entra a la meta con un número exacto de casillas, si el número no es exacto no se puede mover.

- Cuando una ficha entre a meta, podrá contar 10 con otra ficha.

- El jugador que primero coloque sus 4 fichas en meta, ganará el juego.



Diseñado por Alfonso Naranjo.