



Historia del parchís

El **parchís** es un juego originario de la India del siglo XVI. El tablero actual de forma estrellada es tan solo una representación del original que no fue otro que el jardín del emperador **Akbar el Grande**. El centro del tablero representa el trono en que se colocaba el emperador en el centro del patio. Por su parte, las fichas eran las muchachas indias más bellas que se movían de casilla en casilla y se disputaban el honor de jugar para el emperador. Los dados que decidían la suerte de los participantes consistían en cauríes, conchas de moluscos que contaban un punto si caían con el hueco hacia arriba.

El **nombre del parchís** proviene de la palabra *pacis*, que significa veinticinco en hindú ya que veinticinco eran las conchas lanzadas en cada serie.

Objetivo del juego

En la versión moderna del <u>parchís</u> cada jugador dispone de 4 fichas de un mismo color (<u>amarillas</u>, <u>rojas</u>, <u>verdes</u> y <u>azules</u>) y de una zona de inicio llamada <u>casa</u> en el tablero. Éste esta compuesto por 68 casillas numeradas, 12 de las cuales son <u>seguros</u> (marcadas con un circulo central), por las que se puede desplazar cualquier ficha. Además, cada jugador dispone de 7 <u>casillas de llegada</u> y una <u>meta</u> (casilla de mayor tamaño situada en el centro del tablero) por las que únicamente pueden desplazarse sus fichas y que están marcadas con su color.

El **objetivo** del juego es conseguir llevar antes que los contrario las 4 fichas desde la casa hasta la casilla de meta recorriendo todo el tablero.

Cómo jugar al parchís

Todos los jugadores inician el juego con las fichas en sus respectivas casas, aunque es posible empezar la partida con una ficha en juego.

Antes de iniciar la partida, cada jugador lanzará el dado. El jugador que obtenga el número más alto será el que comience la partida.

Los jugadores podrán sacar una ficha de casa sólo cuando obtengan un 5. Esta acción es **obligatoria** mientras al jugador le queden fichas en su casa, excepto si la casilla de salida está ocupada por dos fichas.

Si se juega en modalidad **Superparchís con dos dados**, deberá sacar ficha si la suma de ambos dados es un 5, por ejemplo 2+3. También es posible sacar 5 y 5 y sacar dos fichas en el mismo turno.

Parchís normal (con 1 dado)

En el parchís clásico, el jugador podrá mover las fichas que tiene en juego lanzando el dado. Está obligado a avanzar una de las fichas tantas casillas como indique el dado si es posible.

- Si el jugador **saca un 6** podrá repetir turno. Si tiene todas las fichas fuera de casa, el 6 valdrá 7.
- Si repite turno **tres veces** consecutivas (saca tres veces un "6") la última ficha movida será retirada a casa. Excepto si no se ha realizado ningún movimiento o si la última ficha movida se encuentra en el pasillo de llegada a meta.

Superparchís (con 2 dados)

El **superparchís** de Mundijuegos está basado en el **Ludo** y tiene algunos puntos en común. En principio, al jugar con dos dados, el juego se torna mucho más estratégico.

En el mismo turno se realizarán dos movimientos que es posible realizar con la misma ficha o con dos fichas diferentes (cada una con el valor de un dado).

- Si el jugador saca **un doble** (el mismo número en los dos dados) podrá repetir turno (no se aplica la regla del 6)
- Si repite turno **tres veces** consecutivas (saca tres veces un "doble") la última ficha movida será retirada a casa. Excepto si no se ha realizado ningún movimiento o si la última ficha movida se encuentra en el pasillo de llegada a meta.

Ejemplo: un jugador saca 3-5. Obligatoriamente deberá sacar una ficha de casa. Luego podrá elegir cualquier ficha de las que tiene en juego para moverla 3 casillas.

Ejemplo 2: un jugador saca 5-5. Obligatoriamente saca dos fichas de casa si es posible y repite turno.

Puentes

Se formará un puente cuando dos fichas del mismo color coincidan en la misma casilla. Si las <u>opciones de mesa</u> los indican, también es posible que dos fichas de distinto color formen puente en un seguro. Los puentes impiden el paso de cualquier ficha.

Si en una casilla hubiera dos fichas que no constituyen puente, cualquier ficha podrá saltarlas pero nunca ocupar un lugar en esa posición.

• Romper puente en Parchís normal (1 dado). Cuando un jugador tiene alguna de sus fichas formando un puente y en su turno sacara un 6 estará obligado a abrir la barrera, o sea, a mover una de las fichas que forman el puente si es

- posible. Si tiene más de un puente disponible, el jugador podrá romper el que desee.
- Romper puente en Superparchís (2 dados). Sucede lo mismo que en el anterior caso pero el jugador debe sacar un doble. El juego no permite que en el mismo turno se deshaga un puente y se vuelva a formar con las mismas fichas.

Capturas

Para capturar la ficha de un contrario basta con caer en la misma casilla siempre y cuando ésta no sea un seguro. La ficha comida retornará a casa y el jugador que ha conseguido la captura deberá avanzar una de sus fichas **20 casillas** siempre que le sea posible.

Si un jugador en su turno **saca un 5** y en su casilla de salida está ocupada por **dos fichas**, y una o ambas no le pertenecen, podrá comer la última de las fichas que entro en esa casilla y contar 20 (como en cualquier otra captura). En algunos zonas esta acción también se le llama aplastar.

Si el juego es por **parejas**, es posible capturar la pieza de tu compañero.

Llegada a la meta

Si una ficha ha conseguido dar la vuelta completa al tablero podrá entrar a la meta. Para conseguir introducir una ficha en la casilla de meta el jugador deberá sacar el **número exacto** en el dado. En sus casillas de llegada, una ficha no podrá ser comida por el contrario.

Si una ficha alcanza la meta, el jugador deberá obligatoriamente contar 10 con cualquier otra de sus fichas siempre que le sea posible.

Gana el jugador que consigue antes introducir sus 4 fichas en las meta.

Jugar por parejas

En la modalidad por parejas, la partida no finaliza hasta que las fichas de los dos jugadores de una pareja han llegado a meta. Si uno de los componentes ya tiene las 4 dentro, podrás jugar en su turno con las fichas de su compañero.

Controles de juego

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la esfera central para lanzar los dados.

Para **mover una ficha**, pulsa sobre ella para cogerla y vuelve a pulsar para dejarla en una casilla marcada (también puedes arrastrarla con un sólo clic); para devolverla a su posición inicial, suelta la ficha en cualquier otra parte del tablero.

Opciones de mesa

Tiempo por turno

Indica el tiempo que tiene el jugador para tirar en su turno. Si el tiempo concluye, el juego realizará la jugada por él. *Véase también juego en modo automático*.

Permitir puentes de distintos color

Si esta opción está activa, dos fichas de distinto color podrán formar barrera en un seguro. Se aplica la regla del 6 para romper el puente.

Empezar con una ficha en juego

Esta opción esta activada por defecto y permite que todos los jugadores tengan una ficha en la casilla de salida al empezar.

Superparchís. Juego con 2 dados.

Activa esta opción para jugar en la modalidad Superparchís con dos dados.

Clasificaciones por puntos

Para participar en las <u>clasificaciones</u> de este juego hay que estar <u>registrado</u> (los invitados no puntúan).

Las partidas deben ser **competitivas** (indicada con un guante de boxeo en las opciones de mesa). Es decir, no se puntúa si se juega con invitados o si dos usuarios comparten la misma IP (juegan desde la misma conexión a internet).

Los puntos ganados dependen del número de jugadores y se calcula 10×número de jugadores. Si se juega por pareja, los puntos se reparten entre la pareja ganadora.

2 jugadores: 20 puntos3 jugadores: 30 puntos

• 4 jugadores: 40 puntos

• Por parejas: 20 puntos para cada uno

Los jugadores que **pierden** una partida, se les restan 10 puntos. Los jugadores que **abandonan** una partida, pierden 20 puntos si el resto de jugadores lo penalizan.