



## Reglas de Parchís – UDE – Grupo Cerros

La suerte y la estrategia van de la mano en el Parchís. Tira el dado y no muevas tus fichas al azar, come y evita ser comido, bloquea a tus oponentes y ponte a la cabeza para llegar antes que nadie a la meta.

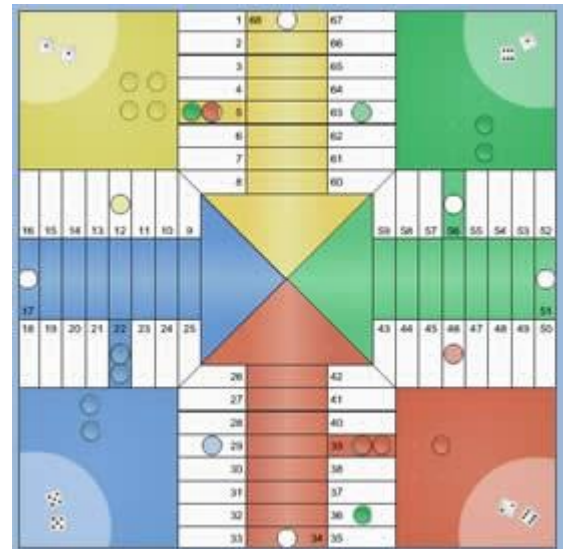
### 1. Objetivo del juego:

Ser el primero/a en meter tus 4 fichas en la meta.

Necesitas un tablero, 4 fichas del color que elijas (azul, verde, amarillo o rojo) y 1 dado.

Tira el dado, cuenta con una ficha y muévela por las 68 casillas numeradas. Haz todo lo que puedas para llevar todas las fichas a la meta: cómete las fichas de tus oponentes, haz puentes para bloquear el paso y ponte a salvo en uno de los 12 seguros.

A cada jugador os corresponde una casilla de inicio o "casa", 7 de llegada y una de meta que tendrán el mismo color que el de tus fichas y donde sólo podrás entrar tú.



### 2. Controles:

- Tirar el dado: Cuando sea tu turno debes tirar tu dado para saber la puntuación que debes mover tu ficha.
- Mover fichas: Con el número que te salga en el dado mueves la ficha que más te convenga, aunque si sacas un 5 debes siempre sacar ficha de casa, con las excepciones que más adelante se comentan. Si tiras un 6 puedes repetir tirada hasta un máximo de 3 veces.

### 3. Terminología:

- Tirar: lanzar los dados.
- Contar: mover las fichas, avanzar por el tablero.
- Comer: si al mover coincides en una casilla (que no sea segura) con la ficha de tu oponente, te la comes, es decir, la mandas a casa y empieza desde el principio con esa ficha. El "bonus" por comer al oponente es avanzar 20 casillas en el tablero con cualquiera de tus fichas.  
En casilla de salida: cuando coinciden dos fichas aquí (una al menos de un oponente) y sacas ficha de casa, te comes la última que ha llegado a tu casilla de salida o la que no sea tuya. También avanzas 20 casillas.
- Puente: se produce cuando coinciden dos fichas del mismo color en una casilla normal o segura. No se puede saltar un puente y la única forma de obligar a romperlo/abrirlo es cuando el jugador que lo forma saca un 6.

### 4. Modo de juego Parchís Star:

- Mínimo de 64 jugadores a un máximo de 128 Participantes
- En las partidas deben jugar como usuario invitado
- Entra a la sesión de jugar con amigos.
- Variante será en ESPAÑOL
- Cuota de entrada será de 500 oro
- Crear la partida y se comparte el link de la partida mediante WhatsApp a los integrantes del grupo (4 jugadores)
- Se clasificarán los Campeones de cada partida (1) se debe tomar el pantallazo de su victoria
- Cada fase de completaran de 4 jugadores para completar las partidas.
- Si se inscriben menos participantes se escogerá en cada partida la cantidad de jugadores por sala
- Debes estar 10 min antes de cada partida para confirmar asistencia
- Jugador que no se presente a la hora establecida por los horarios de la organización perderá por ausencia a no ser que tenga fallas de conexión debidamente sustentadas y comprobadas

## 5. Reglas generales:

- Número de jugadores: mínimo 2, máximo 4.
- Las fichas se mueven en el sentido opuesto a las agujas del reloj.
- Puedes moverte por el tablero con cualquiera de tus cuatro fichas, siempre que estén fuera de casa.
- No podrás entrar en las casillas de llegada y meta de tus oponentes, es decir, las de distinto color a tus fichas.
- Está prohibido retroceder.
- Es un juego por turnos: tiras el dado, mueves y pasa el turno al jugador siguiente. Es obligatorio mover. Si no fuera posible, pierdes turno. Si sacas 6 vuelves a tirar.
- Tienes un límite de tiempo de 30 segundos para tirar el dado y mover tu ficha. Si se pasa el tiempo, pierdes turno.
- Solo pueden coincidir 2 fichas como máximo en una casilla (de igual color o diferente), salvo en las casillas de casa y meta, donde podrán coincidir las 4 fichas del mismo color.
- La partida acaba cuando un jugador ha metido sus cuatro fichas en la casilla de meta.
- Si sois 2 jugadores y tu oponente abandona la partida, esta finaliza y tienes que empezar otra nueva. No ocurre cuando hay más de 2 jugadores.



## 6. Comienza la partida:

Todos los jugadores tiran el dado para ver quien saca la puntuación más alta, que será el que elija color de fichas y empiece tirando en la partida. Después de manera correlativa eligen color el resto de jugadores.

- Los jugadores empiezan la partida con las 4 fichas en su



casilla de casa.

- El primer jugador en tirar el dado es el que ha obtenido la puntuación más alta. Le siguen el resto de oponentes, en el sentido que siguen las agujas del reloj.
- Tendrás que obtener un 5 para poder sacar las fichas de casa y poder comenzar a moverte por el tablero. Si no sale esta cifra, no podrás hacer nada y pasa tu turno.  
Cuando puedes salir de casa: Si te sale un 5, sacas una ficha.  
Siempre que tengas fichas en casa y al tirar los dados salga un 5, tendrás que sacar ficha de casa obligatoriamente.

Situaciones especiales que se pueden dar a la hora de sacar las fichas de casa:

- Que tengas en tu casilla de salida 2 fichas tuyas : tendrás que mover una de las dos para poder sacar otra.

- Que tengas una ficha propia y otra de un oponente: sacas ficha, te comes la de tu oponente y avanzas 20 casillas en el tablero con la ficha que quieras.
- Que tengas 2 fichas de tus oponentes: sacas ficha de casa, te comes la última que ha llegado y cuentas 20.
- Que tengas en la casilla de salida 1 ficha tuya o de un oponente: sacas ficha y formas puente.

#### 7. Movimientos por el tablero:

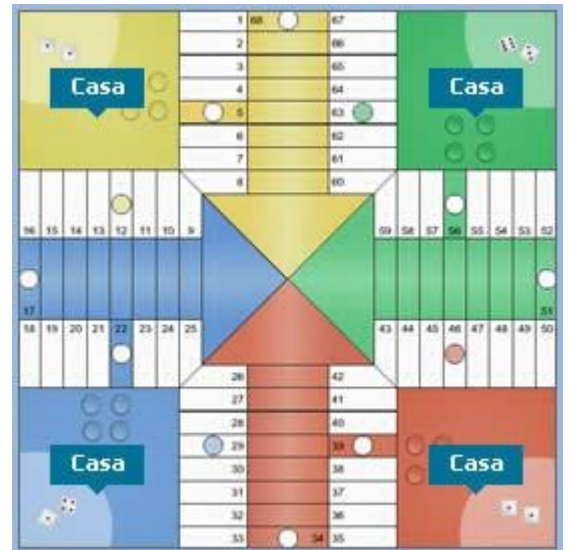
- En el momento en el que sacas 1 ficha de casa, ya puedes moverte por el tablero.
- Si tiras el dado y te sale 6, mueves y vuelves a tirar.
- Si te salen 3 seises seguidos, la última ficha con la que has movido se va a casa (salvo que dicha ficha esté en las casillas finales o en meta, entonces no pasaría nada).
- Si al mover tu ficha caes en la misma casilla que la de un oponente, le comes su ficha y cuentas 20, es decir, avanzas 20 casillas por el tablero, con la ficha que quieras, siempre que no esté en casa, en las casillas finales o en meta.
- Si comes una ficha y no puedes contar 20 en ese momento, (porque tienes el resto de fichas en casa, en las casillas de llegada, en meta o estás detrás de un puente) no podrás hacerlo después.
- Si coincides en una casilla segura con una ficha tuya, formas un puente y las fichas que vengan detrás (aunque sean tuyas) no podrán pasar hasta que ese puente se abra.
- Abrir puente: se puede abrir cuando los jugadores quieran, pero aquel jugador que tenga un puente en el tablero y al tirar los dados saque un 6, estará obligado a hacerlo.

#### 8. Finalizando la partida:

- En el momento que las fichas vayan entrando en las casillas de llegada de su color, están en zona segura, no pueden ser comidas ni volver a casa.
- Para meter las fichas en la meta tienes que sacar la cifra exacta. Si no sale, puedes rebotar en la casilla de meta y retroceder por las 7 casillas de llegada, sin salir de ellas, las veces que quieras, hasta que obtengas la cifra que necesitas. Es en la única parte del tablero donde se puede retroceder.
- Cada vez que una ficha llegue a la meta, cuentas 10 con cualquiera de las otras fichas que tengas por el tablero siempre que te sea posible.  
Si no puedes contar 10 (porque tienes el resto de fichas en casa, en las casillas de llegada, en meta o estás detrás de un puente) no podrás hacerlo después.

## 9. Casillas importantes:

1. Casa: son las 4 casillas cuadradas del tablero, una para cada jugador. Aquí se colocan las 4 fichas del mismo color para iniciar la partida, se tira el dado y vuelven las fichas que te han comido tus oponentes.
2. Seguras: hay 12 casillas seguras en el tablero, también denominados "seguros". Se diferencian del resto por el círculo central (blanco o de color). Aquí ni podrás comer ni ser comido.
3. De salida: de las 12 casillas seguras, 4 son también de salida. Cada una es de un color, una para cada jugador. Cada vez que un jugador saca 1 ficha de casa al obtener un 5 en el dado, la coloca en la casilla de salida que tiene su color, y a partir de aquí comenzará a contar por el resto del tablero.



Es también un seguro, por lo que ni podrás comer ni ser comido, salvo en un caso: cuando una ficha coincide con otra en la casilla de salida de un oponente. Si ese oponente obtiene un 5 y saca ficha de casa, se comerá la última que haya llegado a su casilla de salida (siempre que no sea la suya).

4. De llegada: son 7 casillas por cada jugador, forman los 4 pasillos centrales que conducen a la meta y son cada uno de un color. Solo podrán entrar en estas casillas los jugadores con las fichas del mismo color. En estas casillas se puede avanzar y retroceder hasta que el jugador saque la cifra exacta para meter la ficha en la meta. No se puede salir de los pasillos de llegada, ni ser comido. Es en el único sitio donde al sacar 3 veces seguidas 6, la ficha no vuelve a casa.



5. Meta: son 4 triángulos, ubicados en la zona central del tablero, cada uno de un color. Es la única casilla del tablero (junto con casa) donde podrán coincidir más de 2 fichas juntas. Cuando un jugador mete una ficha en la casilla de meta, avanza 10 casillas con otra de sus fichas. Cuando una ficha está en la meta, ya no puede salir. Si el jugador mete las 4 fichas en esta casilla, ha ganado el juego.