



Reglas y convenciones del parchís

No existe un único reglamento para el parchís, aunque cualquier reglamento puede considerarse una variante respecto del siguiente conjunto de reglas:

Necesario para jugar

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores en un tablero de parchís corriente, aunque hay versiones del parchís de 6 o más jugadores. Cada jugador dispone de 4 fichas del mismo color (amarillas, rojas, verdes y azules) y un dado de seis caras. Normalmente los jugadores utilizan un cubilete para lanzar el dado.

Terminología

El parchís requiere una terminología que permita entenderse a los jugadores. La terminología típica es la siguiente:

- Las casillas cuadradas coloreadas de las esquinas se denominan **cárceles** o **casas**.
- Las casillas rectangulares, coloreadas y numeradas que hay junto a cada casa se denominan **salidas**.
- Las casillas rectangulares grises o marcadas de otro color se denominan **seguros**.
- Las casillas triangulares coloreadas del centro del tablero se denominan **metas**.
- A las casillas coloreadas justo antes de las metas se les suele llamar **pasillo**.
- Dos fichas de igual color en la misma casilla forman una **barrera** o **punto** y se dice que la barrera se “abre” cuando una de esas fichas es movida.

- Contar siete, diez o veinte significa que un jugador debe avanzar una de sus fichas siete, diez o veinte casillas, respectivamente.
- Se emplean las palabras **comer** o **capturar** cuando una ficha ocupa la posición de una ficha contraria y ésta última se mueve a su casa.

Antes de comenzar la partida

Cada jugador elegirá un color: amarillo, azul, rojo o verde. Los jugadores lanzarán el dado y quien obtenga la mayor puntuación será quien comience la partida.

Reglas básicas

1. Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
2. La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanzará el dado una sola vez en cada turno. Una vez jugado su turno, si sacó un 6, el jugador repetirá el turno (ver más abajo). En caso contrario cederá el turno al jugador de la derecha de acuerdo al color de las cárceles.
3. Sólo cuando la puntuación obtenida con el dado no permita hacer ninguna jugada el jugador no hará nada. En el resto de los casos el jugador está obligado a hacer lo que pueda hacer.
4. Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj desde la salida de su color hasta la meta de su color. Las fichas que están en la casa y en la meta no se pueden mover.
5. Una ficha no puede ser movida hasta una casilla en la que ya existan 2 fichas. Sólo la casa y la meta pueden contener 3 o 4 fichas. Esta regla prevalece sobre otras.

Sobre el 5

El jugador que saca un 5 con el dado debe sacar ficha de su casa a la casilla de salida. Si esto no fuera posible porque ya hay dos fichas en la salida o porque ya no dispone de más fichas para sacar, deberá mover 5 casillas con otra ficha.

Una variante muy extendida permite, al sacar el primer 5, poner 2 fichas en la salida. También es posible empezar el juego con una ficha fuera.

Sobre el 1, el 2, el 3 y el 4

El jugador que saque un 1, un 2, un 3 ó un 4 avanzará una de sus fichas una, dos, tres o cuatro casillas, respectivamente.

Sobre el 6

1. El jugador que saque un 6 avanzará una de sus fichas seis casillas si tiene fichas en su casa. En el caso de que no tenga fichas en casa se contará 7 (esta es la regla más comúnmente seguida, aunque tiene alguna variante).
2. El jugador que saque un 6 podrá repetir turno. Si saca otro 6 podrá volver a repetir. Si saca un 6 en la tercera tirada, la última ficha que movió volverá a casa. Sólo en el caso de que esta ficha haya llegado hasta las casillas coloreadas que hay antes de la meta no irá a casa, pero no podrá utilizar la tirada y terminará su turno.

Variantes

1. En algunas zonas, al sacar un 6 y tener todas las fichas fuera de casa, se cuenta 12 en lugar de 7.
2. En algunas zonas, se puede elegir contar 6 ó 12 cuando no se tengan fichas en casa.

Sobre los puentes o barreras

1. Ninguna ficha puede pasar sobre una barrera. Esta regla prevalece sobre las demás.
2. Si un jugador tiene una barrera y saca un 6 con el dado deberá abrir la barrera. La única excepción a esta regla ocurrirá cuando la ficha de la barrera deba avanzar y ésta no pueda, ya sea por encontrarse con una barrera en medio del trayecto o por caer en una casilla ocupada por otras dos fichas.

Variantes

1. Una variante del juego permite hacer barreras con fichas de distinto color en los seguros.
2. Otra variante, menos extendida, sólo permite formar puentes en los seguros.

Sobre comer o capturar

1. 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 veinte.
2. En las salidas y en los seguros, no es posible comer y pueden estar dos fichas de colores diferentes.
3. En la salidas no puede haber más de dos fichas y si un jugador al sacar una de sus fichas de su casa encuentra fichas de otros colores podrá comer la última que haya llegado y contar 20.

Sobre la meta y el fin del juego

1. Una ficha entra a la meta con un número exacto de casillas obtenido con el dado o porque se cuente 10 ó 20. Si el número no es exacto si puede mover, tendrá que retroceder las casillas que le faltan. Además el jugador que mete una ficha en la casa cuenta 10 con alguna de sus otras fichas
2. El jugador que consigue meter sus 4 fichas en la meta finaliza el juego, deja de lanzar el dado y pasa turno.
3. Gana el jugador que primero mete sus 4 fichas en su meta. En segundo lugar y tercer lugar quedan los jugadores que consiguen meter todas sus fichas en segundo y tercer lugar, respectivamente. Pierde el jugador que no consigue meter todas las fichas cuando los otros han terminado.

Variantes

1. En algunas variantes poco conocidas se debe entrar al último seguro que lleva a meta con la puntuación exacta.

Parchís por parejas

En el parchís por parejas, los compañeros se sitúan en extremos opuestos del tablero, con lo que una pareja utilizará el azul y el verde y la otra el rojo y el amarillo.

No hay restricciones a la hora de comer las fichas del compañero y contar 20. Aunque en algunas variantes es posible formar puente con las fichas del compañero en casillas que no sean seguros.

Otra variante indica que si al sacar una ficha de casa, hay dos fichas en la salida, el jugador siempre comerá la ficha del equipo contrario aunque no sea la última que ha llegado.

Según la modalidad, gana la pareja que llega con todas sus fichas a meta o bien cuando llega uno de los 2 jugadores de la pareja. En el primer caso, si un jugador ya tiene en su casa todas sus fichas, podrá jugar con las del compañero.

Parchís con 2 dados

Una versión del juego muy extendida en Internet es el parchís con 2 dados. Esta modalidad permite un juego mucho más estratégico y rápido, ya que los jugadores pueden mover en su turno 2 fichas con el valor de cada dado. No obstante y debido a la complejidad de la reglas es muy complicado jugarlo sobre un tablero real.

Las reglas de esta modalidad son un reflejo de las del juego con 1 dado. Por ejemplo: en vez de sacar un 6 para repetir turno, se debe sacar el mismo valor con los 2 dados (un doble); para sacar una ficha de casa, es suficiente con que ambos dados sumen 5; etc.

[Wikipedia]