

# TORNEO DE PARCHÍS 2018

1. 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.
2. Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
3. 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 su derecha de acuerdo al color de las casas.
4. 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.
5. Una ficha no puede moverse a una casilla en la que ya existan 2 fichas; salvo el caso especial de que al obtener un 5 haya fichas contrarias en la salida del jugador que saca ficha. Sólo la casa y la meta pueden contener 3 o 4 fichas. Esta regla prevalece sobre otras.
6. 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 de su mismo color en la salida o porque ya no dispone de más fichas para sacar, deberá mover 5 casillas con otra ficha. Al sacar el primer 5, se ponen 2 fichas en la salida.
7. 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.
8. 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.
9. 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, excepto si esta ficha llegó ya al pasillo (las casillas coloreadas que hay antes de la meta). Tampoco irá a casa si no pudo mover el segundo seis. En cualquier caso no podrá utilizar la tirada y terminará su turno.
10. Ninguna ficha puede pasar sobre un puente realizado en un seguro. Si el puente estuviese en una casilla normal puede pasar sobre ella.
11. 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 esta no pueda, ya sea por encontrarse con otra barrera en medio del trayecto o por caer en una casilla ocupada por otras dos fichas.
12. 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 con cualquiera de sus fichas.
13. En las salidas y en los seguros, no es posible comer y pueden estar dos fichas de colores diferentes.
14. En las salidas no puede haber más de dos fichas. Si un jugador al sacar una ficha de su casa encuentra dos fichas de otros colores ambas fichas se irán a sus casas pero el jugador que ha sacado la ficha de casa no podrá contar 20.
15. 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 no se puede mover la ficha. Además el jugador que mete una ficha en la meta, avanza 10 con alguna de sus otras fichas.
16. El jugador que consigue meter sus 4 fichas en la meta finaliza el juego, deja de lanzar el dado y pasa turno. Gana el jugador que primero mete sus 4 fichas en su meta. En segundo lugar queda el jugador que consiguen meter todas sus fichas en segundo lugar.