

Objetivo del juego (reglas básicas):

Cada jugador dispone de 4 fichas de un mismo color (**amarillas, rojas, verdes y azules**) y de una zona de inicio llamada **casa** en el tablero. Éste está compuesto por 68 casillas numeradas, 12 de las cuales son **seguros** (marcadas con un círculo central), por las que se puede desplazar cualquier ficha. Además, cada jugador dispone de 7 **casillas de llegada** y una **meta** (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 contrarios las 4 fichas desde la casa hasta la casilla de meta recorriendo todo el tablero. El que lo consigue antes, GANA el juego.

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. Una vez iniciada la partida cada jugador tirará una vez el dado en su turno (excepto si saca 6) y el turno pasa al jugador que se encuentra a su derecha.

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.

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.

Puentes:

Se formará un puente cuando dos fichas del mismo color coincidan en la misma casilla. 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. 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.

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




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.

Regla especial parchís del Miguel's Jumpers:

Para permanecer en la casilla a la que has llegado, has de conseguir el reto propuesto, sino deberás volver a la casilla de la que venías.

		<p>38 Where were you last summer? 40</p> <p>37 Busca una tirta y pòntela en la nariz 2</p> <p>36 Di algo bonito a la persona de tu derecha</p> <p>35 Retrocede 5 casillas</p> <p>34 Retrocede 5 saltos</p> <p>25 Sing a song</p>	<p>31 Number from 35 to 24</p> <p>30 Que todos se toquen la nariz con el pie</p> <p>28 Por pierna 30"</p> <p>27 Se escribe con g / j : Relo_</p>
<p>41 Who's your favourite singer? 40</p> <p>42 Conta un acudit... 41</p> <p>43 Sing a song</p>	<p>39</p>	<p>33 Todos ballan la conga</p> <p>32 Compare a car and a bike</p> <p>23 + 18</p> <p>22 Un turno sin jugar silvando</p> <p>21 Vuelvo a mi casilla de salida.</p> <p>30 abdomin.</p> <p>22 ¿Cuántos lados tiene la señal de STOP?</p> <p>24 In English is it said?</p> <p>25 Imita a un orangutan.</p>	<p>26</p>
<p>44 Sing a song</p> <p>45 Retrocede 5 casillas</p> <p>46</p> <p>47 Pasa un turno a la pata coja</p> <p>48 6 autonomies en valencià</p> <p>49 Baïta como si no te viera nadie 30"</p> <p>50 Dibuja con la mano izquierda una margarita</p>	<p>40</p>	<p>43 Sing a song</p> <p>44 Sing a song</p> <p>45 Retrocede 5 casillas</p> <p>46</p> <p>47 Pasa un turno a la pata coja</p> <p>48 6 autonomies en valencià</p> <p>49 Baïta como si no te viera nadie 30"</p> <p>50 Dibuja con la mano izquierda una margarita</p>	<p>40</p>
<p>51 Dibuja con la mano izquierda una margarita</p>	<p>52</p>	<p>53</p> <p>54 En valencià es diu?</p> <p>55 15 rept.</p> <p>56</p> <p>57</p> <p>58</p>	<p>59</p>
<p>51 Dibuja con la mano izquierda una margarita</p>	<p>52</p>	<p>53</p> <p>54 En valencià es diu?</p> <p>55 15 rept.</p> <p>56</p> <p>57</p> <p>58</p>	<p>59</p>
		<p>12 130 + 2 X 6 =</p> <p>11 A quin aparell correspon el turmell?</p> <p>10 30 estiro y encojo</p> <p>9 En valencià es diu?</p> <p>8 How old is your mum?</p>	<p>14 Avanza por tu cara bonita 5 casillas</p> <p>15 30 saltos abriendo y cerrando</p> <p>16</p> <p>17 Have you got blue eyes?</p> <p>18 30" en pared apoyado</p>
		<p>12 130 + 2 X 6 =</p> <p>11 A quin aparell correspon el turmell?</p> <p>10 30 estiro y encojo</p> <p>9 En valencià es diu?</p> <p>8 How old is your mum?</p>	<p>14 Avanza por tu cara bonita 5 casillas</p> <p>15 30 saltos abriendo y cerrando</p> <p>16</p> <p>17 Have you got blue eyes?</p> <p>18 30" en pared apoyado</p>

Miguel A. Villalba

DE CARTULINA:

- Recorta
- Dobla lengüetas
- Méntale/pegale

