



Es

PARCHÍS GIGANTE – INSTRUCCIONES

Contenido

1 tablero de plástico gigante (2mx2m aprox) / 1 dado gigante inflable / 4 fichas de cada color: rojo, amarillo, verde, azul / 8 estacas.

Preparación juego

Desdoble el tablero de plástico gigante y extiéndalo en el suelo, utilice las estacas para fijarlo al mismo. Infle el dado inflable y coloque las fichas en las casillas de salida según los colores de cada una (2x2m aprox).

Objetivo

El juego consiste en pasar las 4 fichas que se encuentran en la casilla de salida a su posición final “Casa”. Para ello es necesario atravesar todas las celdas, evitando ser comido por otro jugador.

Tipos de Celdas

Casilla de salida

En estas celdas se encuentran las fichas de cada jugador preparadas para entrar en juego. Para poder sacar una de estas fichas será necesario obtener un 5 del dado.

Salida

Cuando un jugador saca un 5 pondrá una ficha en su celda de salida (de color gris oscuro). En estas celdas puede haber hasta dos fichas de diferentes jugadores. En el caso de que se produzca esta situación, si el jugador propietario de esta celda obtiene un 5, la ficha del último jugador en entrar es enviada directamente a su casilla de salida. El jugador que sale no obtiene puntos extra.

Seguros

Estas celdas están marcadas en color gris claro. También se consideran seguros las celdas de salida, en gris oscuro. En estas celdas pueden situarse fichas de diferentes jugadores.

Llegada

Cada jugador tiene 7 celdas de llegada, marcadas con el color correspondiente a sus fichas. Sólo pueden acceder a estas celdas las fichas de cada jugador, por lo que una ficha que entre aquí no podrá ser eliminada, a no ser que se obtengan tres seises consecutivos.

Casa

Cuando una ficha llega a esta celda, tras pasar las celdas de llegada y con puntuación exacta, ya se encuentra fuera de todo peligro. Una vez introducida una ficha en casa, el jugador cuenta con 10 puntos adicionales.

Normales

En el resto de las celdas no pueden ponerse fichas de diferentes jugadores. En caso de llegar a una celda ocupada por otro jugador, esta es enviada a su casilla de salida y el nuevo ocupante cuenta con 20 puntos extra.

Comienzo del Juego

Las fichas sólo se pueden mover en la dirección de las agujas del reloj. Todos los jugadores tiran el dado y empieza el que más puntuación ha sacado. Siguiendo éste orden, sólo se puede tirar el dado una vez cada uno, y no se puede “abrir” hasta que sale un 5 y la ficha se coloca en la celda de salida. (en la celda de salida no puede haber más de 2 fichas, por lo que si el jugador ya tiene dos fichas en la salida, deberá mover con otra de las fichas en juego o si no es posible, no mover, en cuyo caso pasa el turno al siguiente jugador).

Barreras

Se considera una barrera cuando en una celda (bien tipo salida, seguro, normal o llegada) hay dos fichas de un mismo jugador. Si se produce esta situación, ningún jugador, incluido el propietario de la barrera, podrá pasar por dicha celda.

En el caso de sacar un 6 es obligatorio abrir la barrera.

Obtener un 6

Cuando un jugador saca un 6 y tiene todas las fichas en juego en lugar de mover 6 se mueve 7.

Tres seises

En el caso de sacar tres seises consecutivos la última ficha movida es devuelta a la casilla de salida. Las fichas que ya han terminado, es decir, ya estén en casa, no serán devueltas.

Obtención de Puntos

Se pueden obtener puntos para avanzar celdas de la siguiente forma:

Por comerse a otro jugador

Se obtienen 20 puntos cuando un jugador cae en una celda ocupada por otro jugador: el que estaba ocupando la celda se va directamente a la casilla de salida.

Al llegar a casa

Se obtienen 10 puntos.

Cuando todas las fichas están en juego

Si todas las fichas están en juego, al sacar un 6 se cuentan 7.

Quien gana el juego

El primer jugador que coloque las 4 fichas en la casilla “Casa” gana.