

REGLAMENTO DEL SUPERPARCHÍS O PARCHÍS DE DOS DADOS

El objetivo del **Parchís** es llevar tus 4 fichas desde tu casa hasta la meta recorriendo todo el tablero antes que los contrarios.

- En esta modalidad se juega por parejas (4 jugadores) y con 2 dados.
- Gana el equipo que lleve todas sus fichas primero a la meta.

Cómo jugar al Parchís

En su turno, cada jugador tira **2 dados** y puede mover 2 fichas diferentes si lo desea.

- Todos los jugadores empiezan con una ficha en juego.
- Es obligatorio **sacar ficha de casa** si sacas un 5 o los dados suman 5 (por ejemplo 3 + 2).
 - Si sacas 5 y 5, puedes sacar dos fichas en el mismo turno.
 - No podrás sacar ficha si ya tienes 2 fichas en la casilla de salida.
- Si el jugador saca un **doble** (el mismo número en ambos dados) repetirá turno.
- Si el jugador saca **3 dobles consecutivos** será penalizado devolviendo la última ficha movida a casa. Esto no se aplica si dicha ficha está en el pasillo de meta.

Puentes

Cuando **dos fichas del mismo color** coinciden en una casilla se denomina “puente” o barrera, e impiden el paso de cualquier ficha.

- Al sacar un doble el jugador está obligado a **romper el puente**. Además no puede volver a crearlo durante ese turno con las mismas fichas.
- No se considera puente cuando coinciden 2 fichas de diferente color (esto puede ocurrir en los seguros) por lo que otras fichas pueden pasar sin problemas pero no ocupar lugar en esa casilla.

Tiene prioridad sacar ficha que romper puente.

Capturar fichas

Un jugador puede “capturar” o “comer” una ficha de otro color si cae en la misma casilla. La ficha capturada vuelve a su casa y tiene que volver a empezar.

- El jugador que captura una ficha debe mover **20 casillas** con cualquiera de sus fichas en juego siempre que sea posible.
- No se puede capturar fichas en los **seguros** (las casillas coloreadas o marcadas con un círculo)
- Si al sacar ficha, la **casilla de salida** está ocupada por dos fichas y alguna no es de su color, el jugador puede capturar la última ficha que llegó a la casilla.

Está permitido capturar fichas de tu compañero.

Llegar a meta

Cuando una ficha ha recorrido todo el tablero del Parchís puede entrar en la meta.

- Por cada ficha que alcanza la meta, el jugador debe mover 10 casillas con cualquier otra ficha si es posible.
- El jugador debe sacar el número exacto en los dados.
- Si un jugador ya tiene todas sus fichas en meta, podrá jugar con las fichas de su compañero.