

PARXÍS

Objectiu del joc

A la versió moderna del parxís cada jugador disposa de 4 fitxes d'un mateix color (grogues, vermelles, verdes i blaves) i d'una zona d'inici anomenada casa al tauler. Aquest està compost per 68 caselles numerades, 12 de les quals són segurs (marcades amb un cercle central), per les quals es pot desplaçar qualsevol fitxa. A més, cada jugador disposa de 7 caselles d'arribada i una meta (casella més gran situada al centre del tauler) per les quals únicament es poden desplaçar les seves fitxes i que estan marcades amb el color.



L'objectiu del joc és aconseguir portar abans que els contraris les 4 fitxes des de casa fins a la casella de meta recorrent tot el tauler.

Com jugar al parxís

Tots els jugadors inicien el joc amb les fitxes a casa seva, encara que és possible començar la partida amb una fitxa en joc.

Abans d'iniciar la partida, cada jugador llençarà el dau. El jugador que obtingui el número més alt serà el que comenci la partida.

Els jugadors podran treure una fitxa de casa només quan obtinguin un 5. Aquesta acció és obligatòria mentre al jugador li quedin fitxes a casa seva, excepte si la casella de sortida està ocupada per dues fitxes.

Al parxís clàssic, el jugador podrà moure les fitxes que té en joc llançant el dau. Està obligat a avançar una de les fitxes tantes caselles com indiqui el dau si és possible.

- Si el jugador treu un 6, podrà repetir torn. Si teniu totes les fitxes fora de casa, el 6 valdrà 7.
- Si repetiu torn tres vegades consecutives (treu tres vegades un "6") l'última fitxa moguda serà retirada a casa. Excepte si no s'ha fet cap moviment o si la darrera fitxa moguda es troba al passadís d'arribada a meta.

Ponts

Es formarà un pont quan dues fitxes del mateix color coincideixin a la mateixa casella. Si les opcions de taula ho indiquen, també és possible que dues fitxes de diferent color formin pont en una assegurança. Els ponts impedeixen el pas de qualsevol fitxa.

- Si en una casella hi ha dues fitxes que no constitueixen pont, qualsevol fitxa les pot saltar però mai ocupar un lloc en aquesta posició.
- Trencar pont a Parxís normal (1 dau). Quan un jugador té alguna de les seves fitxes formant un pont i en el seu torn traurà un 6 estarà obligat a obrir la barrera, és a dir, a moure una de les fitxes que formen el pont si és possible. Si teniu més d'un pont disponible, el jugador podrà trencar el que vulgueu.

Captures

Per capturar la fitxa d'un contrari només cal caure a la mateixa casella sempre que aquesta no sigui una assegurança. La fitxa menjar retornarà a casa i el jugador que ha aconseguit la captura haurà d'avançar una de les fitxes 20 caselles sempre que li sigui possible.

Si un jugador en el seu torn treu un 5 i la seva casella de sortida està ocupada per dues fitxes, i una o totes dues no li pertanyen, podrà menjar l'última de les fitxes que va entrar en aquesta casella i comptar-ne 20 (com en qualsevol altra captura) . En algunes zones aquesta acció també se'n diu aixafar.

Si el joc és en parelles, és possible capturar la peça del teu company.

Arribada a la meta

Si una fitxa ha aconseguit fer la volta completa al tauler podrà entrar a la meta. Per aconseguir introduir una fitxa a la casella de meta el jugador haurà de treure el número exacte al dau. A les caselles d'arribada, una fitxa no es podrà menjar al contrari.

Si una fitxa arriba a la meta, el jugador haurà de comptar obligatòriament 10 amb qualsevol altra de les seves fitxes sempre que li sigui possible.

Guanya el jugador que aconsegueix abans introduir les seves 4 fitxes a la meta.

Gana el jugador que consigue antes introducir sus 4 fichas en la meta.

Jugar per parelles

En la modalitat per parelles, la partida no s'acaba fins que les fitxes dels dos jugadors d'una parella han arribat a meta. Si un dels components de la parella ja té les 4 a dins, podrà jugar al torn amb les fitxes del seu company.