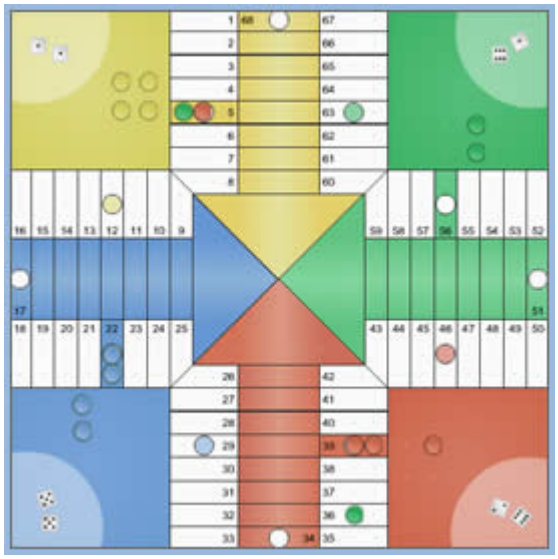
Regles del Parxís

La sort i l'estratègia van de la mà al Parxís. Tira els daus i no moguis les teves fitxes a l' atzar, menja i evita ser menjat, bloqueja als teus oponents i posa't al davant per arribar abans que ningú a meta.



1. Objectiu del joc:

Ser el primer/a en ficar les 4 fitxes a la meta.

Necessites un tauler, 4 fitxes del color que pots triar (blau, verd, groc o vermell) i 2 daus.

Tira els daus, compta amb les fitxes y mou-les per les 68 caselles numerades. Fes tot el que puguis per a portar-les a meta: menja't les fitxes dels teus oponents, fes pont per a bloquejar el pas i posa't fora de perill en un dels 12 punts segurs.

A cada jugador li correspon una casella d'inici o "casa", 7 d'arribada i una de meta que tindran el mateix color que el de les teves fitxes i on només podràs entrar tu.

2. Controls:

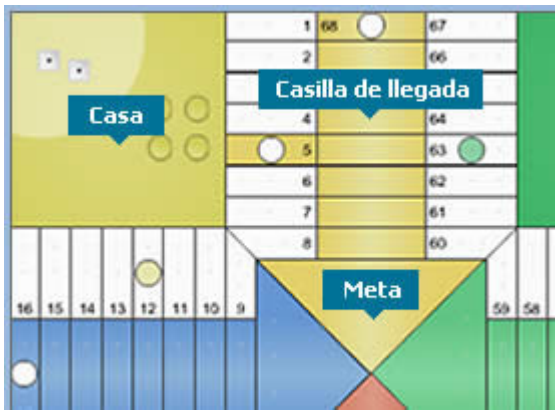
- **Tirar els daus**: Quan et toqui el torn pots tirar els daus.
- **Moure fitxes**: En funció del número que et surti al dau mouràs la fitxa que puguis o que més et convingui.

3. Terminologia:

- **Tirar**: Llançar els daus.
- **Comptar**: Moure les fitxes i fer-les avançar pel tauler.
- **Sis**: Quan et surt un sis pots tornar a tirar. 3 vegades seguides que et surti sis fan que la fitxa que has mogut se'n hagi d'anar cap a casa. Si has mogut varies, se'n va cap a casa la darrera que has mogut.
- **Menjar**: Si al moure la teva fitxa coincideix en una casella (que no sigui segura) amb la fitxa d'un oponent, te la menges, és a dir, envies la seva fitxa cap a casa i ha de començar de nou amb aquesta fitxa. El "bonus" per menjar-te a l'oponent és avançar 20 caselles en el tauler amb qualsevol de les teves fitxes.

  A casella de sortida: quan coincideixen dos fitxes aquí (una al menys d'un oponent) i tires un 5 que implica poder treure fitxa de casa, et menges la darrera fitxa que hagi arribat a la teva casella de sortida o la que no sigui teva. També avances 20 caselles.
- **Pont**: Es produeix quan coincideixen dos fitxes del mateix color en una casella normal o segura. No es pot saltar un pont i la única forma d'obligar a trencar-lo/obrir-lo és quan el jugador que el forma treu un sis al tirar el dau.

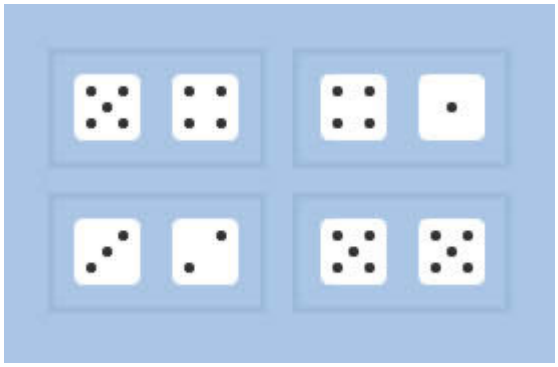
4. Regles generals:



- Número de jugadors: Mínim 2, màxim 4.
- Les fitxes es mouen en sentit contrari a les agulles del rellotge.
- Pots moure't pel tauler amb qualsevol de les teves quatre fitxes, sempre que estiguin fora de casa.
- No podràs entrar a les caselles d'arribada i meta dels teus oponents, és a dir, les de diferent color a les teves fitxes.
- Està prohibit retrocedir.
- És un joc per torns: Tires el dau, mous i passa el torn al jugador següent. És obligatori moure. Si no fos possible, perds torn. Si treus un sis tornes a tirar.
- Tens un límit de temps de 30 segons per a tirar el dau i moure les teves fitxes. Si es passa el temps, perds el torn.
- Només poden coincidir 2 fitxes com a màxim a una casella (de igual color o diferent), excepte a les caselles de casa i meta, on podran coincidir les 4 fitxes del mateix color.
- La partida acaba quan un jugador ha ficat les seves quatre fitxes a la casella de meta.
- Si sou 2 jugadors i el teu oponent abandona la partida, aquesta finalitza i heu de començar una de nova. Això no passa quan hi han més de 2 jugadors.

5. Comença la partida:

Tots els jugadors tiren el dau i el que tregui el número més alt tria color, i així successivament per ordre de puntuació que s'hagi tret a la tirada.



- Els jugadors comencen la partida amb les 4 fitxes a la seva casella de sortida o casa.
- El primer jugador en tirar els daus és el que ha tret abans el número més alt per escollir color. El segueixen la resta d'oponents, en el sentit de les agulles del rellotge.
- Hauràs d'obtenir un 5 per a poder treure les fitxes de casa i poder començar a moure't pel tauler. Si no treus aquesta xifra, no podràs fer res i passa el teu torn.
  Sempre que tinguis fitxes a casa i al tirar el dau tires un 5, hauràs de treure fitxa de casa obligatòriament.

  Situacions especials que es poden donar quan treguis un 5**:**

  - Que tinguis a la teva casella de sortida 2 fitxes teves: Hauràs de moure una de las dos per a poder treure una altra.
  - Que tinguis una fitxa pròpia i un altra d'un oponent: Treus fitxa, te menges la del teu oponent i avances 20 caselles al tauler amb la fitxa que vulguis.
  - Que tinguis 2 fitxes dels teus oponents: Treus fitxa de casa, et menges la última que ha arribat i comptes 20.

- Que tinguis a la casella de sortida 1 fitxa teva: Treus fitxa i formes pont.

6. Moviments pel tauler:

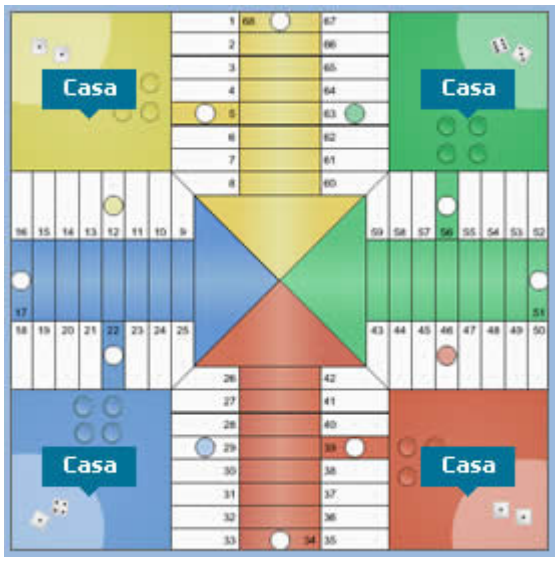
- Al moment en el que treus 1 fitxa de casa, ja pots moure't pel tauler.
- Si et surten 3 sisos seguits, la darrera fitxa amb la que has mogut se'n va a casa (excepte que aquesta fitxa estigui a les caselles finals o a meta, llavors no passaria res).
- Si al moure la teva fitxa caus a la mateixa casella que la d'un oponent, li menges la seva fitxa i comptes 20, és a dir, avances 20 caselles pel tauler, amb la fitxa que vulguis, sempre que no estigui a casa, a les caselles finals o a meta.
- Si menges una fitxa i no pots comptar 20 en aquest moment, (perquè tens la resta de fitxes a casa, a les caselles d'arribada, a meta o estàs darrera d'un pont) no podràs fer-ho després.
- Si coincideixes a una casella segura amb una fitxa teva, formes un pont i les fitxes que vinguin darrera (fins i tot les teves) no podran passar fins a que aquest pont s' obri.
- **Obrir el pont:** es pot obrir quan els jugadors vulguin, però aquell jugador que tingui un pont en el tauler i al tirar els daus tregui un sis, estarà obligat a fer-ho.

7. Acabem la partida:

- Al moment que les fitxes vagin entrant a les caselles d'arribada del seu color, estan a zona segura, no poden ser menjades ni tornar a casa.
- Per a ficar la fitxa a la meta has de treure la xifra exacta. Si no surt, pots rebotar a la casella de meta i retrocedir per les 7 caselles d'arribada, sense sortir d'elles, les vegades que vulguis, fins a que obtinguis la xifra que necessites. És a la única part del tauler on es pot retrocedir.
- Cada vegada que una fitxa arribi a la meta, comptes 10 amb qualsevol de les altres fitxes que tinguis pel tauler sempre que et sigui possible.

  Si no pots comptar 10 (perquè tens la resta de fitxes a casa, a les caselles d'arribada, a meta o estàs darrera d'un pont) no podràs fer-ho després.

8. Casellas importants:

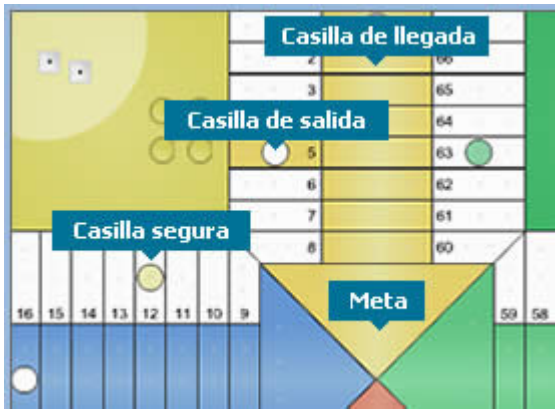


1. **Casa:** són les 4 caselles quadrades del tauler, una per a cada jugador. Aquí es col·loquen les 4 fitxes del mateix color per a iniciar la partida, es tiren els daus i tornen les fitxes que t'hagin menjat els teus oponents.

2. **Segures:** hi han 12 caselles segures al tauler. Es diferencien de la resta pel cercle central (blanc o de color). Aquí ni podràs menjar ni ser menjat.

3. **Sortida:** de les 12 caselles segures, 4 són també de sortida. Cadascuna és d'un color, una per a cada jugador. Cada vegada que un jugador treu una fitxa de casa al obtenir un 5, la col·loca a la casella de sortida que te el seu color, i a partir d'aquí començarà a comptar pel la resta del tauler.

   Es també un lloc on estàs segur, pel que ni podràs menjar ni ser menjat, excepte en un cas: quan una fitxa coincideix amb una altra a la casella de sortida d'un oponent. Si aquest oponent obté un 5, treu fitxa de casa, i es menjarà la darrera que hagi arribat a la seva casella de sortida (sempre que no sigui la seva).



4. **Arribada:** són 7 caselles per cada jugador, formen els 4 passadissos centrals que condueixen a la meta i són cadascú d'un color.
   Només podran entrar en aquestes caselles els jugadors amb les fitxes del mateix color.
   En aquestes caselles es pot avançar i retrocedir fins que el jugador tregui la xifra exacta per a ficar la fitxa a la meta.
   No es pot sortir dels passadissos d'arribada, ni ser menjat. És l'únic lloc on al treure 3 vegades seguides 6, la fitxa no torna a casa, només deixa de repetir tirada.

5. **Meta:** són 4 triangles, ubicats a la zona central del tauler, cadascun del mateix color.

   És la única casella del tauler (junt amb casa) on podran coincidir més de 2 fitxes juntes.

   Quan un jugador fica una fitxa a la casella de meta, avança 10 caselles amb altra de les seves fitxes.

   Quan una fitxa està a la meta, ja no pot sortir

   Si el jugador fica les 4 fitxes en aquesta casella, ha guanyat el joc.