

CicloParchís

Jorge Alonso*

Vigo, 13/09/2005 — v0.2.0

Idea: 07/05/2005

Índice

1. Introducción	1
2. Sistema de juego	1
3. Equipos y puntuación	2

1. Introducción

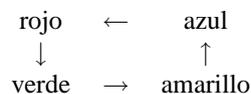
CicloParchís es una variante para el parchís, probado con la ayuda de Yolanda Almuíña.

2. Sistema de juego

Las diferencias respecto al juego del parchís son:

Recorrido: Las piezas dan vueltas continuamente alrededor del tablero, sin desviarse por las casillas centrales de su color.

Relaciones: Cada color sólo puede comer al color siguiente, y ser comido por el color anterior. Siendo el orden de los colores amarillo, azul, rojo y verde, la relación es:



Vueltas: Cada vez que una ficha da una vuelta completa al tablero, suma un punto de victoria para su color.

Barreras: Dos fichas cualesquiera juntas en una casilla forman una barrera. Para obligar a deshacerla,

hay que golpearla con un 6; en caso de que sean de diferente color, el que golpea elige qué ficha de ambas debe salir. Esto significa que un jugador ha de obtener un 6 en el dado, y mover una ficha que llegue hasta la barrera, pero ésta le impida el movimiento.

Retroceder: Siempre que se tropiece con una barrera, aunque sea golpeándola con un 6, la pieza ha de seguir moviendo el resto de casillas que le queden, pero en sentido contrario. Yendo en sentido contrario:

- Si come a otra pieza, contará las casillas siguiendo hacia atrás.
- Si *deshace* una vuelta, es decir, pasa por su *línea de meta* hacia atrás, resta un punto de victoria. Recuperará este punto cuando vuelva a pasar por la meta en el sentido correcto. De esta forma, un color puede encontrarse con puntos de victoria negativos.
- Si al retroceder tropieza con otra barrera, rebotará, con lo que su sentido de giro vuelve a cambiar.
- Una vez que haya acabado de mover en sentido contrario, la próxima vez que mueva lo hará de la forma normal.

Salida: Para sacar una pieza de *casa*, además de sacando un 5, puede sacarse con un 1. En ese caso, en vez de colocar la pieza en su quinta casilla, lo hará en la primera. En ambos casos, la línea de meta es siempre la misma. En el caso del amarillo, con un 5 puede sacar una ficha de casa y ponerla en la casilla número 5; con un 1, la pondría en la casilla número 1; cuando cualquiera de ellas pase de la casilla número 68, contará un punto de victoria.

Comer: Si una ficha cae justo en una casilla ocupada por una ficha, y ésta es del color que puede comer,

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

la comerá, y *contará* 7 veces lo que saque en un dado. Si al contar golpea a una barrera, rebota y obliga a deshacerla. Si hay dos fichas en la casilla en la que va a caer, y al menos una es del color que puede comer, podrá comerla normalmente, en vez de tener que rebotar contra la barrera; si las dos son del mismo color víctima, sólo podrá comer a una de ellas. Por supuesto, en las casillas protegidas no se puede comer.

Seises: Si un jugador obtiene un 6 al tirar un dado, mueve la ficha y vuelve a tirar el dado. Si vuelve a obtener un 6, vuelve a mover la misma ficha y a repetir la tirada. Con el tercer 6, la ficha va automáticamente para casa. Al obtener el segundo 6, las casillas protegidas dejan de estarlo, con lo que se puede comer en ellas. Esta protección vuelve a activarse después de que una ficha cualquiera sea comida en cualquier lugar del tablero.

Cero: Ésta es una regla opcional. Al obtener 6 en un dado, en vez de mover las 6 casillas, puede *mover* cero, con lo que podría comer a una ficha que esté en su misma casilla; a todos los demás efectos, se trata como el 6.

3. Equipos y puntuación

Dos jugadores: Cada jugador se ocupa de dos colores situados opuestamente en el tablero. Gana el primero que obtenga 8 puntos de victoria en total.

Tres jugadores: Un jugador se ocupará de dos colores opuestos, y juega contra el equipo formado por los otros dos. También, se juega al primer equipo que logre 8 puntos.

Cuatro jugadores: Puede jugarse de varias formas:

Independientes: Gana el primer color que obtenga 4 puntos.

Equipos: Los colores opuestos forman un equipo, y el primer equipo que logre 8 puntos gana.

Equipos con secreto: Aquí también los colores opuestos forman equipo, pero antes de empezar a jugar anotan secretamente en un papel a uno de los dos. Cuando un color obtenga 4 puntos, se acaba la partida; si su color coincide con el color anotado por su equipo al principio, ganan; en caso contrario gana el otro equipo.

Equipos sin secreto: Ídem, pero el color elegido se hace público al empezar.