

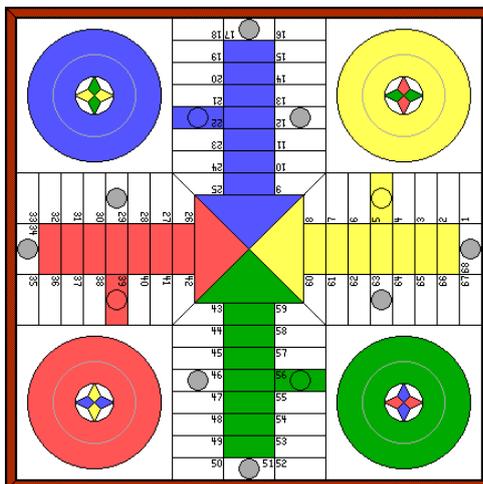
## Ejemplo de texto instructivo 4



# EJEMPLO DE TEXTO INSTRUCTIVO 4

## INSTRUCCIONES PARA JUGAR AL PARCHÍS

El juego del parchís es muy famoso, pero no todo el mundo conoce bien sus normas. El objetivo de este documento es aprender a jugar al parchís correctamente.



## Antes de comenzar la partida

- Cada jugador elegirá un color: amarillo, azul, rojo o verde. Los jugadores lanzarán el dado y quien obtenga la mayor puntuación será quien comience la partida.

### Variantes:

- En alguna variante comienza siempre el jugador amarillo, o si este no juega, el primero por la derecha del amarillo.

## Reglas básicas

- Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
- La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanzará el dado una sola vez en cada turno, excepto si saca 6, que puede repetir turno.
- Los jugadores están obligados a sacar ficha de casa o a avanzar una ficha siempre que sea posible según el resultado del dado.
- Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj desde la salida de su color hasta la meta de su color. Las fichas que están en la casa y en la meta no pueden moverse.
- Una casilla no puede contener más de 2 fichas, excepto la casa y la meta.



- El jugador/jugadora que tenga una barrera o puente formado/a y no tenga ninguna otra ficha, las cuales no sean las dos que forman la barrera, tendría que mover obligatoriamente una de las dos fichas.

### **Variantes:**

- Algunas variantes admiten puentes formados por fichas de distinto color en los seguros.
- En algunas variantes no puedes de ninguna manera traspasar un puente o barrera, aunque lo hayas hecho tu.

## **Comer o capturar**

- Si una ficha cae en una casilla blanca y numerada ocupada por una ficha de otro color, se la comerá. La ficha comida irá a su casa original (de su mismo color).
- El jugador que ha realizado la captura contará 20 con una de sus fichas, salvo que no pueda hacerlo con ninguna de ellas, por encontrarse una barrera en medio, porque le falten menos de 20 casillas para llegar a meta o porque la casilla destino ya esté ocupada por dos fichas.
- En las casillas de salida y en los seguros no es posible comer y por tanto pueden estar dos fichas de colores diferentes.
- Si un jugador, al sacar una ficha de su casa, encuentra dos fichas de otros colores, comerá la última que hubiese llegado.

### **Variantes:**

- Tras contar 20 con una ficha no puede volver a moverla o el jugador no puede repetir turno.
- Contar 10 en vez de 20.

## **Meta y el fin del juego**

- Las fichas sólo pueden entrar a la meta con un número exacto en el dado o con otras acciones.
- El jugador que mete una ficha en la meta, debe avanzar 10 casillas con otra de sus fichas.
- Gana el jugador que primero mete sus 4 fichas en su meta. El resto de jugadores puede seguir jugando por el segundo y tercer puesto.

### **Variantes:**

- Cuando un jugador que mete una ficha en la meta, avanza 10 con alguna de sus otras fichas, y vuelve a lanzar los dados.
- No es necesario el número exacto para llegar a meta o la ficha puede “rebotar”, que consiste en contar la tirada del dado hasta la meta y luego retroceder las casillas hasta completar el valor del dado.
- Cuando el jugador solo le queda una ficha por coronar en la meta, podrá elegir si mover ficha o no.
- En algunas variantes, en el caso de que hubiera una barrera del equipo contrario que impidiera contar 10 cuando una fila ha llegado a la meta, automáticamente se salta la barrera.



**R E A**  
**ANDALUCÍA**  
RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS



**UNIÓN EUROPEA**  
Fondos Europeo de Desarrollo Regional



**Junta de Andalucía**

Consejería de Educación y Deporte