

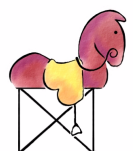
COLECCIÓN JUEGOS INFANTILES

EL PARCHÍS



Esther Apesteeguía Lanseros

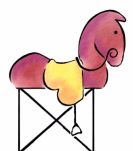
Año 2010



ÍNDICE

1. Introducción: origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Modalidades reglas de juego
 - 3.1 Jugadores
 - 3.2 Reglamento
 - 3.3 Puntuaciones
 - 3.4 Variantes del juego
4. Referencias bibliográficas
 - 4.1. Índice bibliográfico
 - 4.2. Índice de ilustraciones

MUSEO DEL JUEGO



1. Introducción: origen e historia del juego

El parchís (también llamado Parcheesi, Pachisi, Parchisi, Parchesi; conocido además como Veinticinco) tuvo su origen cerca del año 1570 en la India. En este país se juega al Parchisi, antecesor del parchís (se juega en un tablero de paño en forma de cruz) juego al que le precede el Chaupar, al cual todavía también se juega en la India.



Foto 1: El emperador hindú Akbar

El nombre del parchís proviene de la palabra hindú *pacis* que significa 25, ya que esta era la puntuación máxima que se podía alcanzar en el Chaupar (juego anteriormente mencionado como antecesor del mismo) en el que se lanzaban 25 caparzones de las *cauri* (unas conchas de molusco de vivos colores y especial brillo que en otro tiempo sirvieron como moneda) utilizándolos como dados, según su posición (boca arriba o boca abajo) se consideraban diferentes puntos.



El creador del juego del Chaupar fue el emperador hindú Akbar I del Imperio Mogol del siglo XVI, que gobernó la India desde 1556 hasta 1605.

Jugaba en un jardín con forma de cruz de un gran patio construido con mármol incrustado (todavía hoy se pueden ver en los palacios de Agra y de Allahabad tableros de *Parchisi* con casillas de mármol blanco y rojo). Se dice que se sentaba en su trono que se situaría en el centro del patio y tiraba las caparzones de cauri (si caían con la parte ahuecada hacia arriba, sumaban un punto.). En los cuadros rojos y blancos a su alrededor, 16 mujeres hermosas de su harén, con sus ropajes apropiadamente coloreados, que se moverían alrededor de acuerdo a sus direcciones cuadro a cuadro.

La imagen que viene a continuación es un tablero que muestra un colorido de tela con las fichas de Chaupar de forma característica de colmena.

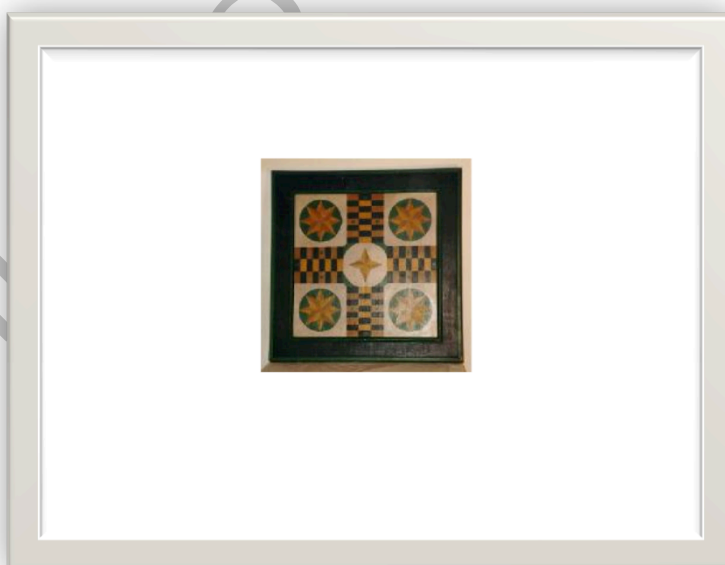


Foto 2: Tablero de tela con las fichas de Chaupar



Ambos apenas han cambiado desde que el Emperador Akbar jugaba, aunque el juego no se juega extensamente en India como lo era entonces.

El Parchis es un juego de "Cruz y Círculo", cuyas variantes aparecen por todo el mundo, por ejemplo, el Nyout de Corea que data del 300 d.C., el Pancha Keliya de Ceilán (Sri Lanka) y el "Edris A Jin" de Siria. Los juegos mayas se han encontrado desde el 800 d.C. tallados en las ruinas de México y cuando los europeos conquistaron a los Aztecas en 1521, descubrieron un juego similar al Parchis que lo jugaban los súbditos de Montezuma. Los indios americanos aún hoy juegan juegos de competencia Cruz y Círculo. (Acanomas, 2008)

Además del Parchís, existen numerosas variantes o denominaciones del juego: el Ludo (en latín "yo juego", introducido en Inglaterra en 1.896 durante la ocupación británica de la India), el Parcheesi (en EE.UU. desde mediados del siglo XIX), el Veinticinco, el Mensch-ärgere-dich-nicht (Alemania, 1910), el Jeu de Dada (Francia),...

El Parchís actual, tal y como lo conocemos, es una variante del Ludo, juego implantado en Inglaterra el año 1896.

El juego se distribuyó bajo el Imperio Británico casi a finales de la época Victoriana. En esos años, por las colonias que Inglaterra tenía en la India, hubo un gran interés por parte de los ingleses en descubrir todo lo relativo a la cultura india y sus tradiciones ancestrales. Durante la era victoriana, este juego indio entretuvo la sobremesa de los británicos. La trayectoria de forma estrellada, atravesada por las fichas de marfil, era una copia de los senderos en



el jardín de *Akbar*. El centro del tablero, o sea el lugar de destino para los jugadores, representaba el trono situado en el jardín de *Akbar*.

Pronto se empezó a exportar en varios países como por ejemplo los Estados Unidos, donde se popularizó muy rápido, ayudando todavía más a que el Parchís fuera conocido en todo el mundo.

Este juego llegó a España en la década de los veinte, cuando ya era bien conocido en el mundo. Su bajo precio y sus fáciles reglas fueron piezas fundamentales para que se transformara en pocos años en un juego muy conocido y accesible a todas las clases sociales del país, utilizado como pretexto para reuniones familiares o entre amigos.

El Parchís moderno tiene bastantes contrastes respecto al juego tradicional indio, pues en proporción a este aumentó el número de casillas, se incorporaron los dados, el tablero se realizó usualmente en cartón y se modificaron las reglas básicas, además que se convirtió en un juego familiar. Curiosamente, el Parchís con el tiempo se desarrolló hacia un público infantil al contrario que lo que ocurrió con el ajedrez, que gracias al carácter de sus jugadores, los campeonatos del mundo que se realizan y los polémicos desafíos entre ordenadores-jugadores humanos.



2. Descripción del material

Típicamente, los tableros del juego predecesor del parchis, el Parchisi, se construían de tela, se tiraban 6 caparazones de cauri para determinar los movimientos y los contadores se hacían de madera en forma de colmena.

El tablero del parchís tiene numerosas formas de representación, antiguamente se realizaba habitualmente en cartón, pero lo normal en nuestros días es que el tablero esté hecho de plástico, incluso de madera, y a veces viene un juego por uno de los lados del tablero y otro por la otra (como por ejemplo un tablero de damas o el juego de "la escalera")

Se juega con un tablero, 1 o 2 dados y 16 fichas (4 fichas rojas, 4 amarillas, 4 azules y 4 verdes, 4 para cada jugador). Las fichas suelen ser de plástico, y algunos pueden tener cubiletes para mover los dados del mismo color que las fichas.



Foto 3: Material de juego



Hay tableros donde el dado está dentro de una esfera incrustada en el tablero, se aprieta un botón y el dado salta, poniendo la puntuación conseguida.

3. Modalidades, reglas de juego

3.1 Jugadores

Es un juego para dos, tres o cuatro jugadores, si son más deberán jugar por parejas. El objeto del juego es que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta. El primero en conseguirlo será el ganador.

Parchís por parejas

En el parchís por parejas, los compañeros se sitúan en extremos enfrentados del tablero, con lo que una pareja utilizarán el azul y el verde y la otra el rojo y el amarillo.

No hay condiciones a la hora de comer las fichas del compañero y contar 20, aunque en algunas variantes es posible formar puente con las fichas del compañero en casillas que no sean seguros.

Otra variante indica que si al sacar una ficha de casa, hay dos fichas en la salida, el jugador siempre comerá la ficha del equipo contrario aunque no sea la última que ha llegado.

Depende de cómo juguemos, gana la pareja que llega con todas sus fichas a meta o bien cuando llega uno de los 2 jugadores de la pareja. En el primer caso, si un jugador ya tiene en su casa todas sus



fichas, podrá jugar con las del compañero. Ambas opciones son válidas.

Parchís a dos

Es como el ejemplo anterior pero solo juegan 2 jugadores. Cada uno controla dos grupos de fichas, las ubicadas en el lado contrario. El juego termina cuando un jugador coloca un grupo de fichas en casa.

Se pueden comer unas fichas a otras del mismo equipo y contar hasta 20, pagando unas para que ganen las otras. Gana el que antes meta todas las fichas de ambos equipos en las casas correspondientes.

3.2 Reglamento

No existe un exclusivo reglamento para el parchís, así que cualquier conjunto de reglas puede considerarse una variante respecto del mencionado a continuación:

1. Antes de comenzar la partida, cada jugador selecciona un color: amarillo, azul, rojo o verde. Los jugadores lanzan el dado y quien obtenga la mayor puntuación será quien empiece la partida.
2. Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
3. La partida transcurre por turnos. Cada jugador lanza el dado una sola vez en cada turno. Si el jugador tira y saca un 6, volverá a tirar después de mover la ficha. Si la puntuación obtenida con el dado no le permite hacer ninguna jugada



- (porque tenga una barrera cerca, o porque esté llegando a la meta) el jugador no hará nada. En el resto de los casos el jugador está obligado a hacer lo que pueda hacer.
4. Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj desde la salida de su color hasta la casa de su color. Las fichas que están en la casa y en la meta no se pueden mover.
 5. Una ficha no puede ser movida hasta una casilla en la que ya existan 2 fichas. Sólo la casa y la meta pueden contener 3 ó 4 fichas. Esta regla prevalece sobre otras.
 6. Cada vez que se come una ficha de un contrincante se cuentan 20 con la ficha que se prefiera, siempre que no haya una barrera que lo impida. No puede dividir esas 20 casillas de avance, es decir no puede avanzar 10 con una ficha y 10 con otra, tienen que ser todas con la misma.
 7. Gana el jugador que primero mete sus 4 fichas en su meta. En segundo lugar y tercer lugar quedan los jugadores que consiguen meter todas sus fichas en segundo y tercer lugar correspondientemente. Pierde el jugador que no consigue meter todas las fichas cuando los otros han terminado.

La terminología propia es la siguiente:

- Las casillas cuadradas o redondas coloreadas de las esquinas se denominan cárceles o casas. De ahí es de donde salen las fichas en un comienzo, y donde van a parar cuando un contrincante se la "come".
- Las casillas rectangulares, coloreadas y numeradas que hay junto a cada casa se denominan salidas. Cuando se saca un 5



en el dado, se da comienzo a la partida y se colocan una o dos fichas en dicha casilla (depende de las reglas establecidas al comienzo de juego).

- Las casillas rectangulares marcadas de otro color más fuerte se denominan seguros, y sirven para huir del contrincante sin que pueda comerte.
- Las casillas triangulares coloreadas del centro del tablero se denominan metas. Es el sitio al que tenemos que hacer llegar todas las fichas si queremos ganar la partida.
- Las casillas coloreadas justo antes de las metas, se les suele llamar pasillo, suelen ser 10 casillas en las que no te pueden comer (no puede entrar nadie que no sea del mismo color que la meta).
- Dos fichas de igual color en la misma casilla forman una barrera o puente y se dice que la barrera se "abre" cuando una de esas fichas es movida. Ninguna pieza puede ser comida en una barrera, y si la persona que tiene dicha barrera saca un 6 deberá romper la misma obligatoriamente. La única excepción a esta regla ocurrirá cuando la ficha de la barrera deba avanzar y esta no pueda, ya sea por encontrarse con una barrera en medio del trayecto o por caer en una casilla ocupada por otras dos fichas. Nadie puede pasar la barrera, incluso ninguna del mismo color que la barrera. Una variante del juego permite hacer barreras con fichas de distinto color en los seguros (o como hemos visto cuando se juega por parejas, entre parejas). Otra variante, menos extendida, sólo permite formar puentes en los seguros. Un buen momento para romper la barrera es cuando entra una de las primeras fichas en el camino de casa.



- 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).
- En las salidas y en los seguros, no es posible comer y pueden estar dos fichas de colores diferentes.
- En la salidas no puede haber más de dos fichas y si un jugador al sacar una de sus fichas de su casa encuentra fichas de otros colores podrá comer la última que haya llegado y contar 20.
- Una ficha entra a la meta con un número exacto de casillas obtenido con el dado. Si el número no es exacto no puede mover en algunas ocasiones, en otras si y retrocede el número que sobre de la puntuación sacada. Además el jugador que mete una ficha en la casa cuenta 10 con alguna de sus otras fichas.
- El jugador que consigue meter sus 4 fichas en la meta finaliza el juego, deja de lanzar el dado y pasa turno.

3.3. Puntuaciones

Depende del número de la cara del dado que quede boca arriba se moverá la ficha tantas casillas como sea.

Sobre el 1, el 2, el 3 y el 4

El jugador que saque un 1, un 2, un 3 ó un 4 avanzará una de sus fichas una, dos, tres o cuatro casillas respectivamente.



El 5

El jugador que saca un 5 con el dado debe sacar ficha de su casa a la casilla de salida. Si esto no fuera posible porque ya hay dos fichas en la salida o porque ya no dispone de más fichas para sacar, deberá mover 5 casillas con otra ficha.

El 6

El jugador que saque un 6 avanzará una de sus fichas seis casillas si tiene fichas en su casa. En el caso de que no tenga fichas en casa se contará 7 en vez de seis.

El jugador que saque un 6 podrá repetir turno. Si saca otro 6 podrá volver a repetir. Si saca un 6 en la tercera tirada, la última ficha que movió volverá a casa. Sólo en el caso de que esta ficha haya llegado hasta las casillas coloreadas que hay antes de la meta no irá a casa, pero no podrá utilizar la tirada y terminará su turno.

Como caso excepcional, en la zona de la Región de Murcia en caso de que no tenga fichas en casa se contará un 12 en vez de un seis.

Cuando se utilizan dos dados, la puntuación de los dados puede ser sumada para mover una hecha, o puede representar el avance individual de dos fichas. Por ejemplo, si el jugador arroja un 2-3, puede hacer avanzar una ficha cinco espacios, o bien, una ficha, dos, y otra, tres. Un jugador también puede utilizar los números de un dado a ignorar los del otro.



3.4 Variantes del juego

Cuando comemos a una ficha, en vez de transformarse en espacios a recorrer, suman puntos. Es decir, cuando varios jugadores tienen sus fichas en casa, gana el que acumula además mayor puntuación. Esta variante convierte el juego de persecución en un juego de caza y captura, ya que el hecho de capturar fichas adquiere una gran importancia la hora de ganar.

Parchís para principiantes

Constituye una variante muy interesante del juego del parchís, que muchas veces es la que incluyen los juegos a la venta, que simplifica notablemente la estrategia del juego y da un papel más importante a la suerte.

La dinámica de la partida es prácticamente la misma, pero con algunas diferencias que expondremos a continuación. Para comenzar, cada jugador dispone de un cubilete y de un único dado:

1. Si el jugador obtiene un 6, vuelve a tirar corriendo la ficha tantos puntos como resulten de la suma de las dos tiradas.

2. Si en la segunda tirada vuelve a obtener un 6, tira una tercera vez después de haber desplazado la ficha los puntos correspondientes. (si tira otro 6 se va a la casa la ficha con la que ha movido la última tirada)

3. Si el jugador tiene las cuatro fichas en juego, fuera del círculo de espera, adelantará siete casillas cede vez que obtenga un 6.



4. Una barrera se deshace obligatoriamente si el jugador arroja un 6 en su tirada.

5. Tanto en el círculo de salida como en el punto de seguridad pueden coincidir fichas de otro color sin que ninguna resulte capturada, aunque en el círculo de salida debe asegurarse de que no haya ninguna ficha dispuesta para salir.



Foto 4: Parchís actual

Parchís con 2 dados

Una versión del juego muy extendida en Internet es el parchís con 2 dados. Esta modalidad permite un juego mucho más estratégico y rápido ya que los jugadores pueden mover en su turno 2 fichas con el valor de cada dado. No obstante y debido a la complejidad de la reglas es muy complicado jugarlo sobre un tablero real.

Las reglas de esta modalidad son un reflejo de las del juego con 1 dado. Por ejemplo: en vez de sacar un 6 para repetir turno, se debe sacar el mismo valor con los 2 dados (un doble); para sacar una ficha de casa, es suficiente con que ambos dados sumen 5; etc.



Parchís con cuadrante

Versión del juego que se practica en la localidad de Puente Genil (Córdoba). Puede ser tanto individual como por parejas. Se juega apostando dinero. Consiste en que cada vez que la ficha de un jugador sea comido deberá pagar una cantidad previamente establecida. También se deberá pagar esa misma cantidad por cada ficha que no se haya metido en la meta a todos los jugadores que si la hayan metido. El ganador recibirá, aparte de los premios en comidas y fichas metidas, una cantidad de cada uno de los otros jugadores, previamente pactada. En caso de sacar un tercer 6 consecutivo, además de que la última ficha movida se vuelve a la cárcel o casa, se pagará también una cantidad de dinero al final de la partida al jugador que resulte ganador.

4. Referencias bibliográficas

a. Índice bibliográfico

Origen e historia del parchís en:

http://www.lcbsoft.com/infesp/parc_i02.htm

Historia del parchís (juegos tradicionales) en:

<http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-Tradicionales/710/Historia-del-Parchis.htm>

El origen del parchís en:

<http://www.rosaspape.com/art/eparchis.html>

El juego del parchís en:

<http://ludicos.es/el-juego-del-parchis/>



Origen del parchís en:

<http://www.tinet.cat/~vne/juegos%2004.htm>

Reglas generales del parchís en:

http://www.juegon.com/juegon/clientes/base/reglas/parchis/parchis_00.jsp

b. Índice de ilustraciones

1. Foto 1: El emperador hindú Akbar I.
http://es.wikipedia.org/wiki/Parch%C3%ADs_%28juego%29
2. Foto 2: Tablero de tela con las fichas de Chaupar.
<http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-Tradicionales/710/Historia-del-Parchis.htm>
3. Foto 3: Material de juego.
http://www.turismoyjuegos.com/tienda/catalog/index.php?cPath=22_41
4. Foto 4: Parchís actual.
http://www.juegon.com/juegon/clientes/base/reglas/parchis/parchis_00.jsp

