



Es convoca el 16 CAMPIONAT DE PARXÍS

La participació estarà subjecta a les següents:

BASES

Art. 1r.-En el campionat podran participar totes les comissions de Falla constituïdes legalment i inscrites en el Cens de la Junta Central Fallera.

La inscripció es farà per mitjà d'escrit dels representants de cada sector, a través dels quals comunicaran els dies, nombre de falles participants i el casal o ubicació on es duran a terme les partides, que entregaran en mà o per e-mail a la Delegació de Festejos de Junta Central Fallera, **festejos@fallas.com, fins el 18 de maig de 2023, data en què acabarà la inscripció.**

L'organització tècnica d'este campionat es farà a càrrec de la Junta Central Fallera.

Art. 2r.- El Campionat es jugarà en les següents fases:

Primera Fase:

PER SECTORS

Esta fase es farà a cadascun dels vint-i-sis sectors en què estan distribuïdes les Falles dins de la Junta Central Fallera. El sistema serà de lliga, és a dir, jugarantots contra tots una sola volta i es classificarà per a la següent fase el campió de cada sector.

En cas d'empats, estos es resoldran jugant-se les partides necessàries fins a arribar el desempat. Si l'empat és entre dos comissions, es jugarà una partida entre elles, si l'empat fora entre tres o més, es jugaria una lliga entre elles.

Per a esta fase els representants elegits de cada sector tindran totes les competències i representació de l'organització, inclús la de nomenar àrbitres per absència o incompatibilitat dels actuants, i la capacitat de resoldre en primera instància totes les incidències que en el transcurs de les partides pugen sorgir, però la decisió final, en cas de ser necessària, correspondrà al Comitè de Competició. A eixe efecte, es facilitarà als mencionats representants tota la documentació necessària per al desenvolupament de les partides, actes, calendaris, etc.

Conclusa esta fase, els representants de sector entregaran el nom de la Falla guanyadora, així com el nom dels/les jugadors/es participants i el quadrant final de les partides, a la Delegació de Festejos de Junta Central Fallera **fins el dia 22 de juny de 2022.**

Segona Fase:

CAMPIONS DE SECTOR

Les 26 comissions campiones de la fase anterior seran distribuïdes, per mitjà d'un sorteig, en 2 grups de 6 Falles i 2 grups de 7 Falles, que jugaran esta fase seguint el mateix sistema de l'anterior, és a dir, de lliga, de manera que passarà a la següent fase la Falla guanyadora de cada grup.

Per a evitar possibles empats, es comptabilitzaran les fitxes que cada parella haja ficat en la casella d'arribada.

El sorteig tindrà lloc als locals de la Junta Central Fallera el dia 26 de juny de 2023 a les 19:30 hores.

SEMIFINALS

En esta fase es formaran per mitjà d'un sorteig dos grups de dos Falles cadascun, que jugaran a una sola partida, de manera que passarà a la final la comissió guanyadora de cada grup.

FINAL

Es jugarà a una sola partida.

Art. 3r.- Per a les fases segona, tercera i quarta, la Junta Central Fallera nomenarà els delegats necessaris per a cada grup, que tindran les mateixes competències descrites anteriorment.

Serà obligatori utilitzar el material de Junta Central fallera per a jugar. Junta Central Fallera proporcionarà tot el material necessari.

Els àrbitres per a les semifinals i la final, seran designats per Junta Central Fallera.

Els dies, hores i llocs de les partides d'estes fases, seran fixats i comunicats al seu moment per la Junta Central Fallera.

La partida final es farà en un acte organitzat a eixe efecte per la Junta Central Fallera, de manera que les comissions participants hauran d'acceptar les normes d'organització que per a eixe acte s'establisquen.

Art. 4t.- Si alguna comissió abandona la competició durant el desenvolupament d'esta, seran anul·lades totes les partides jugades i els punts obtinguts per esta. A més, es considerarà com si no haguera iniciat el campionat.

Si algun dels participants abandona la partida o ha d'abandonar diverses partides per una causa excepcional o força major, una vegada iniciades estes, se suspendran provisionalment i es prendrà nota de la situació en què es trobala partida en eixe moment, de manera que el Comitè de Competició, després dels aclariments pertinents, haurà de resoldre els motius de la suspensió i comunicar la seua decisió al reinici de la partida suspesa, així com el dia i l'hora de d'esta.

Art. 5r.-Per a les fases del campionat que es realitzen com a lliga, la puntuació s'aplicarà de la següent manera:

Partida guanyada1 punt
Partida perduda0 punts

La partida finalitza quan ELS/LES DOS JUGADORS/ES, aconseguixen introduir totes les seues fitxes en la seua corresponent casella final, quedant autoritzades les ajudes del/la jugador/a que ha acabat, en favor del/la company/a que segueix en joc.

Una vegada iniciades les partides no es podran suspendre ni prorrogar, excepte en aquells casos que contempla l'art. anterior.

De la mateixa manera, una vegada iniciades les partides no podran produir-se canvis ni substitucions entre els participants.

Art. 6r.-Les regles del joc d'este campionat són les que s'adjunten a estes BASES, editades per la Delegació de Festejos de Junta Central Fallera.

Art. 7r.-Es considerarà FALTA GREU i per tant motiu de desqualificació, la no acceptació per part dels participants de dites regles així com la participació de jugadors no inscrits prèviament; en este cas, es donaran TOTES les partides celebrades per la comissió infractora, per perdudes.

Art. 8r.-Es competència del Comitè de Competició, la imposició de la sanció corresponent si considera la retirada no justificada. Esta sanció podria portar inclús a la inhabilitació dels jugadors i de la comissió a participar en futurs campionats.

El Comitè de Competició, estarà format per tres persones de l'Àrea d'Organització Festiva de Junta Central Fallera i les seues decisions seran inapel·lables.

Art. 9r.-La inscripció en este campionat comporta l'acceptació i coneixement per part de les comissions i dels/les jugadors/es d'estes bases.

Art. 10r.-L'organització es reserva el dret a suspendre el campionat si les inscripcions no superen el 10% del cens de les falles de la JCF.

La Junta Central Fallera i el Comitè de Competició, pregunten a tots els participants que s'abstinguen de provocar accions i actes que puguen fer d'este noble joc una qüestió polèmica i de mal gust; situacions estes totalment contràries al que es pretén; que siga motiu de distracció, goig i germanor entre els/les fallers/es i les seues comissions.

ESTES BASES ESTARÁN CONDICIONADES A LA NORMATIVA SANITARIA DEL MOMENT.



REGLES DEL JOC DEL PARXÍS 16é CAMPIONAT JCF

1. – Eixida

A l'inici de la partida les fitxes de cada jugador són col·locades en el quadre d'espera del seu color corresponent. El tauler se situa de manera que el quadre d'espera de cada jugador quede a la seua dreta i el seu corredor de casa davant d'ell. Per a decidir qui inicia el joc, tots els participants tiren el dau i comença el que obtinga major puntuació.

Només es podrà traure una fitxa del quadre d'espera quan en tirar el dau s'obtinga un cinc. En aquest cas, el jugador traurà una de les fitxes que tinga en el seu quadre d'espera i la col·locarà en la casella d'eixida del seu color. En la casella d'eixida no poden col·locar-se més de dues fitxes, per la qual cosa si el jugador ja té dues fitxes en ella, no podrà traure una tercera i haurà de moure una altra de les seues fitxes en joc. Si alguna de les fitxes de la casella d'eixida son d'un altre jugador, l'última en arribar serà eliminada i enviada al seu corresponent quadre d'espera per a fer lloc a la que eixirà.

1.2 – Moviments

Una vegada que un jugador té almenys una fitxa en joc, quan li arribe el seu torn llançarà el dau i haurà d'avançar una de les seues fitxes tantes caselles com punts indique el dau, en el mateix sentit que estan numerades les caselles de manera ascendent, és a dir, en sentit contrari a les agulles del rellotge.

Excepcionalment, quan el jugador tinga ja en joc totes les seues fitxes, si obté un 6, podrà avançar 7 caselles en el tauler.

Quan es té més d'una fitxa en joc, el jugador optarà per moure la que més li interesse.

Quan un jugador obté un 6 el torn no passa al següent jugador després de moure la fitxa corresponent. Una vegada realitzat el moviment repetirà la tirada fins a un màxim de dues repeticions (tres tirades).

En el cas que traga tres sisos consecutius, l'última fitxa que va moure (després de la segona tirada) haurà de tornar al quadre d'espera per a començar novament el seu recorregut i passarà el torn al següent jugador. Això no ocorrerà en el cas que aqueixa fitxa ja haguera entrat a casa (en les set caselles del seu color), encara que, en aquest cas, tampoc mourà fitxa ni continuarà tirant.

1.3 - Barreres

Si un jugador opta en una tirada per col·locar una fitxa en una casella que ja està ocupada per una altra del mateix color, formarà una barrera (denominada també Pont o Bloqueig). Aquestes barreres fan impossible el pas per eixa casella de qualsevol fitxa incloent les pròpies del jugador que l'ha creada, i podrà ser mantinguda tot el temps que desitge mentre pugui moure qualsevol altra fitxa en joc. Si el jugador que forma una barrera obté un 6 haurà de desfer-la, llevat que siga impossible realitzar el moviment amb les fitxes que la formen. Quan un mateix jugador tinga 2 barreres i trau un 6, podrà triar quina d'elles desitja obrir.

Si té fitxes en el quadre d'espera és obligatori traure fitxa quan s'obté un cinc. Si una fitxa no pot avançar el nombre total de caselles que li correspon per topar-se amb una barrera, el moviment no es podrà realitzar, ja que no es permet comptar un nombre parcial de caselles.

1.4 - Captures

Si una fitxa, després d'avançar el nombre de caselles que corresponga, arriba a una casella ocupada per una fitxa d'un altre color, la primera eliminarà a la que allí estava, havent de tornar la fitxa capturada al quadre d'espera on haurà de romandre fins a complir els requisits necessaris per a tornar a entrar en joc. Aquesta maniobra es denomina menjar i no és obligatori realitzar-la. Quan es menja una fitxa, el jugador que la captura haurà de comptar 20 amb qualsevol de les seues fitxes en joc. Si no pot realitzar el compte complet amb cap d'elles, perdrà aquesta opció.

No es podrà menjar una fitxa quan la casella on es produeix l'abast siga una casella segur, i en aquest cas no hi haurà captura i podran compartir la casella les dues fitxes de diferent color. Una casella no podran ocupar-la més de dues fitxes alhora, per la qual cosa si una fitxa haguera d'acabar el seu moviment en una assegurança que ja està ocupat per 2 fitxes, el moviment no es realitzaria. L'excepció a aquesta regla es produeix en les caselles d'eixida de cada color que, encara que són caselles segur, si estan ocupats per dues fitxes i una d'elles, o ambdues, són de color diferent al de la casella, si el jugador al qual correspon la casella d'eixida traguera una fitxa, eliminaria l'última que va arribar a aqueixa casella i comptaria 20 amb qualsevol de les seues fitxes.

1.5 Final de la partida

Quan una fitxa ha fet un volta al tauler i arriba a les caselles d'arribada del seu color, començarà a ascendir per elles amb la finalitat d'arribar a la seua casa. Per a entrar a casa el jugador haurà de comptar el valor exacte de les caselles que li falten per a aconseguir-la des d'aquella en la qual es troba. Si el valor obtingut és major que el total de caselles que li resten, el moviment no es pot dur a terme.

Quan una fitxa arriba a casa, el jugador haurà d'avançar 10 caselles amb qualsevol de les seues restants fitxes. Si no pot realitzar el compte complet amb una de les seues fitxes, perdrà aquesta opció. En el corredor format per les caselles d'arribada d'un determinat color només podran entrar fitxes d'aqueix color, per tant, en ell no es podran realitzar captures. Si en una sèrie de tirades successives per obtenir el valor 6, amb la segona tirada una fitxa acabara a la casa i en la tercera tirada isquera un altre 6, no esrealitzarà cap moviment però tampoc aquesta fitxa haurà de tornar al seu quadre d'espera.

El joc finalitza quan un jugador aconseguix introduir totes les seues fitxes en la seua corresponent casella final.

1.6 - Variant del joc a parelles

La normativa i reglamentació d'aquesta modalitat de joc és igual que la que s'aplica en partides de parxís en manera individual. Es diferencia en l'estratègia de joc que han de seguir els jugadors. Si en la manera de joc individual cada jugador ha de procurar el seu propi benefici, en aquesta modalitat de parelles l'estratègia del joc s'encamina a ajudar-se mútuament els dos membres de la parella per a aconseguir ser els primers a portar totes les seues fitxes a casa.

Cada membre de la parella juga amb un grup de fitxes d'un color oposat al del company (roig i groc o blau i verd). En principi, les captures de fitxes del propi company no es consideren jugades lògiques, encara que conforme avança la partida es puguen donar determinades situacions en les quals un dels dos companys tinga una posició global més favorable que l'altre i decidisca capturar fitxes de l'altre membre de la parella per a avançar més ràpidament i, en correspondència, el que estiga més retardat en la partida afavorirà aquesta maniobra del seu company.



**Se convoca el 16.º CAMPEONATO FALLERO DE PARXÍS,
La participación estará sujeta a las siguientes:**

BASES

Arte. 1.º-En el campeonato podrán participar todas las comisiones de Falla constituidas legalmente e inscritas en el Censo de la Junta Central Fallera.

La inscripción se hará por medio de escrito de los representantes de cada sector, a través de los cuales comunicarán los días, número de participantes y el casal o ubicación donde se llevarán a cabo las partidas, que entregarán en mano o por e-mail a la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera, festejos@fallas.com, **hasta el 18 de mayo de 2023, fecha en que acabará la inscripción.**

La organización técnica de este campeonato se hará a cargo de la Junta Central Fallera.

Arte. 2r.- El Campeonato se jugará en las siguientes fases:

Primera Fase:

POR SECTORES

Esta fase se hará a cada uno de los veintiséis sectores en que están distribuidas las Fallas dentro de la Junta Central Fallera. El sistema será deliga, es decir, jugarán todos contra todos a una sola vuelta y se clasificará para la siguiente fase el campeón de cada sector.

En caso de empates, estos se resolverán jugándose las partidas necesarias hasta llegar al desempate. Si el empate es entre dos comisiones, se jugará una partida entre ellas, si el empate fuera entre tres o más, se jugaría una liga entre ellas.

Para esta fase los representantes elegidos de cada sector tendrán todas las competencias y representación de la organización, incluso la de nombrar árbitros por ausencia o incompatibilidad de los actuantes, y la capacidad de resolver en primera instancia todas las incidencias que en el transcurso de las partidas suben surgir, pero la decisión final, en caso de ser necesaria, corresponderá al Comité de Competición. A ese efecto, se facilitará a los mencionados representantes toda la documentación necesaria para el desarrollo de las partidas, actas, calendarios, etc.

Concluida esta fase, los representantes de sector entregarán el nombre de la Falla ganadora, así como el nombre de los/las jugadores/se participantes y el cuadrante final de las partidas, a la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera hasta el día **22 de junio de 2022.**

Segunda Fase:

CAMPEONES DE SECTOR

Las 26 comisiones campeonas de la fase anterior serán distribuidas, por medio de un sorteo, en 2 grupos de 6 Fallas y 2 grupos de 7 Fallas, que jugarán esta fase siguiendo el mismo sistema del anterior, es decir, de liga, de forma que pasará a la siguiente fase la Falla ganadora en cada uno de los 4 grupos.

Para evitar posibles empates, se contabilizarán las fichas que cada pareja haya metido en la casilla de llegada.

El sorteo tendrá lugar a los locales de la Junta Central Fallera el **día 26 de junio de 2023 a las 19:30 horas.**

SEMIFINALES

En esta fase se formarán por medio de un sorteo dos grupos de dos Fallas cada uno, que jugarán a una sola partida, de forma que pasará a la final la comisión ganadora de cada grupo.

FINAL

Se jugará a una sola partida.

Arte. 3.º- Para las fases segunda, tercera y cuarta, la Junta Central Fallera nombrará los delegados necesarios para cada grupo, que tendrán las mismas competencias descritas anteriormente.

Será obligatorio utilizar el material de Junta Central fallera para jugar. Junta Central Fallera proporcionará todo el material necesario.

Los árbitros para las semifinales y la final, serán designados por Junta Central Fallera.

Los días, horas y lugares de las partidas de estas fases, serán fijados y comunicados a su momento por la Junta Central Fallera.

La partida final se hará en un acto organizado a ese efecto por la Junta Central Fallera, de forma que las comisiones participantes tendrán que aceptar las normas de organización que para ese acto se establezcan.

Arte. 4.º- Si alguna comisión abandona la competición durante el desarrollo de esta, serán anuladas todas las partidas jugadas y los puntos obtenidos por esta y se considerará como si no hubiera iniciado el campeonato.

Si alguno de los participantes abandona la partida o tiene que abandonar varias partidas por una causa excepcional o fuerza mayor, una vez iniciadas estas, se suspenderán provisionalmente y se tomará nota de la situación en que se encuentra la partida en ese momento, de forma que el Comité de Competición, después de las aclaraciones pertinentes, tendrá que resolver los motivos de la suspensión y comunicar su decisión en cuanto al reinicio de la partida suspensa, así como el día y la hora de de esta.

Arte. 5t.-Para las fases del campeonato que se realizan como liga, la puntuación se aplicará de la siguiente manera:

Partida ganada..... 1 punto
Partida perdida..... 0 puntos

La partida finaliza cuando LOS/LAS DOS JUGADORES/SE, consiguen introducir todas sus fichas en su correspondiente casilla final, quedando autorizadas las ayudas del/la jugador/a que ha acabado, en favor del/la compañero/a que sigue en juego.

Una vez iniciadas las partidas no se podrán suspender ni prorrogar, excepto en aquellos casos que contempla el arte. anterior.

Del mismo modo, una vez iniciadas las partidas no podrán producirse cambios ni sustituciones entre los participantes.

Arte. 6r.-Las reglas del juego de este campeonato son las que se adjuntan en estas BASES, editadas por la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera.

Arte. 7r.-Se considerará FALTA GRAVE y por tanto motivo de descalificación, la no aceptación por parte de los participantes de las dichas reglas; como así mismo la participación de jugadores no inscritos previamente; en este caso, se darán TODAS las partidas celebradas por la comisión infractora, por perdidas.

Arte. 8r.-Se competencia del Comité de Competición, la imposición de la sanción correspondiente si considera la retirada no justificada. Esta sanción podría llevar incluso a la inhabilitación de los jugadores y de la comisión a participar en futuros campeonatos.

El Comité de Competición, estará formado por tres personas del área de Organización Festiva de Junta Central Fallera y sus decisiones serán inapelables.

Arte. 9r.-La inscripción de este campeonato comporta la aceptación y conocimiento por parte de las comisiones y de los/las jugadores/se de estas bases.

Arte. 10r.-La organización se reserva el derecho a suspender el campeonato si las inscripciones no superan el 10% del censo de las fallas de la JCF.

La Junta Central Fallera y el Comité de Competición, ruegan a todos los participantes que se abstengan de provocar acciones y actas que puedan hacer de este noble juego una cuestión polémica y de mal gusto; situaciones estas totalmente contrarias al que se pretende; que sea motivo de distracción, gozo y hermandad entre los/las falleros/se y sus comisiones.

ESTAS BASES ESTARÁN CONDICIONADAS A LA NORMATIVA SANITARIA DEL MOMENTO.



REGLAS DEL JUEGO DEL PARCHIS 16º CAMPEONATO JCF

1. Salida

Al comienzo de la partida las fichas de cada jugador son colocadas en el cuadro de espera de su color correspondiente. El tablero se sitúa de forma que el cuadro de espera de cada jugador quede a su derecha y su pasillo de casa delante de él. Para decidir quién inicia el juego, todos los participantes tiran el dado y comienza el que obtenga mayor puntuación.

Sólo se podrá sacar una ficha del cuadro de espera cuando al tirar el dado se obtenga un cinco. En este caso, el jugador sacará una de las fichas que tenga en su cuadro de espera y la colocará en la casilla de salida de su color. En la casilla de salida no pueden colocarse más de dos fichas, por lo que si el jugador ya tiene dos fichas en ella, no podrá sacar una tercera y deberá mover otra de sus fichas en juego. En el caso de que alguna de las que está en la casilla de salida pertenezca a otro jugador, la última en llegar será eliminada y enviada a su correspondiente cuadro de espera para hacer hueco a la que va a salir.

1.2 Movimientos

Una vez que un jugador tiene al menos una ficha en juego, cuando le llegue su turno lanzará el dado y deberá avanzar una de sus fichas tantas casillas como puntos indique el dado, en el mismo sentido que están numeradas las casillas de forma ascendente, es decir, en sentido contrario a las agujas del reloj.

Excepcionalmente, cuando el jugador tenga ya en juego todas sus fichas, si obtiene un 6, podrá avanzar 7 casillas en el tablero. Cuando se tiene más de una ficha en juego, el jugador optará por mover la que más le interese.

Cuando un jugador obtiene un 6 el turno no pasa al siguiente jugador después de mover la ficha correspondiente. Una vez realizado el movimiento repetirá la tirada hasta un máximo de dos repeticiones (tres tiradas).

En el caso de que saque tres seises consecutivos, la última ficha que movió (tras la segunda tirada) deberá volver al cuadro de espera para comenzar nuevamente su recorrido y pasará el turno al siguiente jugador. Esto no ocurrirá en el caso de que esa ficha ya hubiera entrado en casa (en las siete

casillas de su color), aunque, en este caso, tampoco moverá ficha ni seguirá tirando.

1.3 - Barreras

Si un jugador opta en una tirada por colocar una ficha en una casilla que ya está ocupada por otra del mismo color, formará una barrera (denominada también Puente o Bloqueo). Estas barreras hacen imposible el paso por esa casilla de cualquier ficha incluyendo las propias del jugador que la ha creado, y podrá ser mantenida todo el tiempo que desee mientras pueda mover cualquier otra ficha en juego. Si el jugador que forma una barrera obtiene un 6 deberá deshacerla, a menos que sea imposible realizar el movimiento con las fichas que la forman. Cuando un mismo jugador tenga 2 barreras y saque un 6, podrá elegir cual de ellas desea abrir.

Si tiene fichas en el cuadro de espera es obligatorio sacar ficha cuando se obtiene un cinco.

Si una ficha no puede avanzar el número total de casillas que le corresponde por toparse con una barrera, el movimiento no se podrá realizar, ya que no se permite contar un número parcial de casillas.

1.4 - Capturas

Si una ficha, tras avanzar el número de casillas que corresponda, llega a una casilla ocupada por una ficha de otro color, la primera eliminará a la que allí estaba, debiendo regresar la ficha capturada al cuadro de espera donde tendrá que permanecer hasta cumplir los requisitos necesarios para volver a entrar en juego. Esta maniobra se denomina comer y no es obligatorio realizarla. Cuando se come una ficha, el jugador que la captura deberá contar 20 con una cualquiera de sus fichas en juego. Si no puede realizar la cuenta completa con ninguna de ellas, perderá esta opción.

No se podrá comer una ficha cuando la casilla donde se produce el alcance sea una casilla seguro, en cuyo caso no habrá captura y podrán compartir la casilla las dos fichas de diferente color. Una casilla no podrán ocuparla más de dos fichas a la vez, por lo que si una ficha debiera acabar sumovimiento en un seguro que ya está ocupado por 2 fichas, el movimiento no se realizaría.

La excepción a esta regla se produce en las casillas de salida de cada color que, aunque son casillas seguro, si están ocupados por dos fichas y una de ellas, o ambas, son de color diferente al de la casilla, si el jugador al que corresponde la casilla de salida sacara una ficha, eliminaría la última que llegó a esa casilla y contaría 20 con cualquiera de sus fichas.

1.5 - Final de la partida

Cuando una ficha ha dado una vuelta al tablero y llega a las casillas de llegada de su color, empezará a ascender por ellas con el fin de llegar a su casa. Para entrar en casa el jugador tendrá que contar el valor exacto de las casillas que le faltan para alcanzarla desde aquella en la que se encuentra. Si el valor obtenido es mayor que el total de casillas que le restan, el movimiento no se puede llevar a cabo.

Cuando una ficha llega a casa, el jugador deberá avanzar 10 casillas con cualquiera de sus restantes fichas. Si no puede realizar la cuenta completa con una de sus fichas, perderá esta opción. En el pasillo formado por las casillas de llegada de un determinado color sólo podrán entrar fichas de ese color, por tanto, en él no se podrán realizar capturas. Si en una serie de tiradas sucesivas por obtener el valor 6, con la segunda tirada una ficha acabase en la casa y en la tercera tirada saliese otro 6, no se realizará movimiento alguno pero tampoco esta ficha tendrá que volver a su cuadro de espera.

El juego finaliza cuando un jugador logra introducir todas sus fichas en su correspondiente casilla final.

1.6 - Variante del juego a parejas

La normativa y reglamentación de esta modalidad de juego es igual que la que se aplica en partidas de parchís en modo individual. Se diferencia en la estrategia de juego que deben seguir los jugadores. Si en el modo de juego individual cada jugador debe procurar su propio beneficio, en esta modalidad de parejas la estrategia del juego se encamina a ayudarse mutuamente los dos miembros de la pareja para conseguir ser los primeros en llevar todas sus fichas a casa.

Cada miembro de la pareja juega con un grupo de fichas de un color opuesto al del compañero (rojo y amarillo o azul y verde). En principio, las capturas de fichas del propio compañero no se consideran jugadas lógicas,

aunque conforme avance la partida se puedan dar determinadas situaciones en las que uno de los dos compañeros tenga una posición global más favorable que el otro y decida capturar fichas del otro miembro de la pareja para avanzar más rápidamente y, en correspondencia, el que esté más retrasado en la partida favorecerá esta maniobra de su compañero.