BASES TORNEO DE PARCHÍS

SAN PEPE'25

Bases del torneo:

1. Para poder participar en este torneo es necesario pertenecer a la UEx.

2. La entrega de premios será el 20 de marzo.

3. Sólamente los finalistas tienen derecho a la camiseta conmemorativa, la cual se recogerá el día 20 de marzo o la semana posterior en la sala del Consejo de Estudiantes de la EII.

4. El torneo se realizará el día **17 de marzo a las 18:30**.

5. Se necesita un mínimo 8 de jugadores para realizar este torneo.

6. El torneo se realizará mediante eliminatoria dependiendo del número de jugadores.

7. Los enfrentamientos se establecerán por sorteo.

8. Reglas:

   - Cada jugador debe llevar sus cuatro fichas desde la casilla de salida hasta su casa. Gana el primer jugador que lo consiga, y el segundo puesto es para quien lo logre después
   - Se juega con 4 jugadores. Se podrá reducir el número si el número de jugadores lo requiere.
   - Cada jugador elige un color y coloca sus 4 fichas en la casilla de salida correspondiente.
   - Se juega con un dado de 6 caras.
   - Cada jugador lanza el dado en su turno y mueve una ficha con el número de casillas indicado.
   - Para sacar una ficha de la salida, es necesario obtener un 5 en el dado.
   - Si un jugador tiene fichas en casa y no saca un 5, pierde el turno.
   - Si un jugador cae en una casilla ocupada por una ficha rival, come la ficha y la devuelve a la salida. Además, avanza 20 casillas como recompensa.

- No se puede capturar fichas que estén en casillas seguras (marcadas con un círculo).
- Si un jugador coloca dos fichas en una misma casilla segura, forma una barrera, que impide el paso a cualquier jugador, incluso a él mismo.
- Si un jugador coloca dos fichas en una casilla no segura, no forma una barrera, pero impide que otro jugador caiga en la misma casilla, impidiendo que se coman sus fichas.
- Para deshacer una barrera, el jugador debe mover una de sus fichas en su siguiente turno.
- Si en la casilla de salida se encuentran dos fichas de diferente color y sale una nueva ficha, la ficha de diferente color (o si ambas lo son, la última ficha que hubiera llegado a la casilla) resulta capturada.
- Si un jugador saca un 6, mueve su ficha 6 casillas y vuelve a tirar. Si tiene sus 4 fichas fuera de la salida, mueve 7 casillas.
- Si obtiene tres seises seguidos, la última ficha movida regresa a la salida.
- Si un jugador saca un 6 y sus fichas forman alguna barrera, está obligado a mover una de las fichas que la forman.
- Para entrar en la meta, se debe sacar el número exacto en el dado.
- Al meter una ficha en la meta, el jugador avanza 10 casillas con otra ficha.
- Si todas sus fichas están en la meta, ya no lanza más el dado.
- Ganador: El primer jugador que mete sus 4 fichas en la meta.
- Los otros jugadores pueden seguir jugando si quieren determinar el resto de puestos.
- **Los últimos cuatro jugadores** jugarán **la final** en la cual ganará el primero en llevar las 4 fichas a su casa y el segundo premio será para el segundo que lo consiga.

9. Si un participante no quiere jugar contra su contrincante, este participante será descalificado.

10. Cualquier otra cuestión quedará estipulada por la organización.

11. Estas bases están sujetas a cambios y la participación en el torneo supone la aceptación de las mismas.

Premios:

- Primer premio: 30 euros y trofeo.
- Segundo premio: 15 euros.

Ante cualquier duda podéis contactar con el Consejo de Estudiantes mediante el correo eii.consejoalumnos@gmail.com