

KLS PARCHÍS/PARCHEESI



KLS Enjoyneering

Enjoy engineering

Contents/contenidos:

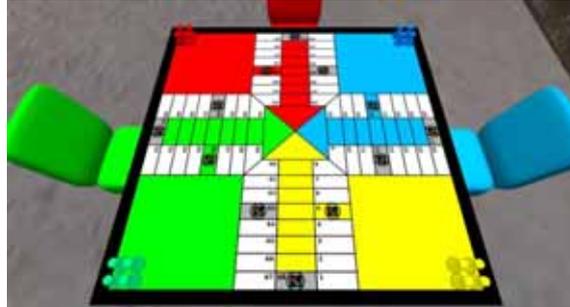
P4rchis, parchís para cuatro jugadores.

P4rcheesi, four players parcheesi.

ParSix ESP, parchís para 6 jugadores.

ParSix ENG, 6 players parcheesi.

P4rchis



- 1.- Introducción.
- 2.- Juego.
- 3.- Menú de opciones y configuración.
- 4.- Estadísticas.
- 5.- Asientos.
- 6.- RESET.

1.- Introducción.

P4rchis es una versión del conocido juego del parchís. El objeto del juego es que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta intentando, en el camino, comerse a las demás. El primero en conseguirlo será el ganador.

En el P4rchis pueden jugar de uno a cuatro jugadores. Cada jugador tiene un color que es el que lo representa.

En el P4rchis cada jugador dispone de 1 a 4 fichas (opción del menú) que al inicio de la partida están en el triángulo de su color que es su casa. Las fichas sobrantes se disponen a un lado del tablero y no es posible jugar con ellas.

2.- Juego.

Al sentarse un jugador o más en la mesa se mostrará un panel con la palabra "COMENZAR" en el centro del tablero. Se debe tocar este panel para iniciar la partida una vez que todos los jugadores están sentados y listos para jugar.

Los jugadores van tirando los dados por turnos (o el dado si así se ha seleccionado en el menú de opciones). Para ello deben tocar el panel central cuando indique "TIRAR DADOS" y esté orientado hacia su posición. Además, la barra de la mesa de su posición se activará con su color y de manera intermitente para indicar de qué color es el turno. Esta intermitencia se puede obtener como indicativo del lag existente; una intermitencia con un tiempo superior a un segundo indica lag, tanto

más alto cuanto más lenta sea la intermitencia. Jugar con un lag elevado puede ser una experiencia muy frustrante.

Para sacar una ficha de casa se debe sacar un cinco, o que la suma de los dos dados sea cinco.

Las fichas avanzan por las casillas del tablero en sentido antihorario tantas casillas como puntos indique el dado seleccionado, salvo que sea imposible el movimiento.

Para mover una ficha antes hay que seleccionarla (tocándola). Una vez seleccionada cambiará su color a negro, y para moverla se debe tocar el dado que se quiere aplicar a esa ficha. Si se juega con dos dados habrá que repetir esta acción dos veces.

Si se juega con dos dados y se obtiene un doble (los dos dados con la misma puntuación), se volverá a tirar al acabar el turno. En el menú de opciones se puede elegir que si se sacan tres dobles seguidos la última ficha movida se vaya a su casa (independientemente de dónde estuviera, salvo que haya llegado a la meta), o dejar que el número de dobles seguidos sea ilimitado.

El tablero tiene 68 casillas de juego más 7 casillas de la calle de meta por cada color. En cada casilla sólo pueden permanecer como máximo dos fichas con las siguientes salvedades:

* En las casillas normales (blancas) sólo pueden permanecer dos fichas del mismo jugador o diferentes si corresponden a una pareja (si se ha activado el juego por parejas en el menú de opciones). En caso contrario la última ficha en llegar a esa casilla se "come" a la ficha que estaba previamente y la envía a su casa. En este caso el jugador que "come" se cuenta 20, y el último dado usado mostrará un 20 para mover la ficha que se desee (siempre que el movimiento sea posible).

* Existen 12 casillas que son "seguros". Se reconocen por tener en su interior un círculo con un pequeño icono. En estas casillas las fichas no pueden ser comidas, y por tanto pueden estar hasta dos fichas de igual o diferente color.

* Existe una excepción en los seguros: En las casillas de salida de cada jugador (la que está al lado de su casa) tiene preferencia de salida este color, por lo que si un jugador va a sacar ficha de su casa y en el seguro de salida hay dos fichas que no son suyas ni de su pareja, el jugador que saca ficha puede elegir qué ficha se come para poder sacar la suya.

Si en una casilla están dos fichas del mismo color o que formen pareja, forman una "barrera". Si se ha activado la opción de jugar con barreras en el menú de opciones. Las barreras no pueden ser atravesadas.

Cuando una ficha alcanza su calle de meta (las casillas son de su color y no están numeradas), ningún otro jugador puede alcanzarla allí. En la calle de meta se aplican las mismas reglas que para las barreras y la limitación de dobles.

Una ficha llega a la meta cuando se tiene la puntuación exacta para llegar a ella. Cuando una ficha llega a la meta se contará 10 con la ficha que se desee.

Gana la partida el jugador que primero lleve a la meta a todas sus fichas.

Si se levantan de la mesa todos los jugadores se resetea la partida.

3.- Menú de opciones y configuración.

Una vez sentados, y ANTES DE COMENZAR LA PARTIDA, al tocar el tablero se muestra el menú de opciones y configuración. Los botones mostrados son diferentes para el propietario de la mesa y el resto de jugadores..

Para todos los jugadores se muestran los siguientes botones:

- * "Instrucciones": Al tocarlo se obtiene esta nota.

- * "Ok": Cierra el menú y lo libera. Sólo un jugador puede manejar el menú en un momento dado, por lo que si otro jugador está manejando el menú, se bloquea el acceso a los demás hasta que sea liberado.

- * "Modificar": Esta opción sólo aparece si el propietario de la mesa ha permitido que cualquier jugador pueda modificar la configuración. En caso contrario no aparece este botón y simplemente el menú informa de las opciones de juego.

Para el propietario de la mesa, además de los anteriores botones se muestran los siguientes:

- * "Bloquear" o "Desbloquear": Bloquea o desbloquea la modificación de las opciones por parte de los demás jugadores.

- * "Borrar TOP-10": Borra la lista de ganadores. Mientras no haya una partida activa, sobre el centro del tablero se muestra el Top 10 de ganadores de partidas, datos que son borrados al pulsar este botón.

Al pulsar el botón "Modificar", si está disponible, se muestra un submenú que permite modificar las opciones de juego:

- * "Fichas": Permite elegir el número de fichas con las que se jugará la partida, de 1 a 4.

- * "Barreras": Activa/desactiva las barreras.

- * "3 dobles casa": Activa/desactiva la limitación de tres dobles consecutivos.

- * "2 dados": Permite jugar con uno o con dos dados.

- * "Bot": Activa/desactiva la IA (Inteligencia Artificial) del juego. Si está activada todos los colores en los que no haya nadie sentado serán controlados por la mesa.

- * "Parejas": Activa/Desactiva el juego por parejas. Si está activado, las parejas son los colores opuestos en el tablero (amarillo-verde, azul-naranja y rojo-magenta). Las parejas no se

comen las fichas entre sí, y pueden formar barreras mixtas con sus fichas.

- * "Nivel Bot": Permite elegir entre tres niveles de dificultad para los bots.

- * "Desfile": Activa/desactiva que al terminar la partida las fichas vencedoras desfilen ante las demás,

- * "Sentido horario": Permite elegir el sentido de los turnos, horario o antihorario (a izquierdas o a derechas).

- * "Hecho": Cierra el menú y lo libera.

Cada vez que un jugador modifique una opción los nuevos valores serán mostrados en el chat general.

Hay un tiempo máximo para usar el menú, si no se hace nada, transcurrido ese tiempo se libera automáticamente el menú.

4.- Estadísticas.

Una vez finalizada la partida se muestran por el chat general datos sobre la partida, como tiempo de duración de la partida, el número de fichas comidas por cada jugador, los puntos totales obtenidos con los dados, el número de dobles obtenidos o el número de cincos obtenido.

5.- Asientos.

Los asientos incorporan algunas animaciones para poder expresar al resto de jugadores nuestra opinión sobre su juego. Para acceder al menú del asiento es suficiente con tocarlo.

6.- RESET.

ParSix resetea todos sus scripts cada vez que se reinicia la región en la que está. Si algún script se detiene por la razón que sea, habrá que esperar al reinicio de la región para volver al estado inicial. La única excepción son los scripts de control de opciones y de lista de ganadores, que no se reinician de manera automática.

P4rcheesi



1. - Introduction.
2. - Game.
3. - Options and settings dialog.
4. - Statistics.
5. - Seats.
6. - RESET.

1. - Introduction.

P4rcheesi is a version of the well known game Parcheesi. The object of the game is that each player take their pawns from nest to goal trying on the way, capture the other players' pawns. wins the game the first player to get all the pawns in the goal.

In P4rcheesi can play from one to four players. Each player has a color that is representing him/her.

In P4rcheesi each player has 1-4 pawns (menu selectable) at the beginning of the game are in the triangle of color that is his/her home or nest. The remaining pawns, if any, are placed off the board and you can't play with them.

2. - Game.

When a player (or more) sits on a seat, the table will show a panel with the word "START" in the center of the board. You should touch the panel to start the game when all the players are seated and ready to play.

Players will take turns rolling the dice (or die if it is selected in the options menu). They must touching the panel indicating "ROLL DICE" when is facing him/her. Moreover, bar table is activated with its color and intermittently to indicate what color is the turn. This flashing bar

may be used as indicative of existing lag: a flash with a longer than one second indicates lag, the higher lag, the slower intermittency. Playing with a high lag can be a very frustrating experience.

To enter a pawn in the game from its nest you should get a five in a die, or that the sum of the two dice is five.

The pawns advance through the spaces on the board counterclockwise as many spaces as selected points on the dice, unless it is impossible to move.

To move a pawn it must be selected before (touching). Once selected will change color to black, and touch the dice whose points you want to apply to that pawn. If playing with two dice you will repeat this action twice.

If you are playing with two dice and you get a double (two dice with the same score) you will repeat turn. In the options menu you can choose that if you take three consecutive doubles the last moved pawn go back its nest (wherever you were, unless it has reached the goal), or let the consecutive doubles unlimited.

The board has 68 spaces, plus 7 goal corridor spaces for each color. In each space can only stay a maximum of two pawns with the following exceptions:

- * In normal spaces (white) can only stay two pawns of the same player or different if they form a couple (if activated the couples game in the options menu). Otherwise the last pawn to get to that space "capture" the pawn that was previously and sent back its nest or home. In this case the player who "captures" gets 20 extra dice-points, and last used die will show a 20 to move the pawn you want (provided the movement is possible).

- * There are 12 spaces that are "safe spaces". They are recognized by having inside a circle with a small icon and grey colored. In these spaces the pawns can not be captured, and thus may be up to two pawns of the same or different color.

- * There is an exception in no capturing in safe spaces: In the safe spaces besides each player's nest colored with his/her color, if a player enters a a pawn and the space is occupied by two pawns that are not his/her owns (or his or her partner in couples game), the player can choose which pawn gets captured.

If a space is occupied by two pawns of the same color or that are couple in couples game, they form a "blockade". If you have enabled the option to play with blockades in the options menu, blockades can't be crossed.

When a pawn reaches its goal corridor (the spaces with its color and not numbered), no other player can get there. In goal corridor apply the same rules for the blockades and limited consecutive doubles.

A pawn gets its goal when you have the exact die-score to get to it. When a pawn gets the goal you will count 10 with the pawn you want.

Wins the game is the first player to take all his /her pawns to the goal.

If all the players leave the table game is reset.

3. - Options and settings dialog.

Once seated, and before starting the game, touching the game board will display the options and settings dialog. The buttons displayed differ for the owner of the table and the other players ..

The following buttons are displayed to all players:

- * "Instructions": You get this notecard.
- * "Ok": Closes the dialog and releases it. Only a player can handle the dialog at any given time, so if another player is handling the dialog, it blocks access to the others until released.
- * "Modify": This option only appears if the owner of the table has allowed any player can modify the settings. Otherwise this button doesn't appear.

For the owner of the table, in addition to the above, buttons are shown as follows:

- * "Lock" or "Unlock": Locks or unlocks the modification of the options from the other players.
- * "Delete TOP-10": Clears the list of winners. While there is no active item on the center of the board shows the top 10 winners of items, data are deleted when you press this button.

Pressing the "Modify" button, if available, shows a menu to change the game options:

- * "Pawns": Choose the number of chips you will play the game for 1-4.
- * "Blockades": Enable / disable blockades.
- * "3 double nest": Enable / disable the limitation of three consecutive doubles.
- * "2 dice": Play with one or two dice.
- * "Bot": Enable / disable the AI (Artificial Intelligence) game. If enabled all the colors in which no one is sitting will be bot controlled.
- * "Couples": Enable / Disable the game in pairs. If enabled, the couples are opposite colors on the board (yellow-green, blue-orange and red-magenta). Couples do not capture their pawns, and can form mixed blockades.
- * "Bot Level": Choose from three levels of difficulty to bots.
- * "Parade": Enable / disable the winner pawns to parade.
- * "Clockwise": Selects the turn order, clockwise (next turn player to the left) or counterclockwise (right).
- * "Done": Closes the menu and releases.

Each time a player change an option the new values will be shown in the general chat.

There is a time limit for using the dialog, if nothing is done, after that time the dialog is automatically released.

4. - Statistics.

Once the game is over, it gives in general chat data about the game, as duration of the game, the number of pawns captured per player , the total points obtained with the dice, number of doubles obtained or the number of fives obtained.

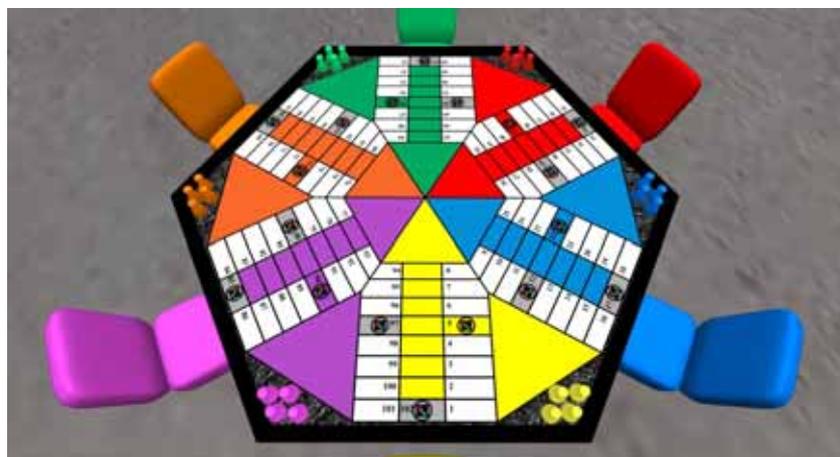
5. - Seats.

The seats feature some animations for the players express their opinion about the game. To access them just touch the seat.

6. - RESET.

ParSix resets all its scripts every time the region where it is in is restarted. If a script is stopped for any reason, you should wait to the region restart to return to the initial state. The only exception are the options control scripts and list of winners, which do not restart automatically.

ParSix ESP



- 1.- Introducción.
- 2.- Juego.
- 3.- Menú de opciones y configuración.
- 4.- Estadísticas.
- 5.- Asientos.
- 6.- RESET.

1.- Introducción.

ParSix es una versión del conocido juego del parchís. El objeto del juego es que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta intentando, en el camino, comerse a las demás. El primero en conseguirlo será el ganador.

En el ParSix pueden jugar de uno a seis jugadores. Cada jugador tiene un color que es el que lo representa.

En el ParSix cada jugador dispone de 1 a 4 fichas (opción del menú) que al inicio de la partida están en el triángulo de su color que es su casa. Las fichas sobrantes se disponen fuera del tablero y no es posible jugar con ellas.

2.- Juego.

Al sentarse un jugador o más en la mesa se mostrará un panel con la palabra "COMENZAR" en el centro del tablero. Se debe tocar este panel para iniciar la partida una vez que todos los jugadores están sentados y listos para jugar.

Los jugadores van tirando los dados por turnos (o el dado si así se ha seleccionado en el menú de opciones). Para ello deben tocar el panel centrar cuando indique "TIRAR DADOS" y esté orientado hacia su posición. Además, la barra de la mesa de su posición se activará con su color y de

manera intermitente para indicar de qué color es el turno. Esta intermitencia se puede utilizar como indicativo del lag existente; una intermitencia con un tiempo superior a un segundo indica lag, tanto más alto cuanto más lenta sea la intermitencia. Jugar con un lag elevado puede ser una experiencia muy frustrante.

Para sacar una ficha de casa se debe sacar un cinco, o que la suma de los dos dados sea cinco.

Las fichas avanzan por las casilla del tablero en sentido antihorario tantas casillas como puntos indique el dado seleccionado, salvo que sea imposible el movimiento.

Para mover una ficha antes hay que seleccionarla (tocándola). Una vez seleccionada cambiará su color a negro, y para moverla se debe tocar el dado que se quiere aplicar a esa ficha. Si se juega con dos dados habrá que repetir esta acción dos veces.

Si se juega con dos dados y se obtiene un doble (los dos dados con la misma puntuación), se volverá a tirar al acabar el turno. En el menú de opciones se puede elegir que si se sacan tres dobles seguidos la última ficha movida se vaya a su casa (independientemente de dónde estuviera, salvo que haya llegado a la meta), o dejar que el número de dobles seguidos sea ilimitado.

El tablero tiene 102 casillas de juego más 7 casillas de la calle de meta por cada color. En cada casilla sólo pueden permanecer como máximo dos fichas con las siguientes salvedades:

* En las casillas normales (blancas) sólo pueden permanecer dos fichas del mismo jugador o diferentes si corresponden a una pareja (si se ha activado el juego por parejas en el menú de opciones). En caso contrario la última ficha en llegar a esa casilla se "come" a la ficha que estaba previamente y la envía a su casa. En este caso el jugador que "come" se cuenta 20, y el último dado usado mostrará un 20 para mover la ficha que se desee (siempre que el movimiento sea posible).

* Existen 18 casillas que son "seguros". Se reconocen por tener en su interior un círculo con un pequeño icono. En estas casillas las fichas no pueden ser comidas, y por tanto pueden estar hasta dos fichas de igual o diferente color.

* Existe una excepción en los seguros: En las casillas de salida de cada jugador (la que está al lado de su casa) tiene preferencia de salida este color, por lo que si un jugador va a sacar ficha de su casa y en el seguro de salida hay dos fichas que no son suyas ni de su pareja, el jugador que saca ficha puede elegir qué ficha se come para poder sacar la suya.

Si en una casilla están dos fichas del mismo color o que formen pareja, forman una "barrera". Si se ha activado la opción de jugar con barreras en el menú de opciones, las barreras no pueden ser atravesadas.

Cuando una ficha alcanza su calle de meta (las casillas son de su color y no están numeradas), ningún otro jugador puede alcanzarla allí.

En la calle de meta se aplican las mismas reglas que para las barreras y la limitación de dobles.

Una ficha llega a la meta cuando se tiene la puntuación exacta para llegar a ella. Cuando una ficha llega a la meta se contará 10 con la ficha que se desee.

Gana la partida el jugador que primero lleve a la meta a todas sus fichas.

Si se levantan de la mesa todos los jugadores se resetea la partida.

3.- Menú de opciones y configuración.

Una vez sentados, y ANTES DE COMENZAR LA PARTIDA, al tocar el tablero se muestra el menú de opciones y configuración. Los botones mostrados son diferentes para el propietario de la mesa y el resto de jugadores..

Para todos los jugadores se muestran los siguientes botones:

- * "Instrucciones": Al tocarlo se obtiene esta nota.

- * "Ok": Cierra el menú y lo libera. Sólo un jugador puede manejar el menú en un momento dado, por lo que si otro jugador está manejando el menú, se bloquea el acceso a los demás hasta que sea liberado.

- * "Modificar": Esta opción sólo aparece si el propietario de la mesa ha permitido que cualquier jugador pueda modificar la configuración. En caso contrario no aparece este botón y simplemente el menú informa de las opciones de juego.

Para el propietario de la mesa, además de los anteriores botones se muestran los siguientes:

- * "Bloquear" o "Desbloquear": Bloquea o desbloquea la modificación de las opciones por parte de los demás jugadores.

- * "Borrar TOP-10": Borra la lista de ganadores. Mientras no haya una partida activa, sobre el centro del tablero se muestra el Top 10 de ganadores de partidas, datos que son borrados al pulsar este botón.

Al pulsar el botón "Modificar", si está disponible, se muestra un submenú que permite modificar las opciones de juego:

- * "Fichas": Permite elegir el número de fichas con las que se jugará la partida, de 1 a 4.

- * "Barreras": Activa/desactiva las barreras.

- * "3 dobles casa": Activa/desactiva la limitación de tres dobles consecutivos.

- * "2 dados": Permite jugar con uno o con dos dados.

- * "Bot": Activa/desactiva la IA (Inteligencia Artificial) del juego. Si está activada todos los colores en los que no haya nadie sentado serán controlados por la mesa.

*"Parejas": Activa/Desactiva el juego por parejas. Si está activado, las parejas son los colores opuestos en el tablero (amarillo-verde, azul-naranja y rojo-magenta). Las parejas no se comen las fichas entre sí, y pueden formar barreras mixtas con sus fichas.

* "Nivel Bot": Permite elegir entre tres niveles de dificultad para los bots.

*"Desfile": Activa/desactiva que al terminar la partida las fichas vencedoras desfilen ante las demás,

* "Sentido horario": Permite seleccionar el orden de los turnos, horario (siguiente turno jugador a la izquierda) o antihorario (a la derecha).

* "Hecho": Cierra el menú y lo libera.

Cada vez que un jugador modifique una opción los nuevos valores serán mostrados en el chat general.

Hay un tiempo máximo para usar el menú, si no se hace nada, transcurrido ese tiempo se libera automáticamente el menú.

4.- Estadísticas.

Una vez finalizada la partida se muestran por el chat general datos sobre la partida, como tiempo de duración de la partida, el número de fichas comidas por cada jugador, los puntos totales obtenidos con los dados, el número de dobles obtenidos o el número de cincos obtenido.

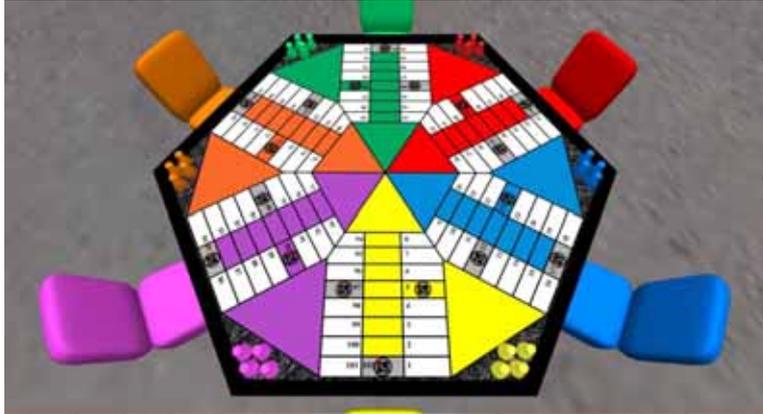
5.- Asientos.

Los asientos incorporan algunas animaciones para poder expresar al resto de jugadores nuestra opinión sobre su juego. Para acceder al menú del asiento es suficiente con tocarlo.

6.- RESET.

ParSix resetea todos sus scripts cada vez que se reinicia la región en la que está. Si algún script se detiene por la razón que sea, habrá que esperar al reinicio de la región para volver al estado inicial. La única excepción son los scripts de control de opciones y de lista de ganadores, que no se reinician de manera automática.

ParSix ENG



1. - Introduction.
2. - Game.
3. - Options and settings dialog.
4. - Statistics.
5. - Seats.
6. - RESET.

1. - Introduction.

ParSix is a version of the well known game Parcheesi. The object of the game is that each player take their pawns from nest to goal trying on the way, capture the other players' pawns. wins the game the first player to get all the pawns in the goal.

In ParSix can play from one to six players. Each player has a color that is representing him/her.

In ParSix each player has 1-4 pawns (menu selectable) at the beginning of the game are in the triangle of color that is his/her home or nest. The remaining pawns, if any, are placed off the board and you can't play with them.

2. - Game.

When a player (or more) sits on a seat, the table will show a panel with the word "START" in the center of the board. You should touch the panel to start the game when all the players are seated and ready to play.

Players will take turns rolling the dice (or die if it is selected in the options menu). They must touching the panel indicating "ROLL DICE"

when is facing him/her. Moreover, bar table is activated with its color and intermittently to indicate what color is the turn. This flashing bar may be used as indicative of existing lag: a flash with a longer than one second indicates lag, the higher lag, the slower intermittency. Playing with a high lag can be a very frustrating experience.

To enter a pawn in the game form its nest you should get a five in a die, or that the sum of the two dice is five.

The pawns advance through the spaces on the board counterclockwise as many spaces as selected points on the dice, unless it is impossible to move.

To move a pawn it must be selected before (touching). Once selected will change color to black, and touch the dice whose points you want to apply to that pawn. If playing with two dice you will repeat this action twice.

If you are playing with two dice and you get a double (two dice with the same score) you will repeat turn. In the options menu you can choose that if you take three consecutive doubles the last moved pawn go back its nest (wherever you were, unless it has reached the goal), or let the consecutive doubles unlimited.

The board has 102 spaces, plus 7 goal corridor spaces for each color. In each space can only stay a maximum of two pawns with the following exceptions:

- * In normal spaces (white) can only stay two pawns of the same player or different if they form a couple (if activated the couples game in the options menu). Otherwise the last pawn to get to that space "capture" the pawn that was previously and sent back its nest or home. In this case the player who "captures" gets 20 extra dice-points, and last used die will show a 20 to move the pawn you want (provided the movement is possible).

- * There are 18 spaces that are "safe spaces". They are recognized by having inside a circle with a small icon and grey colored. In these spaces the pawns can not be captured, and thus may be up to two pawns of the same or different color.

- * There is an exception in no capturing in safe spaces: In the safe spaces besides each player's nest colored with his/her color, if a player enters a a pawn and the space is occupied by two pawns that are not his/her owns (or his or her partner in couples game), the player can choose which pawn gets captured.

If a space is occupied by two pawns of the same color or that are couple in couples game, they form a "blockade". If you have enabled the option to play with blockades in the options menu, blockades can't be crossed.

When a pawn reaches its goal corridor (the spaces with its color and not numbered), no other player can get there. In goal corridor apply the same rules for the blockades and limited consecutive doubles.

A pawn gets its goal when you have the exact die-score to get to it. When a pawn gets the goal you will count 10 with the pawn you want.

Wins the game is the first player to take all his /her pawns to the goal.

If all the players leave the table game is reset.

3. - Options and settings dialog.

Once seated, and before starting the game, touching the game board will display the options and settings dialog. The buttons displayed differ for the owner of the table and the other players ..

The following buttons are displayed to all players:

- * "Instructions": You get this notecard.
- * "Ok": Closes the dialog and releases it. Only a player can handle the dialog at any given time, so if another player is handling the dialog, it blocks access to the others until released.
- * "Modify": This option only appears if the owner of the table has allowed any player can modify the settings. Otherwise this button doesn't appear.

For the owner of the table, in addition to the above, buttons are shown as follows:

- * "Lock" or "Unlock": Locks or unlocks the modification of the options from the other players.
- * "Delete TOP-10": Clears the list of winners. While there is no active item on the center of the board shows the top 10 winners of items, data are deleted when you press this button.

Pressing the "Modify" button, if available, shows a menu to change the game options:

- * "Pawns": Choose the number of chips you will play the game for 1-4.
- * "Blockades": Enable / disable blockades.
- * "3 double nest": Enable / disable the limitation of three consecutive doubles.
- * "2 dice": Play with one or two dice.
- * "Bot": Enable / disable the AI (Artificial Intelligence) game. If enabled all the colors in which no one is sitting will be bot controlled.
- * "Couples": Enable / Disable the game in pairs. If enabled, the couples are opposite colors on the board (yellow-green, blue-orange and red-magenta). Couples do not capture their pawns, and can form mixed blockades.
- * "Bot Level": Choose from three levels of difficulty to bots.
- * "Parade": Enable / disable the winner pawns to parade.
- * "Clockwise": Selects the turn order, clockwise (next turn player to the left) or counterclockwise (right).
- * "Done": Closes the menu and releases.

Each time a player change an option the new values will be shown in the general chat.

There is a time limit for using the dialog, if nothing is done, after that time the dialog is automatically released.

4. - Statistics.

Once the game is over, it gives in general chat data about the game, as duration of the game, the number of pawns captured per player , the total points obtained with the dice, number of doubles obtained or the number of fives obtained.

5. - Seats.

The seats feature some animations for the players express their opinion about the game. To access them just touch the seat.

6. - RESET.

ParSix resets all its scripts every time the region where it is in is restarted. If a script is stopped for any reason, you should wait to the region restart to return to the initial state. The only exception are the options control scripts and list of winners, which do not restart automatically.