

# CORAZONES

EL CASTILLAR

*Campeonato de  
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR

# CORAZONES

---

Reglas del Juego para:

**2 JUGADORES**

**3 JUGADORES**

**4 JUGADORES**

**5 JUGADORES**

**6 JUGADORES**

**7 JUGADORES**

**8 JUGADORES**

**9 JUGADORES**

**10 JUGADORES**

## EL JUEGO

- El juego del Corazones es un juego de cartas en el que, para poder jugar, requiere:
  - ❖ Una baraja americana de 52 cartas. Esta, a su vez, está dividida en 4 palos (tréboles, diamantes, picas y corazones).

## ANTES DE JUGAR

- Lo primero de todo hay que saber quién comienza repartiendo, y ése será el jugador de mayor edad.
- En cada ronda, reparte un jugador diferente.
- Se reparten todas las cartas, 26 a cada uno. Cada jugador, colocará sus cartas frente a él para verlas bien, y debe intentar ocultarlas para que su rival no se las vea.

## CÓMO JUGAR

- Las cartas de mayor a menor:

nº	Contenido
A	As
K	King – Rey
Q	Queen – Reina
J	Jack – Caballero
10	Diez
9	Nueve
8	Ocho
7	Siete
6	Seis
5	Cinco

4	Cuatro
3	Tres
2	Dos

- Cada carta del palo de los Corazones vale un punto, mientras que la carta de la Reina de Picas suma 13 puntos.
- Comienza echando carta el jugador que posea el Dos de Tréboles. El siguiente jugador debe echar una carta que sea Tréboles. Si no tiene ninguna de ese palo, puede jugar con cualquier otra carta, excepto Corazones o la Reina de Picas.
- Para ganar la jugada o mano, hay que tener en cuenta lo siguiente:
  1. En caso de que todas las cartas sean del mismo palo, gana el que haya puesto la más alta.
  2. En caso de que se echen cartas de diferente palo respecto de la primera carta, gana el que haya echado la carta más alta del palo dominante.
- El jugador que haya hecho baza, dejará esas cartas sobre la mesa, junto a él, bocabajo.
- Hay que tener especial cuidado con la carta de la Reina de Picas, ya que durante el juego no es más que una "Q" normal, pero luego en el conteo final suma muchos puntos. El jugador que la eche deberá decir "Pum", o hacer una onomatopeya de golpe o explosión.

## **SITUACIONES**

- El juego lo reanudará el que se ha llevado la mano, por lo que podrá echar la carta que quiera, excepto los Corazones. No se pueden usar los Corazones hasta que alguien haya abierto la opción de usar ese palo. El que lo haga, deberá indicarlo diciendo "Rompo burbuja", o hacer la onomatopeya de un cristal rompiéndose, etc.
- A partir de la segunda mano, si no tuviese la adecuada al palo dominante, sí podría echar, si tuviese, los Corazones o la Reina de Picas.
- Otra posibilidad es que un jugador tenga que reanudar la partida y sólo tenga Corazones, y para más inri, nadie ha abierto esa opción. Por lo tanto, en este caso sí puede echar Corazones.

## **RESTRICCIONES**

- Cuando un jugador haya colocado su carta sobre la mesa, ésta será inamovible, y pasará el turno al siguiente. Como excepción, sólo podrá cambiar de carta, cuando sus dedos sigan sujetando dicha carta. Pero, en el momento que los despegas, se acabó el turno.

## **PUNTUACIÓN PARCIAL**

- Cada carta de Corazones tiene el valor de 1 punto. Si un jugador se lleva todos los corazones, suma 13 puntos.
- Si un jugador se lleva la Reina de Picas, suma 13 puntos.
- Si un jugador se lleva la Reina de Picas y todos los Corazones, sumaría 26 puntos, pero... en realidad "Alcanza la Luna", por lo que obtiene cero puntos, y su adversario es el que se lleva los 26 puntos.

## **OBJETIVO**

- El objetivo principal es sumar la menor cantidad de puntos posible para poder ganar la partida. Tener puntos no es positivo para el juego, al contrario, cuantos menos puntos se tengan, mejor para ganar el juego definitivamente.
- El juego se divide en 4 rondas. El jugador que termine con menos puntos acumulados, será el que gane la partida.
- Para obtener una Estrellita hay que "Alcanzar la Luna", es decir, no sumar puntos en una ronda.

## **DESEMPATE PARCIAL**


- Si se diese el caso de empate a puntos, se decidirá de la siguiente manera:
  - 1) Mayor número de Estrellitas logradas
  - 2) Más rondas ganadas
  - 3) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - 4) Jugar una nueva ronda

## **PUNTUACIÓN**

- Para saber cómo hacer el cuadro clasificatorio y el reparto de puntos, seguir leyendo el apartado correspondiente de las reglas del juego para 3-5-6-7-9-10 jugadores.

## SANCIONES

	<table border="1"><tr><td data-bbox="284 136 1038 264"> <b>TARJETA NEGRA</b></td></tr><tr><td data-bbox="284 264 1038 369"><b>-1 PUNTO EN EL TORNEO</b></td></tr></table>	 <b>TARJETA NEGRA</b>	<b>-1 PUNTO EN EL TORNEO</b>
 <b>TARJETA NEGRA</b>			
<b>-1 PUNTO EN EL TORNEO</b>			

	<table border="1"><tr><td data-bbox="284 425 1038 553"><b>TARJETA AMARILLA</b></td></tr><tr><td data-bbox="284 553 1038 658"><i>Quando al posar la carta sobre la mesa, cambia frecuentemente de decisión por otra carta. Opción de un cambio como máximo en cada emparejamiento.</i></td></tr></table>	<b>TARJETA AMARILLA</b>	<i>Quando al posar la carta sobre la mesa, cambia frecuentemente de decisión por otra carta. Opción de un cambio como máximo en cada emparejamiento.</i>
<b>TARJETA AMARILLA</b>			
<i>Quando al posar la carta sobre la mesa, cambia frecuentemente de decisión por otra carta. Opción de un cambio como máximo en cada emparejamiento.</i>			

- Antes que nada, al haber pocos o muchos jugadores, el número de cartas repartidas no sería equitativo para cada uno, y no se podría jugar una partida en condiciones, por lo que se realizará una Fase Previa clasificatoria. Para ello, se harán emparejamientos mediante sorteo, y jugar todos contra todos, como en el fútbol. En conclusión, es una modalidad de dos jugadores, por lo que se usarán las reglas de juego del apartado **Especial 2 jugadores**.

.....

- Cuando ya han jugado todos contra todos, la Fase Previa se decidirá a modo de **clasificación** general de liga, como en el baloncesto.
- El cuadro clasificatorio se compone de:
  - J: Partidas Jugadas
  - G: Partidas Ganadas (1 pto./victoria)
  - P: Partidas Perdidas (0 ptos./derrota)
  - F: Puntos de juego conseguidos
  - C: Puntos de juego del rival
  - Ptos.: Puntos sumados
  - +/-: Diferencia puntos de juego propios/rival
- Los cuatro mejores clasificados de esta Fase Previa, disputarán la final.

## DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a puntos, se resolvería en este orden:
  - 1) Mayor diferencia en negativos (+/-)
  - 2) Menos puntos de juego conseguidos (F)
  - 3) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
  - 4) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - 5) Aplicarle el average particular entre los implicados

- Si tras analizar el punto 5, no obtuviese el resultado deseado, el juego se declararía nulo ya que no se puede jugar con tres, cinco o más jugadores, por lo que no habría final, y cada jugador implicado sumaría dos puntos extra en la clasificación general. Y en el caso de que no se hayan visto implicados los primeros clasificados, también sumarían dos puntos extra en la clasificación general.
- En cambio, si hubiese 4 jugadores empatados (luchando por clasificarse para la final), disputarían una partida de desempate entre los cuatro, con las mismas reglas del juego para **4 jugadores**, pero usando el apartado **Excepciones**.
- Si los cuatro primeros están empatados, y no se sabe quién es el ganador de la liguilla, directamente los cuatro disputarán la final (\*\*).

## FASE FINAL

- Para esta **Fase Final** se usan las mismas reglas del juego para **4 jugadores**, sin excepciones.

## PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio:

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>3</b> ptos.
	<b>BRONCE</b>	<b>2</b> ptos.
	Cuarto	<b>1</b> pto.

- Además, el campeón de la liguilla sumará 2 puntos extra para la general.
- (\*\*) Si los primeros de la liguilla quedan empatados a todo y se juega la final, la puntuación final del podio queda así:

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.	<b>+2</b> ptos.	<b>= 7</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>3</b> ptos.	<b>+1</b> pto.	<b>= 4</b> ptos.
	<b>BRONCE</b>	<b>1</b> pto.	<b>+1</b> pto.	<b>= 2</b> ptos.
	Cuarto	<b>0</b> ptos.	<b>+1</b> pto.	<b>= 1</b> pto.

- Si hubiera otro tipo de empate, con otro número de jugadores, otras posiciones clasificatorias, etc., en ese momento se analizaría y estudiaría el caso.

### EL JUEGO

- El juego del Corazones es un juego de cartas en el que, para poder jugar, requiere:
  - ❖ Una baraja americana de 52 cartas. Esta, a su vez, está dividida en 4 palos (tréboles, diamantes, picas y corazones).

### ANTES DE JUGAR

- Todos los jugadores se sentarán alrededor de la mesa formando un cuadrado, una cruz o una equis. La razón es que cada jugador tenga a alguien enfrente, a su izquierda y a su derecha.
- Lo primero de todo hay que saber quién comienza repartiendo, y ése será el jugador de mayor edad.
- En sucesivas rondas, el último que haya repartido, el siguiente en hacerlo será el de su derecha.
- Se reparten todas las cartas, 13 a cada uno. Cada jugador, colocará sus cartas frente a él para verlas bien, y debe intentar ocultarlas para que los demás no se las vean.

### CÓMO JUGAR

- Las cartas de mayor a menor:

nº	Contenido
A	As
K	King – Rey
Q	Queen – Reina
J	Jack – Caballero
10	Diez
9	Nueve
8	Ocho

7	Siete
6	Seis
5	Cinco
4	Cuatro
3	Tres
2	Dos

- Cada carta del palo de los Corazones vale un punto, mientras que la carta de la Reina de Picas suma 13 puntos.
- Cada jugador, antes de empezar la mano, analizará sus cartas, y después, se deshará de 3 de éstas, por lo que deberá pasárselas al adversario que le toque según el siguiente criterio:
  1. En la 1ª Ronda, al jugador de la Izquierda.
  2. En la 2ª Ronda, al jugador de la Derecha.
  3. En la 3ª Ronda, al jugador de Enfrente.
  4. En la 4ª Ronda, no hay descartes.
  5. En la 5ª Ronda, vuelve a empezar el ciclo, como en la 1ª Ronda, al jugador de la Izquierda.
- Tras descartarse, recibirá de uno de sus oponentes tres cartas. Por lo tanto, cada jugador debe tener trece cartas.
- Comienza echando carta el jugador que posea el Dos de Tréboles. El siguiente jugador debe echar una carta que sea Tréboles. Si no tiene ninguna de ese palo, puede jugar con cualquier otra carta, excepto Corazones o la Reina de Picas.
- El orden para echar carta será en sentido horario, es decir, el último que haya echado carta, el siguiente será el de su izquierda.
- Para ganar la jugada o mano, hay que tener en cuenta lo siguiente:
  1. En caso de que todas las cartas sean del mismo palo, gana el que haya puesto la más alta.
  2. En caso de que se echen cartas de diferente palo respecto de la primera carta, gana el que haya echado la carta más alta del palo dominante.

- El jugador que haya hecho baza, dejará esas cartas sobre la mesa, junto a él, bocabajo.
- Hay que tener especial cuidado con la carta de la Reina de Picas, ya que durante el juego no es más que una "Q" normal, pero luego en el conteo final suma muchos puntos. El jugador que la eche deberá decir "Pum", o hacer una onomatopeya de golpe o explosión.

## **SITUACIONES**

- El juego lo reanudará el que se ha llevado la mano, por lo que podrá echar la carta que quiera, excepto los Corazones. No se pueden usar los Corazones hasta que alguien haya abierto la opción de usar ese palo. El que lo haga, deberá indicarlo diciendo "Rompo burbuja", o hacer la onomatopeya de un cristal rompiéndose, etc.
- A partir de la segunda mano, si no tuviese la adecuada al palo dominante, sí podría echar, si tuviese, los Corazones o la Reina de Picas.
- Otra posibilidad es que un jugador tenga que reanudar la partida, y sólo tenga Corazones, y para más inri, nadie ha abierto esa opción. Por lo tanto, en este caso, sí puede echar Corazones.

## **RESTRICCIONES**

- Cuando un jugador haya colocado su carta sobre la mesa, ésta será inamovible, y pasará el turno al siguiente. Como excepción, sólo podrá cambiar de carta, cuando sus dedos sigan sujetando dicha carta. Pero, en el momento que los despega, se acabó el turno.

## **PUNTUACIÓN PARCIAL**

- Cada carta de Corazones tiene el valor de 1 punto. Si un jugador se lleva todos los Corazones, suma 13 puntos.
- Si un jugador se lleva la Reina de Picas, suma 13 puntos.
- Si un jugador se lleva la Reina de Picas y todos los Corazones, sumaría 26 puntos, pero... en realidad "Alcanza la Luna" por lo que obtiene cero puntos, y todos sus adversarios suman 26 puntos.

## OBJETIVO

- El objetivo principal es sumar la menor cantidad de puntos posible para poder ganar la partida. Tener puntos no es positivo para el juego, al contrario, cuantos menos puntos se tengan, mejor para ganar el juego definitivamente.
- El juego de Corazones se termina cuando uno de los jugadores alcanza los 100 puntos, por lo que éste habrá perdido, y el que tenga menos puntos es el que gana.
- El juego se divide en un indeterminado número de rondas. Por cada ronda que gane un jugador de manera única y sin sumar puntos, obtendrá una Estrellita.

## DESEMPATE

- En caso de empate a puntos se decidirá de la siguiente manera:
  - o 1) Mayor número de Estrellitas logradas
  - o 2) Más rondas ganadas
  - o 3) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - o 4) Jugar una nueva ronda todos los participantes
- El punto 4 lo ganará el que menos puntos consiga tras jugarse una nueva ronda, y sólo será aplicable a los implicados en el empate. Si juegan los cuatro es para poder hacer una partida en condiciones.

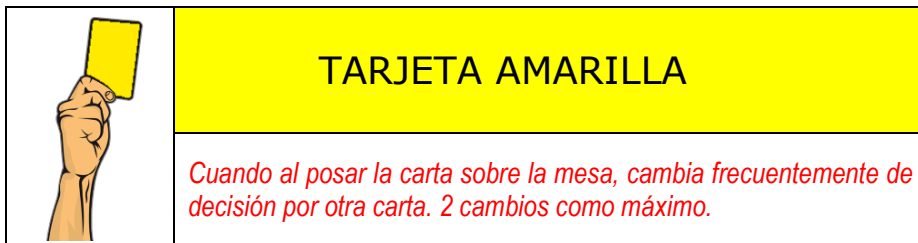
## PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio:

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>3</b> ptos.
	<b>BRONCE</b>	<b>1</b> pto.

## SANCIONES

	 <b>TARJETA NEGRA</b> <b>+26 PUNTOS</b> <i>Siempre y cuando al sumar, no llegue o supere los 100 puntos, si no se quedaría en 99 ptos.</i>
---	---



---

**(\*) Excepciones en el Desempate de la Fase Previa de 3, 5, 6, 7, 9 ó 10 Jugadores:**

- Se jugará a 50 puntos.
- Por cada ronda que gane un jugador de manera única y sin sumar puntos, obtendrá una Estrellita.
- Al ser esto un Desempate de la Fase Previa, el jugar a alcanzar la mitad de puntos tiene como finalidad el agilizar el juego.
- Para continuar con la Fase Final tras el desempate, volver a leer el apartado Desempate de las reglas del juego para 3-5-6-7-9-10 jugadores.

---

**(\*) Excepciones en la Fase Previa de 8 Jugadores:**

- Se jugará a 50 puntos.
- Por cada ronda que gane un jugador de manera única y sin sumar puntos, obtendrá una Estrellita.
- Al ser esto una Fase Previa, el jugar a alcanzar la mitad de puntos tiene como finalidad el agilizar el juego.
- Para saber cómo hacer el cuadro clasificatorio y el reparto de puntos, seguir leyendo el apartado correspondiente de las reglas del juego para 8 jugadores.

- Antes que nada, al haber muchos jugadores, el número de cartas a repartir no sería equitativo para cada uno y no se podría jugar una partida en condiciones, por lo que se realizará una Fase Previa clasificatoria. Para ello, se creará una fase de grupos, mediante sorteo, y formada por dos grupos de 4 jugadores.
- Para esta **Fase Previa** se usan las mismas reglas del juego para **4 jugadores**, pero usando el apartado **Excepciones**.

.....

- Una vez jugadas todas las rondas de los dos grupos, se hará una **clasificación**, y los dos primeros de cada grupo, disputarán la final.

## DESEMPATE

- En caso de empate a puntos de juego acumulados en la Fase Previa, se decidirá de la siguiente manera:
  - 1) Mayor número de Estrellitas logradas
  - 2) Más rondas ganadas
  - 3) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
  - 4) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - 5) Jugar una nueva ronda todos los participantes
- El punto 5 lo ganará el que menos puntos consiga tras jugarse una nueva ronda, y sólo será aplicable a los implicados en el empate. Si juegan los cuatro es para poder hacer una partida en condiciones.

## FASE FINAL

- Para esta **Fase Final** se usan las mismas reglas del juego para **4 jugadores**, sin excepciones.

## PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio:

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>3</b> ptos.
	<b>BRONCE</b>	<b>2</b> ptos.
	Cuarto	<b>1</b> pto.

- Además, el campeón de cada grupo sumará 1 punto extra para la general.

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 3, 5, 6, 7, 9 ó 10 jugadores:

10 Jugadores	Pos.	Jugador/a	J	G	P	F	C	Ptos.	+/-
	1.	ACEITUNA	9	7	2	655	830	<b>7</b>	-175
	2.	BRÓCOLI	9	7	2	795	870	<b>7</b>	-75
	3.	CEBOLLA	9	6	3	690	795	<b>6</b>	-105
	4.	DÁTIL	9	6	3	810	855	<b>6</b>	-45
	5.	ESPÁRRAGO	9	4	5	840	825	<b>4</b>	15
	6.	FRESA	9	4	5	760	725	<b>4</b>	35
	7.	GALLETA	9	3	6	795	690	<b>3</b>	105
	8.	HUEVO	9	2	7	830	655	<b>2</b>	175
	9.	JAMÓN	9	1	8	865	620	<b>1</b>	245
10.	KIWI	9	0	9	905	585	<b>0</b>	320	

## CLASIFICACIÓN

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 8 jugadores:

4 Jugadores	Pos.	Jugador/a	Ptos.	A LA FINAL	Pos.	Jugador/a	Ptos.
	1.	ACEITUNA	<b>9</b>		1.	ESPÁRRAGO	<b>10</b>
	2.	BRÓCOLI	<b>26</b>		2.	FRESA	<b>21</b>
	3.	CEBOLLA	<b>40</b>		3.	GALLETA	<b>28</b>
	4.	DÁTIL	<b>55</b>		4.	HUEVO	<b>71</b>
<b>Grupo A</b>				<b>Grupo B</b>			