

CHÚPATE DOS

EL CASTILLAR

*Campeonato de
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR

CHÚPATE DOS

Reglas del Juego para:

2 JUGADORES

3 JUGADORES

4 JUGADORES

5 JUGADORES

6 JUGADORES

7 JUGADORES

8 JUGADORES

9 JUGADORES

10 JUGADORES



CHÚPATE DOS

Reglas del Juego
Especial 2 JUGADORES

EL JUEGO

- El juego del Chúpate Dos es un juego de cartas compuesto por una baraja de 40 naipes. Esta, a su vez, está dividida en 4 palos (oros, copas, espadas y bastos).

ANTES DE JUGAR

- Lo primero de todo hay que saber quién comienza repartiendo, y ése será el jugador de mayor edad.
- En cada ronda, uno reparte y el otro empieza.
- Se reparten 5 cartas 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.
- El resto de cartas que no se ha repartido, se colocan en medio de la mesa, bocabajo. La primera carta del mazo se levanta y se coloca bocarriba, al lado del montón, de forma visible. Esta carta bocarriba es la que marca el palo que debe poner todo el mundo.

CÓMO JUGAR

- Comienza el juego el jugador que no ha repartido. Excepto en cierta situación en que, tras repartir, la primera carta destapada requiera una acción determinada. (**)
- El jugador que empieza, tiene que poner una de sus cartas sobre la que estaba en la mesa, pero sólo tiene estas opciones:
 1. Poner una carta del mismo palo.
 2. Poner una carta del mismo número de distinto palo.
 3. Si no fuera posible ninguna de las dos opciones anteriores, se podría utilizar alguno de los siguientes comodines:
 - a) Poner una Sota (comodín), la cual se puede lanzar cuando se quiera, pero siempre diciendo qué palo será la próxima carta.
 - b) Poner un Dos (comodín), la cual obligará al siguiente jugador a robar 2 cartas del mazo.
 4. Si no tiene ningún comodín (no está obligado a tirar ninguno) tendrá que robar. Si a la primera le sale una buena, tirará esa. Pero si no sale la adecuada, tendrá que robar una segunda carta, por lo que dará por terminado su turno.

- El siguiente jugador echará la carta que sea acorde con lo que haya sobre la mesa, y para ello seguirá los pasos anteriormente mencionados.
- La función que hacen algunas cartas dentro del juego, son éstas:

n°	Contenido	Descripción
2	Dos	Chúpate 2 (Comodín)
10	Sota	Cambia el palo (Comodín)
11	Caballo	Rebota y tira otra vez
12	Rey	Rebota y tira otra vez

- El resto de cartas no implica nada.

1	As
3	Tres
4	Cuatro
5	Cinco
6	Seis
7	Siete

SITUACIONES

- DOS: Si lanzas un Dos, el siguiente tendrá que robar 2, a no ser que también tenga otro Dos, por lo que el siguiente tendrá que robar 4, y así sucesivamente hasta 8.

Por ejemplo: el jugador "A" lanza la carta del Dos y dice: "Chúpate dos".

El jugador "B" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate cuatro".

El jugador "A" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate seis".

El jugador "B" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate ocho".

Al final, el jugador "A" robará 8 cartas.

- Si un jugador, obligado a robar cartas tras el ataque del anterior jugador, e inmediatamente levanta la primera y está fuese un Dos, podrá contraatacar a su rival al grito de "Chúpate cuatro". Pero si esa misma carta aparece con la segunda carta robada, no podrá hacer nada más, por lo que dará por terminado su turno.

- SOTA: Si lanzas una Sota, podrás cambiar el palo con el que se estaba jugando, y tendrás que decir: "*Cambio a...*", aunque tu Sota sea de un palo totalmente distinto.
- No podrás tirar una Sota si sobre la mesa ya hay otra Sota de forma visible. Por lo menos tendrá que haber otra carta distinta para poder echar la Sota. Como excepción, se podrá echar una Sota tras haber otra en la mesa cuando el anterior jugador ha decidido que el palo en cuestión sea el que tenga el jugador del presente turno, por lo que podrá echar la Sota de ese palo, pero no podrá cambiarlo.

Por ejemplo: en la mesa hay un Cinco de bastos.

El jugador "B" lanza una Sota de Espadas y decide cambiar a Oros.

El jugador "A" con una Sota de Oros, puede echarla pero no cambiar el palo.

- REY: Si lanzas un Rey, podrás tirar otra carta del mismo palo, o tantos reyes seguidos como tengas. También podrás tirar los comodines de la Sota y el Dos como rebote. Si no puedes seguir con el rebote, tendrás que robar una o dos cartas.

Por ejemplo: en la mesa hay un Cinco de bastos.

Puedes tirar un Rey de bastos.

Después tendrás que tirar otra carta de bastos u otro Rey.

Si no puedes continuar, tendrás que robar.

- CABALLO: Si lanzas un Caballo, podrás tirar otra carta del mismo palo, o tantos caballos seguidos como tengas. También podrás tirar los comodines de la Sota y el Dos como rebote. Si no puedes seguir con el rebote, tendrás que robar una o dos cartas.

Por ejemplo: en la mesa hay un Cinco de Oros.

Puedes tirar un Caballo de Oros.

Después tendrás que tirar otra carta de Oros u otro Caballo.

Si no puedes continuar, tendrás que robar.

- Por lo tanto, como sugerencia, para jugar con el Rey o con el Caballo, es mejor prepararse una estrategia para echar el mayor número de cartas y no tener que robar, a no ser que por causas de fuerza mayor tengas que jugar con esas cartas.
- En caso de agotarse las cartas del mazo sin que haya terminado la partida, se coge la última carta y se deja sobre la mesa, bocarriba. Las demás cartas, se dan la vuelta y se barajan para seguir cogiendo cartas. Esta acción es responsabilidad del repartidor.
- Al jugador que le quede sólo una carta en su mano tras dejar sobre la mesa la penúltima, debe decir: "*última*". Tiene un margen de 2 segundos para decirlo desde que la deja en la mesa. Si no lo dice, y su rival se da cuenta que sólo tiene una, le podrá decir: "*Chúpate 2 por no decir última*".

- ** 1ª CARTA: Como excepción tras repartir es que, al destapar la primera carta, ésta provoque una acción inmediata. Es como si la hubiera echado el propio repartidor, por lo afectará al juego dependiendo de qué carta sea.

Por ejemplo: si la carta es un Dos, el que no ha repartido tendrá que robar 2 cartas.

Si sale una Sota, el repartidor será el que decida palo.

Si sale un Caballo o un Rey, será el repartidor el que comience el juego.

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.

OBJETIVO

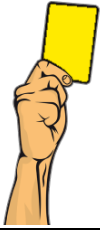
- El jugador que se queda sin cartas es el ganador.
- El juego se divide en 2 rondas o partidas. Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.
- El ganador del duelo en esta Fase Previa será el que más victorias haya logrado en las dos rondas disputadas. En caso de que tuviesen el mismo número de victorias, acabarían en empate.
- En cada ronda, se guardará la cantidad de cartas que ha acumulado cada uno, y sólo se aplicará en caso de empate en la liguilla.

PUNTUACIÓN

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

SANCIONES





TARJETA AMARILLA

Cuando al posar la carta sobre la mesa, cambia frecuentemente de decisión por otra carta. Opción de un cambio como máximo en cada emparejamiento.



CHÚPATE DOS

Reglas del Juego
3 ó 4 JUGADORES

EL JUEGO

- El juego del Chúpate Dos es un juego de cartas compuesto por una baraja de 40 naipes. Esta, a su vez, está dividida en 4 palos (oros, copas, espadas y bastos).

ANTES DE JUGAR

- 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. Una vez asignado el repartidor, y tras barajar y repartir las cartas, el juego lo comenzará el que esté a la derecha de éste último.

Por ejemplo: si reparte "A", el juego lo empieza "B" que está a la derecha de "A".

En la siguiente ronda, repartirá "B" y empezará "C" que está a la derecha de "B".

- Se reparten 7 cartas 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.
- El resto de cartas que no se ha repartido, se coloca en medio de la mesa, bocabajo. La primera carta del mazo se levanta y se coloca bocarriba, al lado del montón, de forma visible. Esta carta bocarriba es la que marca el palo que debe poner todo el mundo.

CÓMO JUGAR

- Comienza el juego el jugador que está a la derecha del que ha repartido, y luego se seguirá en sentido anti-horario, es decir, el último que haya echado carta, el siguiente será el de su derecha. Excepto en cierta situación en que, tras repartir, la primera carta destapada requiera una acción determinada. (**)
- El jugador que empieza, tiene que poner una de sus cartas sobre la que estaba en la mesa, pero sólo tiene estas opciones:
 1. Poner una carta del mismo palo.
 2. Poner una carta del mismo número de distinto palo.
 3. Si no fuera posible ninguna de las dos opciones anteriores, se podría utilizar alguno de los siguientes comodines:

- a) Poner una Sota (comodín), la cual se puede lanzar cuando se quiera, pero siempre diciendo qué palo será la próxima carta.
 - b) Poner un Dos (comodín), la cual obligará al siguiente jugador a robar 2 cartas del mazo.
4. Si no tiene ningún comodín (no está obligado a tirar ninguno) tendrá que robar. Si a la primera le sale una buena, tirará esa. Pero si no sale la adecuada, tendrá que robar una segunda carta, por lo que dará por terminado su turno.
- El siguiente jugador echará la carta que sea acorde con lo que haya sobre la mesa, y para ello seguirá los pasos anteriormente mencionados.
 - La función que hacen algunas cartas dentro del juego, son éstas:

nº	Contenido	Descripción
2	Dos	Chúpate 2 (Comodín)
7	Siete	Cambia de dirección
10	Sota	Cambia el palo (Comodín)
11	Caballo	Salta el turno a un jugador
12	Rey	Rebota y tira otra vez

- El resto de cartas no implica nada.

1	As
3	Tres
4	Cuatro
5	Cinco
6	Seis

SITUACIONES

- DOS: Si lanzas un Dos, el siguiente tendrá que robar 2, a no ser que también tenga otro Dos, por lo que el siguiente tendrá que robar 4, y así sucesivamente hasta 8.

Por ejemplo: el jugador "A" lanza la carta del Dos y dice: "Chúpate dos".

El jugador "B" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate cuatro".

El jugador "C" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate seis".

El jugador "D" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate ocho".

Al final, el jugador "A" robará 8 cartas.

- Si un jugador, obligado a robar cartas tras el ataque del anterior jugador, e inmediatamente levanta la primera y está fuese un Dos, podrá contraatacar al siguiente jugador al grito de "Chúpate cuatro". Pero si esa misma carta aparece con la segunda carta robada, no podrá hacer nada más, por lo que dará por terminado su turno.
- SOTA: Si lanzas una Sota, podrás cambiar el palo con el que se estaba jugando, y tendrás que decir: "*Cambio a...*", aunque tu Sota sea de un palo totalmente distinto.
- No podrás tirar una Sota si sobre la mesa ya hay otra Sota de forma visible. Por lo menos tendrá que haber otra carta distinta para poder echar la Sota. Como excepción, se podrá echar una Sota tras haber otra en la mesa cuando el anterior jugador ha decidido que el palo en cuestión sea el que tenga el jugador del presente turno, por lo que podrá echar la Sota de ese palo, pero no podrá cambiarlo.

Por ejemplo: en la mesa hay un 5 de bastos.

El jugador "C" lanza una Sota de Espadas y decide cambiar a Oros.

El jugador "D" con una Sota de Oros, puede echarla pero no cambiar el palo.

- REY: Si lanzas un Rey, podrás tirar otra carta del mismo palo, o tantos reyes seguidos como tengas. También podrás tirar los comodines de la Sota y el Dos como rebote. Si no puedes seguir con el rebote, tendrás que robar una o dos cartas.

Por ejemplo: en la mesa hay un Cinco de bastos.

Puedes tirar un Rey de bastos.

Después tendrás que tirar otra carta de bastos u otro Rey.

Si no puedes continuar, tendrás que robar.

- Por lo tanto, como sugerencia, para jugar con el Rey, es mejor prepararse una estrategia para echar el mayor número de cartas y no tener que robar, a no ser que por causas de fuerza mayor tengas que jugar con esa carta.
- SIETE: Si lanzas un Siete, harás que cambie la dirección del juego. Si por defecto los turnos van hacia la derecha, con el Siete en la mesa, los turnos irán hacia la izquierda, hasta que alguien tire otro Siete e invierta la trayectoria.

Por ejemplo: el jugador "B" lanza una carta.

El siguiente es el jugador "C" que lanza un siete, por lo que no jugará "D", sino "B".

Después de "B" jugará "A".

- CABALLO: Si lanzas un Caballo, harás que salte el turno a un jugador, por lo que el siguiente jugador perderá su turno.

Por ejemplo: el jugador "B" lanza la carta del Caballo.

El siguiente en echar carta será el jugador "D".

- En caso de agotarse las cartas del mazo sin que haya terminado la partida, se coge la última carta y se deja sobre la mesa, bocarriba. Las demás cartas, se dan la vuelta y se barajan, para seguir cogiendo cartas. Esta acción es responsabilidad del repartidor.
- Al jugador que le quede sólo una carta en su mano tras dejar sobre la mesa la penúltima, debe decir: "última". Tiene un margen de 2 segundos para decirlo desde que la deja en la mesa. Si no lo dice, y alguien se da cuenta que sólo tiene una, le podrá decir: "Chúpate 2 por no decir última".
- ** 1ª CARTA: Como excepción tras repartir es que, al destapar la primera carta, ésta provocase una acción inmediata. Es como si la hubiera echado el propio repartidor, por lo que al resto le afectará dependiendo de qué carta sea.

Por ejemplo: si la carta es un Dos, el que esté a la derecha del repartidor, robará 2 cartas.

Si sale un Siete, le tocará el turno al jugador que esté a la izquierda del repartidor.

Si sale una Sota, el repartidor será el que decida palo, y le seguirá el de su derecha.

Si sale un Caballo, el que esté a la derecha del repartidor, perderá turno.

Si sale un Rey, será el repartidor el que comience el juego.

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.

OBJETIVO

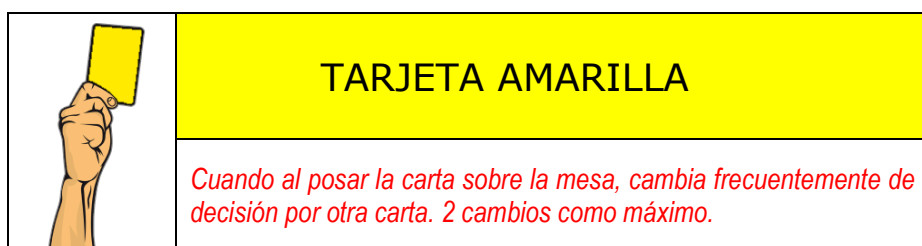
- El jugador que se queda sin cartas es el ganador. El resto de jugadores tendrá que contar las cartas que no ha echado, y sumarlas a la de anteriores rondas. Este recuento sólo se aplicará en caso de empate a victorias.
- El juego se divide en rondas o partidas. Se jugarán tantas rondas como jugadores haya multiplicado por dos (+2 adicionales). Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.
- El ganador del juego del Chúpate Dos será el que más victorias haya logrado en todas las rondas disputadas, por lo que se llevará un Quesito.

DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a partidas ganadas, se resolvería en este orden:

- 1) Menor número de cartas no echadas tras sumar todas las rondas
- 2) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
- 3) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

SANCIONES



(*) Excepciones en la Fase Previa de 6 u 8 Jugadores:

- El número de cartas a repartir será de cinco a cada uno.
- No habrá duplicidad de rondas, por lo tanto, se jugarán tantas rondas como jugadores haya.
- Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.
- Al ser esto una Fase Previa, el jugar con un número menor de cartas y disputarlas en menos rondas, tiene como finalidad el agilizar el juego.
- Al terminar el juego, el ganador no obtendrá Quesito. Por lo tanto, para saber cómo continuar, hay que seguir leyendo el apartado correspondiente de las reglas del juego para 6-8-10 jugadores.



CHÚPATE DOS

Reglas del Juego
5 JUGADORES

EL JUEGO

- El juego del Chúpate Dos es un juego de cartas compuesto por una baraja de 40 naipes. Esta, a su vez, está dividida en 4 palos (oros, copas, espadas y bastos).

ANTES DE JUGAR

- 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. Una vez asignado el repartidor, y tras barajar y repartir las cartas, el juego lo comenzará el que esté a la derecha de éste último.

Por ejemplo: si reparte "A", el juego lo empieza "B" que está a la derecha de "A".

En la siguiente ronda, repartirá "B" y empezará "C" que está a la derecha de "B".

- Se reparten 5 cartas 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.
- El resto de cartas que no se ha repartido, se coloca en medio de la mesa, bocabajo. La primera carta del mazo se levanta y se coloca bocarriba, al lado del montón, de forma visible. Esta carta bocarriba es la que marca el palo que debe poner todo el mundo.

CÓMO JUGAR

- Comienza el juego el jugador que está a la derecha del que ha repartido, y luego se seguirá en sentido anti-horario, es decir, el último que haya echado carta, el siguiente será el de su derecha. Excepto en ciertas situaciones que, tras repartir, la primera carta destapada requiera una acción determinada. (**)
- El jugador que empieza, tiene que poner una de sus cartas sobre la que estaba en la mesa, pero sólo tiene estas opciones:
 5. Poner una carta del mismo palo.
 6. Poner una carta del mismo número de distinto palo.
 7. Si no fuera posible ninguna de las dos opciones anteriores, se podría utilizar alguno de los siguientes comodines:

c) Poner una Sota (comodín), la cual se puede lanzar cuando se quiera, pero siempre diciendo qué palo será la próxima carta.

d) Poner un Dos (comodín), la cual obligará al siguiente jugador a robar 2 cartas del mazo.

8. Si no tiene ningún comodín (no está obligado a tirar ninguno) tendrá que robar. Si a la primera le sale una buena, tirará esa. Pero si no sale la adecuada, tendrá que robar una segunda carta, por lo que dará por terminado su turno.

- El siguiente jugador echará la carta que sea acorde con lo que haya sobre la mesa, y para ello seguirá los pasos anteriormente mencionados.

- La función que hacen algunas cartas dentro del juego, son éstas:

nº	Contenido	Descripción
2	Dos	Chúpate 2 (Comodín)
7	Siete	Cambia de dirección
10	Sota	Cambia el palo (Comodín)
11	Caballo	Salta el turno a un jugador
12	Rey	Rebota y tira otra vez

- El resto de cartas no implica nada.

1	As
3	Tres
4	Cuatro
5	Cinco
6	Seis

SITUACIONES

- DOS: Si lanzas un Dos, el siguiente tendrá que robar 2, a no ser que también tenga otro Dos, por lo que el siguiente tendrá que robar 4, y así sucesivamente hasta 8.

Por ejemplo: el jugador "A" lanza la carta del Dos y dice: "Chúpate dos".

El jugador "B" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate cuatro".

El jugador "C" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate seis".

El jugador "D" no roba, tira otra carta del Dos y dice: "Chúpate ocho".

Al final, el jugador "E" robará 8 cartas.

- Si un jugador, obligado a robar cartas tras el ataque del anterior jugador, e inmediatamente levanta la primera y está fuese un Dos, podrá contraatacar al siguiente jugador al grito de "Chúpate cuatro". Pero si esa misma carta aparece con la segunda carta robada, no podrá hacer nada más, por lo que dará por terminado su turno.
- SOTA: Si lanzas una Sota, podrás cambiar el palo con el que se estaba jugando, y tendrás que decir: "*Cambio a...*", aunque tu Sota sea de un palo totalmente distinto.
- No podrás tirar una Sota si sobre la mesa ya hay otra Sota de forma visible. Por lo menos tendrá que haber otra carta distinta para poder echar la Sota. Como excepción, se podrá echar una Sota tras haber otra en la mesa cuando el anterior jugador ha decidido que el palo en cuestión sea el que tenga el jugador del presente turno, por lo que podrá echar la Sota de ese palo, pero no podrá cambiarlo.

Por ejemplo: en la mesa hay un 5 de bastos.

El jugador "C" lanza una Sota de Espadas y decide cambiar a Oros.

El jugador "D" con una Sota de Oros, puede echarla pero no cambiar el palo.

- REY: Si lanzas un Rey, podrás tirar otra carta del mismo palo, o tantos reyes seguidos como tengas. También podrás tirar los comodines de la Sota y el Dos como rebote. Si no puedes seguir con el rebote, tendrás que robar una o dos cartas.

Por ejemplo: en la mesa hay un Cinco de bastos.

Puedes tirar un Rey de bastos.

Después tendrás que tirar otra carta de bastos u otro Rey.

Si no puedes continuar, tendrás que robar.

- Por lo tanto, como sugerencia, para jugar con el Rey, es mejor prepararse una estrategia para echar el mayor número de cartas y no tener que robar, a no ser que por causas de fuerza mayor tengas que jugar con esa carta.
- SIETE: Si lanzas un Siete, harás que cambie la dirección del juego. Si por defecto los turnos van hacia la derecha, con el Siete en la mesa, los turnos irán hacia la izquierda, hasta que alguien tire otro Siete e invierta la trayectoria.

Por ejemplo: el jugador "B" lanza una carta.

El siguiente es el jugador "C" que lanza un siete, por lo que no jugará "D", sino "B".

Después de "B" jugará "A".

- CABALLO: Si lanzas un Caballo, harás que salte el turno a un jugador, por lo que el siguiente jugador perderá su turno.

Por ejemplo: el jugador "B" lanza la carta del Caballo.

El siguiente en echar carta será el jugador "D".

- En caso de agotarse las cartas del mazo sin que haya terminado la partida, se coge la última carta y se deja sobre la mesa, bocarriba. Las demás cartas, se dan la vuelta y se barajan para seguir cogiendo cartas. Esta acción es responsabilidad del repartidor.
- Al jugador que le quede sólo una carta en su mano tras dejar sobre la mesa la penúltima, debe decir: "última". Tiene un margen de 2 segundos para decirlo desde que la deja en la mesa. Si no lo dice, y alguien se da cuenta que sólo tiene una, le podrá decir: "Chúpate 2 por no decir última".
- ** 1ª CARTA: Como excepción tras repartir es que, al destapar la primera carta, ésta provoque una acción inmediata. Es como si la hubiera echado el propio repartidor, por lo que al resto le afectará dependiendo de qué carta sea.

Por ejemplo: si la carta es un Dos, el que esté a la derecha del repartidor, robará 2 cartas.

Si sale un Siete, le tocará el turno al jugador que esté a la izquierda del repartidor.

Si sale una Sota, el repartidor será el que decida palo, y le seguirá el de su derecha.

Si sale un Caballo, el que esté a la derecha del repartidor, perderá turno.

Si sale un Rey, será el repartidor el que comience el juego.

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.

OBJETIVO

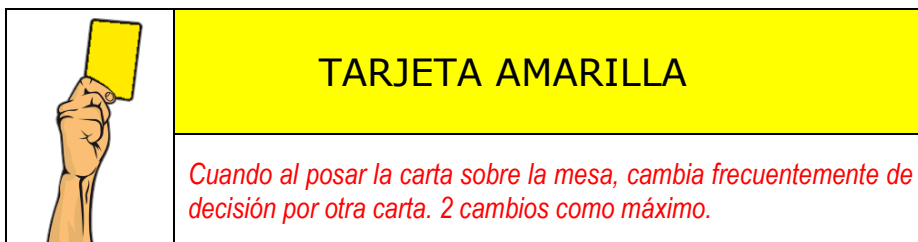
- El jugador que se queda sin cartas es el ganador. El resto de jugadores tendrá que contar las cartas que no ha echado, y sumarlas a la de anteriores rondas. Este recuento sólo se aplicará en caso de empate a victorias.
- El juego se divide en 10 rondas o partidas (+2 adicionales). Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.
- El ganador del juego del Chúpate Dos será el que más victorias haya logrado en todas las rondas disputadas, por lo que se llevará un Quesito.

DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a partidas ganadas, se resolvería en este orden:
 - o 1) Menor número de cartas no echadas tras sumar todas las rondas

- 2) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
- 3) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

SANCIONES



(*) Excepciones en la Fase Previa de 10 Jugadores:

- El juego se divide en 5 rondas.
- Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.
- Al ser esto una Fase Previa, el jugar a un número menor de rondas, tiene como finalidad el agilizar el juego.
- Al terminar el juego, el ganador no obtendrá Quesito. Por lo tanto, para saber cómo continuar, hay que seguir leyendo el apartado correspondiente de las reglas del juego para 6-8-10 jugadores.

- Antes que nada, al haber muchos jugadores, y quedar pocas cartas para jugar, se realizará una Fase Previa clasificatoria. Para ello, se creará una fase de grupos, mediante sorteo, y formada de la siguiente manera:
 - o Si participan 6 jugadores, se harán dos grupos de 3 jugadores
 - o Si participan 8 jugadores, se harán dos grupos de 4 jugadores
 - o Si participan 10 jugadores, se harán dos grupos de 5 jugadores

- Para esta **Fase Previa** se usan las mismas reglas del juego para **3-4 ó 5 jugadores** respectivamente, 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 victorias en la Fase Previa, se decidirá de la siguiente manera:
 - o 1) Menor número de cartas no echadas tras sumar todas las rondas
 - o 2) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
 - o 3) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
 - o 4) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

FASE FINAL

- Para esta **Fase Final** se usan las mismas reglas del juego para **3-4 jugadores**, sin excepciones.

RESULTADO FINAL

- El ganador del juego del Chúpate Dos obtendrá un Quesito.
- Además, a diferencia del resto de juegos de este campeonato, el campeón de cada grupo sumará 1 punto extra para la general sólo cuando no se convierta en el ganador del juego del Chúpate Dos.

- Antes que nada, al haber muchos jugadores, y quedar pocas cartas para jugar, 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 fútbol.
- El cuadro clasificatorio se compone de:
 - J: Partidas Jugadas
 - G: Partidas Ganadas (3 ptos./victoria)
 - E: Partidas Empatadas (1 pto./empate)
 - P: Partidas Perdidas (0 ptos./derrota)
 - F: Rondas ganadas
 - C: Rondas perdidas
 - Ptos.: Puntos sumados
 - +/-: Diferencia rondas ganadas/perdidas
 - K: Cartas acumuladas
- 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 (+/-)
 - 2) Más rondas ganadas (F)
 - 3) Más partidas ganadas (G)
 - 4) Menor cantidad de cartas acumuladas (K)
 - 5) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
 - 6) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
 - 7) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

- Si tras analizar los seis primeros pasos anteriores, se diese el caso de continuar empatados, ya sea luchando por el liderato y/o por clasificarse para la final, se harán tantas rondas como jugadores queden en un sistema alocado de eliminación por victoria, es decir, el jugador que gane en esta primera ronda de desempate, será el que aparezca en lo más alto de la clasificación, y queda eliminado para las siguientes rondas.
- Además, la victoria en cada ronda otorga una Estrellita.

Por ejemplo:

- 1. Si hay 6 jugadores, el que gane la ronda, se proclama como el mejor y no continúa, por lo que abandona, y quedan 5.***
- 2. Con 5 jugadores, una nueva ronda, y el ganador se convierte en el segundo mejor y no continúa, por lo que abandona.***
- 3. Y así, sucesivamente, hasta que queden 2.***
- 4. El que pierda de los dos será el último de los empatados, por lo que la clasificación se hará según en qué ronda hayan abandonado.***

FASE FINAL

- Para esta **Fase Final** se usan las mismas reglas del juego para **3-4 jugadores**, sin excepciones.

RESULTADO FINAL

- El ganador del juego del Chúpate Dos obtendrá un Quesito.
- Además, a diferencia del resto de juegos de este campeonato, el campeón de la liguilla sumará 2 puntos extra para la general sólo cuando no se convierta en el ganador del juego del Chúpate Dos.

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 6, 8 ó 10 jugadores:

5 Jugadores	Pos.	Jugador/a	Ptos.	A LA FINAL	Pos.	Jugador/a	Ptos.
	1.	DUMBO	3		1.	ISIDORO	2
	2.	ESPINETE	1		2.	JUDAS	1
	3.	FRODO	1		3.	KRILIN	1
	4.	GARFIELD	0		4.	LEGOLAS	1
	5.	HEIDI	0		5.	MERLÍN	0
Grupo A				Grupo B			

CLASIFICACIÓN

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 7 ó 9 jugadores:

9 Jugadores	Pos.	Jugador/a	J	G	E	P	F	C	Ptos.	+/-	K
	1.	DUMBO	8	6	2	0	14	2	20	12	5
	2.	ESPINETE	8	6	1	1	13	3	19	10	8
	3.	FRODO	8	5	1	2	11	5	16	6	6
	4.	GARFIELD	8	5	0	3	10	6	15	4	9
	5.	HEIDI	8	4	1	3	9	7	13	2	11
	6.	ISIDORO	8	4	0	4	8	8	12	0	12
	7.	JUDAS	8	2	3	3	7	9	9	-2	15
	8.	KRILIN	8	1	2	5	4	12	5	-8	13
	9.	LEGOLAS	8	0	1	7	1	15	1	-14	24