

# SEIS CABRÓN

EL CASTILLAR

Campeonato de  
Multijuegos

Uriandia

EL CASTILLAR  
**SEIS CABRÓN**

---

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 Cinquillo 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, reparte un jugador diferente.
- Se reparten todas las cartas, 20 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

- Comienza echando carta el jugador que posea el Seis de Oros. Esta carta se colocará en el centro de la mesa, bocarriba.
- El juego consiste en finalizar con la menor cantidad de cartas que hayan quedado sin jugar. Si en el juego del Cinquillo había que ir soltando una carta en cada turno, formando una escalera ascendente o descendente del mismo palo respecto del Cinco, en este juego se pueden saltar escalones de cartas, y poner la que nos interesa si no disponemos de la adecuada.
- De esta forma, se bloquea la posibilidad de utilizar las cartas intermedias, por lo que, acabaría fastidiando al que si las tenga.

*Por ejemplo: en la mesa hay un Cuatro y un Siete de Bastos.*

*El jugador "B" no tiene nada más que el Rey, por lo que echa esa.*

*Los demás jugadores que tenían el resto de cartas, se fastidian.*

- Las cartas desechadas quedan fuera de juego, por lo que se dejan al lado de cada uno, bocabajo, como si fueran una baza.

## SITUACIONES

- Si no tuviese la carta adecuada, incluso para fastidiar, tendrá que pasar turno.
- El siguiente en poner carta dependerá de lo que haya hecho su predecesor. Si no tuviese la carta adecuada, pero sí un Seis, tendría que echarlo para no perder turno.

- Tras varios turnos jugados en el que ya haya varios seises sobre la mesa, al jugador que le toque, podrá echar la carta que quiera del palo que quiera, siempre que sea la adecuada, o podría poner un Seis, en el caso de que lo tuviese.
- La partida, al contrario del Cinquillo, no finaliza cuando un jugador se queda sin cartas, sino cuando nadie pueda colocar carta alguna debido a que ya se hayan colocado los cuatro ases y los cuatro reyes de la baraja, por lo que estará cerrada.

## **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**


- Al terminar la ronda, cada jugador contabilizará el número de cartas que hayan quedado sin jugar, y el que tenga menos, será el ganador. En el caso de que tuviesen el mismo número de cartas, acabarían en empate. Además, cada jugador sumará las cartas que hayan quedado en fuera de juego a la de anteriores rondas. Este recuento sólo se aplicará en caso de empate en la liguilla.
- El juego se divide en 2 rondas o partidas. Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita. Si hay empate, la ronda acabaría 1-1, pero no sumarían Estrellita alguna.
- 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.

## **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

	<table border="1"><tr><td data-bbox="284 136 1040 264"> <b>TARJETA NEGRA</b></td></tr><tr><td data-bbox="284 264 1040 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 1040 553"><b>TARJETA AMARILLA</b></td></tr><tr><td data-bbox="284 553 1040 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>			



# SEIS CABRÓN

*Reglas del Juego*  
3 JUGADORES

## EL JUEGO

- El juego del Seis Cabrón 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 13 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.
- De las 39 cartas repartidas, sobrará una que será el Seis de Oros, el cual se colocará en el centro de la mesa, bocarriba.

## 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.
- El juego consiste en finalizar con la menor cantidad de cartas que hayan quedado sin jugar. Si en el juego del Cinquillo había que ir soltando una carta en cada turno, formando una escalera ascendente o descendente del mismo palo respecto del Cinco, en este juego se pueden saltar escalones de cartas, y poner la que nos interesa si no disponemos de la adecuada.
- De esta forma, se bloquea la posibilidad de utilizar las cartas intermedias, por lo que, acabaría fastidiando al que si las tenga.

*Por ejemplo: en la mesa hay un Cuatro y un Siete de Bastos.*

*El jugador "B" no tiene nada más que el Rey, por lo que echa esa.*

*Los demás jugadores que tenían el resto de cartas, se fastidian.*

- Las cartas desechadas quedan fuera de juego, por lo que se dejan al lado de cada uno, bocabajo, como si fueran una baza.

## **SITUACIONES**

- Si no tuviese la carta adecuada, incluso para fastidiar, tendrá que pasar turno.
- El siguiente en poner carta dependerá de lo que haya hecho su predecesor. Si no tuviese la carta adecuada, pero sí un Seis, tendría que echarlo para no perder turno.
- Tras varios turnos jugados en el que ya haya varios seises sobre la mesa, al jugador que le toque, podrá echar la carta que quiera del palo que quiera, siempre que sea la adecuada, o podría poner un Seis, en el caso de que lo tuviese.
- La partida, al contrario del Cinquillo, no finaliza cuando un jugador se queda sin cartas, sino cuando nadie pueda colocar carta alguna debido a que ya se hayan colocado los cuatro ases y los cuatro reyes de la baraja, por lo que estará cerrada.

## **PUNTUACIÓN PARCIAL**

- Cada jugador, contabilizará el número de cartas que han quedado en fuera de juego, y el que tenga menos, será el ganador.
- El ganador obtendrá como puntuación la suma de todas las cartas apartadas de sus rivales. El resto de jugadores sumará un Punto Negativo por cada carta excluida.

*Por ejemplo: el jugador "A" tiene 4 cartas, "B" 7 cartas y "C" 9 cartas.*

*"A" sería el ganador y sumaría 16 puntos (7+9=16).*

*"B" perdería 7 puntos o -7, y "C" -9 puntos ó 9 Negativos.*

## **DESEMPATE PARCIAL**

- Si se produce un empate, los puntos se dividen entre los ganadores, y siempre que la cifra no sea exacta, se hará redondeo.

*Por ejemplo: el jugador "A" tiene 4 cartas, "B" tiene 4 cartas y "C" tiene 7 cartas.*

*"A" y "B" se reparten los 7 puntos de "C".*

*"A" y "B" sumarían 4 puntos cada uno tras el redondeo (7:2=3,5 → 4).*

*"C" obtendría -7 Puntos ó 7 Negativos.*

## **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.

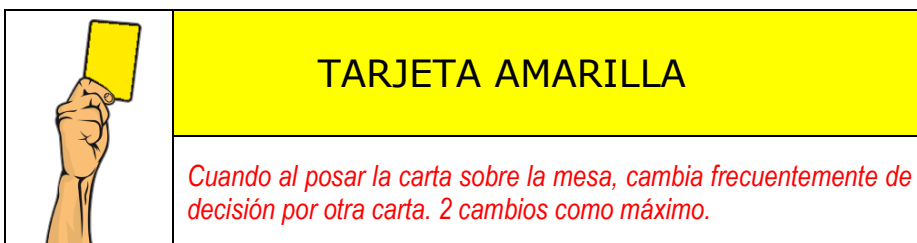
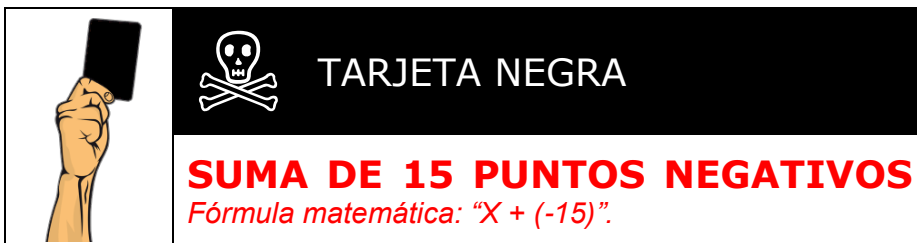
## OBJETIVO

- El objetivo del juego consiste en finalizar con la menor cantidad de cartas que hayan quedado sin jugar. El que lo consiga será el ganador de la partida, y obtendrá los puntos sumados de los demás.
- El juego se divide en 6 rondas o partidas (+6 adicionales). Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita. Si hay empate, no suman Estrellita.
- El ganador del juego del Seis Cabrón será el que más puntos haya acumulado en todas las rondas disputadas, por lo que se llevará un Quesito.

## DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a puntos, se resolvería en este orden:
  - o 1) Mayor número de victorias logradas
  - o 2) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - o 3) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

## SANCIONES



---

### (\*) Excepciones en la Fase Previa de 6 Jugadores:

- El juego se divide en 6 rondas.
- Por cada ronda que un jugador gane de manera única, sumará una Estrellita.
- Recibir como sanción la tarjeta negra, acarrearía la pérdida de un punto en la clasificación general del torneo.

- *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.*



# SEIS CABRÓN

*Reglas del Juego*  
4 JUGADORES

---

## EL JUEGO

- El juego del Seis Cabrón 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.
- Se reparten todas las cartas, 10 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

- Comienza echando carta el jugador que posea el Seis de Oros. Esta carta se colocará en el centro de la mesa, bocarriba.
- El juego consiste en finalizar con la menor cantidad de cartas que hayan quedado sin jugar. Si en el juego del Cinquillo había que ir soltando una carta en cada turno, formando una escalera ascendente o descendente del mismo palo respecto del Cinco, en este juego se pueden saltar escalones de cartas, y poner la que nos interesa si no disponemos de la adecuada.
- De esta forma, se bloquea la posibilidad de utilizar las cartas intermedias, por lo que, acabaría fastidiando al que si las tenga.

*Por ejemplo: en la mesa hay un Cuatro y un Siete de Bastos.*

*El jugador "B" no tiene nada más que el Rey, por lo que echa esa.*

*Los demás jugadores que tenían el resto de cartas, se fastidian.*

- Las cartas desechadas quedan fuera de juego, por lo que se dejan al lado de cada uno, bocabajo, como si fueran una baza.

## SITUACIONES

- Si no tuviese la carta adecuada, incluso para fastidiar, tendrá que pasar turno.

- El siguiente en poner carta dependerá de lo que haya hecho su predecesor. Si no tuviese la carta adecuada, pero sí un Seis, tendría que echarlo para no perder turno.
- Tras varios turnos jugados en el que ya haya varios seises sobre la mesa, al jugador que le toque, podrá echar la carta que quiera del palo que quiera, siempre que sea la adecuada, o podría poner un Seis, en el caso de que lo tuviese.
- La partida, al contrario del Cinquillo, no finaliza cuando un jugador se queda sin cartas, sino cuando nadie pueda colocar carta alguna debido a que ya se hayan colocado los cuatro ases y los cuatro reyes de la baraja, por lo que estará cerrada.

## **PUNTUACIÓN PARCIAL**

- Cada jugador, contabilizará el número de cartas que han quedado en fuera de juego, y el que tenga menos, será el ganador.
- El ganador obtendrá como puntuación la suma de todas las cartas apartadas de sus rivales. El resto de jugadores sumará un Punto Negativo por cada carta excluida.

*Por ejemplo: el jugador "A" tiene 4 cartas, "B" 5 cartas, "C" 7 cartas y "D" 9 cartas.*

*"A" sería el ganador y sumaría 21 puntos (5+7+9=21).*

*"B" perdería 5 puntos o -5, "C" -7 puntos ó 7 Negativos, y "D" -9 ó 9 Negativos.*

## **DESEMPATE PARCIAL**

- Si se produce un empate, los puntos se dividen entre los ganadores, y siempre que la cifra no sea exacta, se hará redondeo.

*Por ejemplo: el jugador "A" tiene 4 cartas, "B" también 4, "C" tiene 7 y "D" tiene 9 cartas.*

*"A" y "B" se reparten los 16 puntos de "C" y "D" (7+9=16).*

*"A" y "B" sumarían 8 puntos cada uno (16:2=8).*

*"C" obtendría -7 puntos ó 7 Negativos, y "D" -9 puntos ó 9 Negativos.*

## **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**

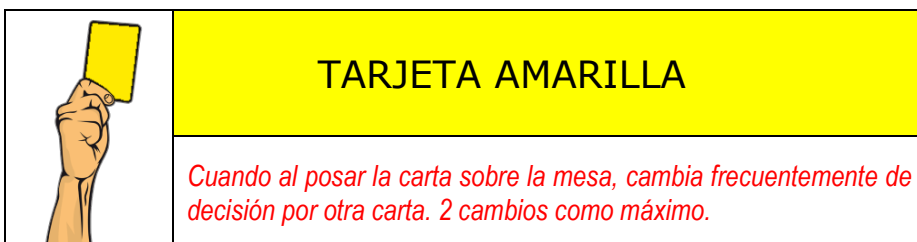
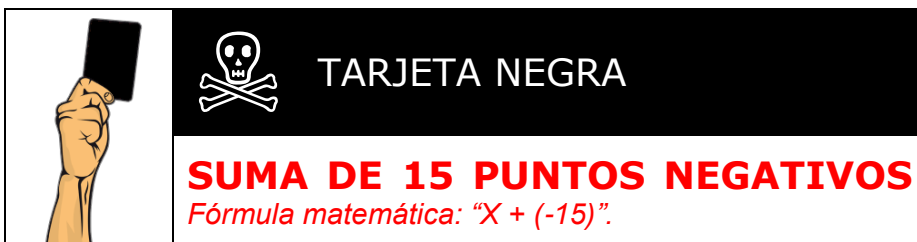
- El objetivo del juego consiste en finalizar con la menor cantidad de cartas que hayan quedado sin jugar. El que lo consiga será el ganador de la partida, y obtendrá los puntos sumados de los demás.

- El juego se divide en 8 rondas o partidas (+6 adicionales). Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita. Si hay empate, no suman Estrellita.
- El ganador del juego del Seis Cabrón será el que más puntos haya acumulado en todas las rondas disputadas, por lo que se llevará un Quesito.

## DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a puntos, se resolvería en este orden:
  - o 1) Mayor número de victorias logradas
  - o 2) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - o 3) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

## SANCIONES



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

- El juego se divide en 6 rondas.
- Por cada ronda que un jugador gane de manera única, sumará una Estrellita.
- Al ser esto una Fase Previa, el jugar a un número menor de rondas, tiene como finalidad el agilizar el juego.
- Recibir como sanción la tarjeta negra, acarrearía la pérdida de un punto en la clasificación general del torneo.
- 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.



## EL JUEGO

- El juego del Seis Cabrón 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.
- Se reparten todas las cartas, 8 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

- Comienza echando carta el jugador que posea el Seis de Oros. Esta carta se colocará en el centro de la mesa, bocarriba.
- El juego consiste en finalizar con la menor cantidad de cartas que hayan quedado sin jugar. Si en el juego del Cinquillo había que ir soltando una carta en cada turno, formando una escalera ascendente o descendente del mismo palo respecto del Cinco, en este juego se pueden saltar escalones de cartas, y poner la que nos interesa si no disponemos de la adecuada.
- De esta forma, se bloquea la posibilidad de utilizar las cartas intermedias, por lo que, acabaría fastidiando al que si las tenga.

*Por ejemplo: en la mesa hay un Cuatro y un Siete de Bastos.*

*El jugador "B" no tiene nada más que el Rey, por lo que echa esa.*

*Los demás jugadores que tenían el resto de cartas, se fastidian.*

- Las cartas desechadas quedan fuera de juego, por lo que se dejan al lado de cada uno, bocabajo, como si fueran una baza.

## SITUACIONES

- Si no tuviese la carta adecuada, incluso para fastidiar, tendrá que pasar turno.

- El siguiente en poner carta dependerá de lo que haya hecho su predecesor. Si no tuviese la carta adecuada, pero sí un Seis, tendría que echarlo para no perder turno.
- Tras varios turnos jugados en el que ya haya varios seises sobre la mesa, al jugador que le toque, podrá echar la carta que quiera del palo que quiera, siempre que sea la adecuada, o podría poner un Seis, en el caso de que lo tuviese.
- La partida, al contrario del Cinquillo, no finaliza cuando un jugador se queda sin cartas, sino cuando nadie pueda colocar carta alguna debido a que ya se hayan colocado los cuatro ases y los cuatro reyes de la baraja, por lo que estará cerrada.

## **PUNTUACIÓN PARCIAL**

- Cada jugador, contabilizará el número de cartas que han quedado en fuera de juego, y el que tenga menos, será el ganador.
- El ganador obtendrá como puntuación la suma de todas las cartas apartadas de sus rivales. El resto de jugadores sumarán un Punto Negativo por cada carta excluida.

*Por ejemplo: el jugador "A" tiene 3 cartas, "B" 4, "C" 5, "D" 6 y "E" 7 cartas.*

*"A" sería el ganador y sumaría 22 puntos (4+5+6+7=22).*

*"B" perdería 4 puntos o -4, "C" -5 puntos ó 5 Negativos, "D" -6 y "E" -7 puntos.*

## **DESEMPATE PARCIAL**

- Si se produce un empate, los puntos se dividen entre los ganadores, y siempre que la cifra no sea exacta, se hará redondeo.

*Por ejemplo: el jugador "A" tiene 3 cartas, "B" también 3, "C" tiene 5, "D" 6 y "E" tiene 7 cartas.*

*"A" y "B" se reparten los 18 puntos de "C", "D" y "E" (5+6+7=18).*

*"A" y "B" sumarían 9 puntos cada uno (18:2=9).*

*"C" obtendría -5 puntos ó 5 Negativos, "D" -6 ó 6 Negativos y "E" -7 puntos.*

## **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 objetivo del juego consiste en finalizar con la menor cantidad de cartas que hayan quedado sin jugar. El que lo consiga será el ganador de la partida, y obtendrá los puntos sumados de los demás.


- El juego se divide en 10 rondas o partidas (+6 adicionales). Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita. Si hay empate, no suman Estrellita.
- El ganador del juego del Seis Cabrón será el que más puntos haya acumulado en todas las rondas disputadas, por lo que se llevará un Quesito.

## DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a puntos, se resolvería en este orden:
  - o 1) Mayor número de victorias logradas
  - o 2) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - o 3) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

## SANCIONES

	<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;">  <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">TARJETA NEGRA</span> </div> <div style="padding: 5px;"> <p style="color: red; font-weight: bold; margin: 0;">SUMA DE 15 PUNTOS NEGATIVOS</p> <p style="color: red; font-style: italic; margin: 0;">Fórmula matemática: "X + (-15)".</p> </div>
--	--

	<div style="background-color: yellow; padding: 5px;"> <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: black;">TARJETA AMARILLA</span> </div> <div style="padding: 5px;"> <p style="color: red; font-style: italic; margin: 0;">Cuando al posar la carta sobre la mesa, cambia frecuentemente de decisión por otra carta. 2 cambios como máximo.</p> </div>
---	---

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

- El juego se divide en 6 rondas.
- Por cada ronda que un jugador gane de manera única, sumará una Estrellita.
- Al ser esto una Fase Previa, el jugar a un número menor de rondas, tiene como finalidad el agilizar el juego.
- Recibir como sanción la tarjeta negra, acarrearía la pérdida de un punto en la clasificación general del torneo.
- 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:

- Si participan 6 jugadores, se harán dos grupos de 3 jugadores
- Si participan 8 jugadores, se harán dos grupos de 4 jugadores
- 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 puntos acumulados en la Fase Previa, se decidirá de la siguiente manera:

- 1) Mayor número de victorias logradas
- 2) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
- 3) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
- 4) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

## FASE FINAL

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

## RESULTADO FINAL

- El ganador del juego del Seis Cabrón 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 Seis Cabrón.

- 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 **4 jugadores**, sin excepciones.

## **RESULTADO FINAL**

- El ganador del juego del Seis Cabrón 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 Seis Cabrón.

- 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.	OLENTZERO	<b>13</b>		1.	TARZÁN	<b>16</b>
	2.	POPEYE	<b>8</b>		2.	URKEL	<b>7</b>
	3.	QUIJOTE	<b>1</b>		3.	VEGETA	<b>-1</b>
	4.	RAPUNZEL	<b>-7</b>		4.	WALKER	<b>-12</b>
	5.	SHREK	<b>-26</b>		5.	XENA	<b>-30</b>
<b>Grupo A</b>				<b>Grupo B</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.	OLENTZERO	8	6	2	0	14	2	<b>20</b>	12	5
	2.	POPEYE	8	6	1	1	13	3	<b>19</b>	10	8
	3.	QUIJOTE	8	5	1	2	11	5	<b>16</b>	6	6
	4.	RAPUNZEL	8	5	0	3	10	6	<b>15</b>	4	9
	5.	SHREK	8	4	1	3	9	7	<b>13</b>	2	11
	6.	TARZÁN	8	4	0	4	8	8	<b>12</b>	0	12
	7.	URKEL	8	2	3	3	7	9	<b>9</b>	-2	15
	8.	VEGETA	8	1	2	5	4	12	<b>5</b>	-8	13
	9.	WALKER	8	0	1	7	1	15	<b>1</b>	-14	24