

# CHINCHÓN

EL CASTILLAR

*Campeonato de  
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR  
**CHINCHÓN**

---

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 Chinchón 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 7 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 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.

## **CÓMO JUGAR**

- El juego consiste en ligar todas las cartas para hacer un trío o tríos, un póker, o una escalera de color. Para hacer una escalera, como mínimo, tiene que ser de tres cartas.
- Para hacer "Chinchón" hay que hacer una escalera de siete cartas del mismo palo y sin comodines.
- El As de Oros es el Comodín, pero también actúa como As para jugar en un hipotético trío o póker de ases. El comodín puede sustituir a cualquier carta que falte.
- Al jugar con siete cartas se pueden hacer las combinaciones que se quieran, pero siempre hay que evitar que queden cartas sin ligar.
- Cada jugador, en su turno, deberá decidir qué carta coger, teniendo en cuenta las siguientes opciones:
  1. Coger la última carta destapada que hay sobre la mesa.
  2. Coger la primera carta del mazo.
- Tras coger la carta deseada, en ese momento tendrá ocho cartas en su mano, y deberá echar una, la que quiera, dejándola sobre la destapada, bocarriba, junto al mazo.

## SITUACIONES

- Si un jugador, en su turno, decide coger la carta destapada, y tras analizar las ocho que tiene en la mano, no lo ve claro y decide echar la que ha cogido, esa acción no contará como jugada, por lo que deberá coger una carta del mazo. Y si al ver la carta del mazo no le satisface, en ese caso, sí podrá desechar esa carta.
- Y así, sucesivamente, cada jugador en su turno, irá repitiendo ese movimiento de coger una carta (descubierta o del mazo) y echar otra para quedarse con siete 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.
- Cuando un jugador tiene claro que ha llegado el momento de poner fin al juego, la última carta que echa, la pondrá bocabajo encima de las que están bocarriba, por lo que cerrará el juego. Después mostrará sus cartas, y si todo es correcto, será el ganador.

## PUNTUACIÓN PARCIAL

- En cada ronda, se pueden hacer las combinaciones que sean para ligar las cartas, pero siempre teniendo en cuenta que, al final, hay combinaciones con más y con menos puntos.

Descripción	Puntos
Jugador que cierra sin hacer Chinchón	<b>-10 puntos</b>
Haciendo Chinchón	<b>GANA (*)</b>
Haciendo Chinchón utilizando el Comodín	<b>-25 puntos</b>
No cierra, pero tiene Chinchón con Comodín	<b>-15 puntos</b>
No cierra, pero tiene ligadas las cartas	<b>0 puntos</b>

- Se puede dar el caso de que, un jugador teniendo las cartas ligadas y no haber cerrado la partida, suele ser porque busca obtener una mejor puntuación; haciendo mejor la escalera, buscando el Chinchón, etc.
- El jugador que no consiga ligar algunas cartas (como mínimo tres), sumará los puntos de cada carta que le ha quedado, tal como indica esta tabla:

nº	Contenido	Descripción
12	Figura – Rey	<b>10 puntos</b>
11	Figura – Caballo	<b>10 puntos</b>
10	Figura – Sota	<b>10 puntos</b>
7	Siete	<b>7 puntos</b>
6	Seis	<b>6 puntos</b>
5	Cinco	<b>5 puntos</b>
4	Cuatro	<b>4 puntos</b>
3	Tres	<b>3 puntos</b>
2	Dos	<b>2 puntos</b>
1	As	<b>1 punto</b>

- En este caso, cada carta (del As al Siete) puntúa el valor que indica, excepto las figuras de Sota, Caballo y Rey, que cada una vale 10 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 despega, se acabó el turno.

## **OBJETIVO**

- El objetivo principal del juego es hacer Chinchón (escalera de siete cartas consecutivas, del mismo palo, y sin comodín). O, en menor medida, conseguir cerrar la ronda con las cartas ligadas.
- 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 puntuación de cada uno, y sólo se aplicará en caso de empate en la liguilla.


- (\*) Si un jugador consigue hacer Chinchón, automáticamente gana el duelo, por lo que el juego terminaría 3-0. Si la primera ronda la perdió, terminarían 3-1.

## PUNTUACIÓN

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

## SANCIONES

	 <b>TARJETA NEGRA</b>
	<b>-1 PUNTO EN EL TORNEO</b>

	<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>

#### **EL JUEGO**

- El juego del Chinchón 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.

#### **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 ligar todas las cartas para hacer un trío o tríos, un póker, o una escalera de color. Para hacer una escalera, como mínimo, tiene que ser de tres cartas.
- Para hacer "Chinchón" hay que hacer una escalera de siete cartas del mismo palo y sin comodines.
- El As de Oros es el Comodín, pero también actúa como As para jugar en un hipotético trío o póker de ases. El comodín puede sustituir a cualquier carta que falte.
- Al jugar con siete cartas se pueden hacer las combinaciones que se quieran, pero siempre hay que evitar que queden cartas sin ligar.

- Cada jugador, en su turno, deberá decidir qué carta coger, teniendo en cuenta las siguientes opciones:
  1. Coger la última carta destapada que hay sobre la mesa.
  2. Coger la primera carta del mazo.
- Tras coger la carta deseada, en ese momento tendrá ocho cartas en su mano, y deberá echar una, la que quiera, dejándola sobre la destapada, bocarriba, junto al mazo.

## SITUACIONES

- Si un jugador, en su turno, decide coger la carta destapada, y tras analizar las ocho que tiene en la mano, no lo ve claro y decide echar la que ha cogido, esa acción no contará como jugada, por lo que deberá coger una carta del mazo. Y si al ver la carta del mazo no le satisface, en ese caso, sí podrá desechar esa carta.
- Y así, sucesivamente, cada jugador en su turno, irá repitiendo ese movimiento de coger una carta (descubierta o del mazo) y echar otra para quedarse con siete 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.
- Cuando un jugador tiene claro que ha llegado el momento de poner fin al juego, la última carta que echa, la pondrá bocabajo encima de las que están bocarriba, por lo que cerrará el juego. Después, mostrará sus cartas, y si todo es correcto, será el ganador.

## PUNTUACIÓN PARCIAL

- En cada ronda, se pueden hacer las combinaciones que sean para ligar las cartas, pero siempre teniendo en cuenta que, al final, hay combinaciones con más y con menos puntos.

Descripción	Puntos
Jugador que cierra sin hacer Chinchón	<b>-10 puntos</b>
Haciendo Chinchón	<b>-50 puntos</b>
Haciendo Chinchón utilizando el Comodín	<b>-25 puntos</b>
No cierra, pero tiene Chinchón con Comodín	<b>-15 puntos</b>

No cierra, pero tiene ligadas las cartas

**0 puntos**

- Se puede dar el caso de que, un jugador teniendo las cartas ligadas y no haber cerrado la partida, suele ser porque busca obtener una mejor puntuación; haciendo mejor la escalera, buscando el Chinchón, etc.
- El jugador que no consiga ligar algunas cartas (como mínimo tres), sumará los puntos de cada carta que le ha quedado, tal como indica esta tabla:

nº	Contenido	Descripción
12	Figura – Rey	<b>10 puntos</b>
11	Figura – Caballo	<b>10 puntos</b>
10	Figura – Sota	<b>10 puntos</b>
7	Siete	<b>7 puntos</b>
6	Seis	<b>6 puntos</b>
5	Cinco	<b>5 puntos</b>
4	Cuatro	<b>4 puntos</b>
3	Tres	<b>3 puntos</b>
2	Dos	<b>2 puntos</b>
1	As	<b>1 punto</b>

- En este caso, cada carta (del As al Siete) puntúa el valor que indica, excepto las figuras de Sota, Caballo y Rey, que cada una vale 10 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

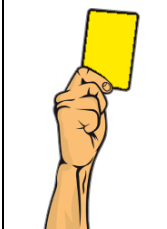
- El objetivo principal del juego es hacer Chinchón (escalera de siete cartas consecutivas, del mismo palo, y sin comodín). O, en menor medida, conseguir cerrar la ronda con las cartas ligadas.
- El juego se divide en rondas o partidas. Se jugará un indeterminado número de rondas hasta que alguien alcance la cifra de 100 puntos, por lo que éste habrá perdido, y el que tenga menos puntos es el que gana. Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.
- El ganador del juego del Chinchón será el que menos 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

	 <b>TARJETA NEGRA</b> <b>+35 PUNTOS</b> <i>Siempre y cuando al sumar, no llegue o supere los 100 puntos, si no se quedaría en 99 ptos.</i>
---	---

	<b>TARJETA AMARILLA</b> <i>Cuando al posar la carta sobre la mesa, cambia frecuentemente de decisión por otra carta. 2 cambios como máximo.</i>
---	--

---

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

- El juego se divide en 7 rondas.
- Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.

- *Al ser esto una Fase Previa, el jugar a un determinado número de rondas en vez de alcanzar una cantidad de puntos, tiene como finalidad el agilizar el juego.*
- *Para ganar la Fase Previa hay que conseguir acumular la menor cantidad de puntos.*
- *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 jugadores.*

- 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
  - A: Puntos de juego acumulados
- 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 puntos de juego acumulados (A)
  - 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 Chinchón 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 Chinchón.

- 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

- Para esta **Fase Previa** se usan las mismas reglas del juego para **3-4 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 acumulados en la Fase Previa, se decidirá de la siguiente manera:

- 1) Mayor número de chinchones logrados
- 2) Mayor número de victorias logradas
- 3) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
- 4) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
- 5) 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 Chinchón 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 Chinchón.

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

10 Jugadores	Pos.	Jugador/a	J	G	E	P	F	C	Ptos.	+/-	A
	1.	RAPUNZEL	9	7	2	0	16	2	<b>23</b>	14	-120
	2.	SHREK	9	7	1	1	15	3	<b>22</b>	12	-90
	3.	TARZÁN	9	6	1	2	13	5	<b>19</b>	8	-30
	4.	URKEL	9	6	0	3	12	6	<b>18</b>	6	0
	5.	VEGETA	9	5	1	3	11	7	<b>16</b>	4	30
	6.	WALKER	9	4	0	5	8	10	<b>12</b>	-2	120
	7.	XENA	9	2	3	4	7	11	<b>9</b>	-4	150
	8.	YAMCHA	9	1	2	6	4	14	<b>5</b>	-10	240
	9.	ZIPI	9	0	2	7	2	16	<b>2</b>	-14	300
10.	ARYA	9	0	1	8	1	17	<b>1</b>	-16	330	

## CLASIFICACIÓN

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 6 u 8 jugadores:

4 Jugadores	Pos.	Jugador/a	Ptos.	A LA FINAL	Pos.	Jugador/a	Ptos.
	1.	RAPUNZEL	<b>-33</b>		1.	VEGETA	<b>-17</b>
	2.	SHREK	<b>-6</b>		2.	WALKER	<b>-2</b>
	3.	TARZÁN	<b>21</b>		3.	XENA	<b>13</b>
	4.	URKEL	<b>46</b>		4.	YAMCHA	<b>34</b>
<b>Grupo A</b>				<b>Grupo B</b>			