FUNCIONAMIENTO DE RONDA

ELECCIÓN DE MESAS

Antes de hacer los emparejamientos ambos capitanes lanzarán un **dado** y el **ganador** de esta tirada podrá elegir ser **atacante** o **defensor**.

El **atacante** elegirá las mesas número **1 y 3.**

El **defensor** elegirá las mesas número **2,4 y 5.**

Las mesas se elegirán luego de cada emparejamiento, es decir los 2 primeros escudos elegirán mesa antes de la segunda fase de escudos.

EMPAREJAMIENTOS

Cada equipo pone en la mesa una carta boca abajo (escudo) y se la entrega a su rival que hace lo propio con una de las suyas. Después, cada equipo tendrá que elegir dos cartas para el escudo de su rival de las cuatro que tiene en la mano.

Cada equipo pone boca abajo las dos cartas de su mano que pasa a su rival para que este elija a que se enfrenta su escudo y el descarte se devuelve a la mano. Vuelve a repetirse el proceso y esta vez el descarte será el emparejamiento número 5.

CONDICIONES DE VICTORIA DE LA RONDA

La primera condición de victoria es ganar mínimo 4 partidas de las 5 que conforman la ronda, en caso de que esto **NO** ocurra si un equipo ha obtenido una diferencia de 50 o más puntos de partida ganará también la ronda.

EJEMPLO:

EQUIPO *FAMOSETE*	*JUBILETA* TEAM
XANDRE 100	CR7 20
BIZARRE 70	MESSI 75
PEDRO 70	INIESTA 80
FHER 100	XAVI 30
ANTONIO 70	JOAQUIN 100

El equipo *Famosete* suma 410 puntos de partida y el equipo *Jubileta* suma 305 puntos de partida. En este ejemplo se aprecia que aunque ninguno gana 4 partidas, atendiendo a los puntos de partida el Famosete Team se alza con la victoria ya que suma 105 puntos de diferencia frente al Jubileta Team. En este caso si el Jubileta Team hubiese ganado 1 partida más (4 victorias) habría ganado automáticamente la ronda.

HISPALIS IMPERIUM