

DOMINÓ 6-9-12

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



NÚMERO DE JUGADORES: 2, 3 ó 4 jugadores o por parejas.

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del juego es colocar todas tus fichas en la mesa antes que los contrarios y sumar puntos. El jugador que gana una ronda, suma puntos según las fichas que no han podido colocar los oponentes.

INICIO:

Cada jugador recibe siete fichas al empezar una ronda. Si en la partida hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se guardan en el pozo.

Inicia la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble más alto (si juegan 4 personas, siempre empezará el 6 doble). En caso de no tener dobles ninguno de los jugadores, comenzará el jugador que tenga la ficha más alta. A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, por turnos, siguiendo el orden inverso a las manecillas del reloj.

El jugador que inicia la ronda lleva la mano. Este es un concepto importante para la estrategia del dominó, pues el jugador o la pareja que es “mano” normalmente es la que tiene ventaja durante la ronda.

CÓMO JUGAR:

En su turno, cada jugador debe colocar una de sus fichas en uno de los 2 extremos abiertos, de tal forma que los puntos de uno de los lados de la ficha coincida con los puntos del extremo donde se está colocando. Los dobles se colocan de forma transversal para facilitar su localización. Una vez que el jugador ha colocado la ficha en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador. Si un jugador no puede jugar, debe “robar” del pozo tantas fichas como sean necesarias. Si no quedan fichas en el pozo, pasará el turno al siguiente jugador.

La ronda continúa con los jugadores colocando sus fichas hasta que se presenta alguna de las situaciones siguientes:

DOMINÓ

Cuando un jugador coloca su última ficha en la mesa, se dice que ese jugador dominó la ronda. Si se juega en solitario, el jugador que ha ganado la ronda suma los puntos de todos sus contrincantes. Jugando por parejas, se suman los puntos de todos los jugadores incluso los del compañero.

CIERRE

Existen casos donde ninguno de los jugadores puede continuar la partida. Esto ocurre cuando los números de los extremos ya han sido jugados 7 veces. En ese momento se dice que la partida está cerrada. Los jugadores contarán los puntos de las fichas que les quede; el jugador o pareja con menos puntos es la ganadora y suma los puntos de la manera habitual.

Pudiera darse el caso de tener los mismos puntos por lo que ganaría el jugador o pareja que fuera ‘mano’ o esté más cerca del jugador que lo fuera.

Siguientes rondas

En las próximas rondas, el jugador que inicia el juego es el siguiente en el turno. Este puede comenzar por la ficha que desee aunque no sea una ficha doble.

DOMINÓ 6-9-12

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



FINAL DE LA PARTIDA:

Un jugador (pareja o trío) gana el juego cuando llega a 5.000 puntos. Puede hacerlo en una sola "mano" o en varias.

OTROS JUEGOS CON DOMINÓ:

TREN MEXICANO

Este juego usa fichas de dominó de doble doce. Pueden jugar de 2 a 8 jugadores. Con 2, 3 o 4 jugadores tome cada uno 15 fichas; con 5 o 6 jugadores tomen 12 cada uno; y con 7 u 8 jugadores tomen 11 fichas cada uno.

Objetivo: Acabar con todas sus fichas de dominó. Juegue en su propio tren, el Mexicano, y en los otros trenes marcados de los demás jugadores.

Primer jugador: Abra la estación del Tren Mexicano colocando su doble más alto en el centro. Entonces puede comenzar con su tren en uno de los ocho "desvíos" de la estación jugando con una ficha que haga juego con el número de la estación. Su tren debe dejar la "estación" y dirigirse hacia usted. (Cuando el primer jugador no tenga un doble, el siguiente abrirá la estación. Si nadie tiene doble, sigan sacando fichas por turno hasta que salga un doble.) Sigán jugando cada uno por su lado hasta que ya no puedan seguir. Todas las fichas sobrantes se llaman "fichas vacías"; estas fichas pueden usarse después en el Tren Mexicano cuando se comiencen nuevos desvíos que todos los jugadores puedan jugar. (Cuando se hayan tomado las ocho direcciones desde la estación, comiencen nuevos desvíos al lado y sin estorbar).

Jugada Siguiente: La jugada siempre va a rotar hacia la izquierda. Cuando sea su turno, juegue en su propio tren, en el Tren Mexicano, o en otros trenes marcados de otros jugadores. Se puede jugar una serie de fichas sólo en el turno cuando comienza su tren. Después de que su tren "se ha puesto en marcha" desde la estación, juegue sólo una ficha por turno, a menos que juegue un doble (ver debajo): si tiene una elección de jugadas, tome la que guste. Cuando no tenga jugada, jale una ficha de las sobrantes. Si aún no tiene jugada, coloque una marca (una moneda o un botón) en la última ficha de su tren, si es que ya lo ha comenzado. Puede quitar la marca jugando en su tren más adelante. Si su tren tiene una marca, usted no puede jugar en su tren, pero cualquier otro jugador puede; sin embargo, puede jugar en otro tren.

Jugando con Dobles: Cuando le salga un doble debe hacer otra jugada en ese doble si puede. Si no puede, jale una ficha de dominó de las sobrantes. Si puede hacer la jugada, está bien, si no, coloque una marca sobre su tren (si aún no tiene una) terminando así su turno. En este caso, el siguiente jugador debe jugar en el doble y si no puede debe también jalar una ficha de las sobrantes: si aún así no se puede jugar el doble, el tren de ese jugador también obtendrá una marca. Se sigue de esta manera hasta que un jugador logre jugar el doble: los jugadores que ya tienen una marca sólo pueden colocar la ficha que jalaban para contraponerla con el doble.

DOMINÓ 6-9-12

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



Excepciones para requerimientos de dobles:

- 1) El doble en el que se juega es el último dominó de su número.
- 2) Usted juega un doble para quitar la marca de su tren, sin requerimiento alguno de que usted o los siguientes jugadores satisfagan ese doble.
- 3) Si el doble es su última ficha, se termina el juego inmediatamente.

Puntuación: Cuando un jugador se quede sin fichas, el juego se detiene, y los jugadores cuentan la suma de sus puntos que registrará la persona que lleve el puntaje. Después de un cierto número de rondas, el que tenga la puntuación más baja será el ganador. (Nota: comiencen cada ronda con un jugador nuevo, rotando hacia la izquierda). Para un juego rápido pueden usar fichas de dominó ya sea Doble Nueve o Doble Seis. Jalen un número apropiado de fichas para que queden aunque sea algunas sobrantes.

juEgo a cuatro manos

Los jugadores sentados opuestos son pareja, cada persona jala siete fichas y se usa el juego con doble seis. Se dan diez puntos en el cinco-cinco y seis-cuatro; se dan cinco puntos en el cinco-cero, tres-dos y cuatro-uno; cada turno cuenta como un punto; eso suma un total de cuarenta y dos puntos posibles por cada mano. La puja va de la izquierda del que se haya elegido para comenzar al que se le llama el repartidor. El repartidor pide al último. El “doble” de la ficha escogida como la triunfadora es la más alta, por ejemplo, si el 3 es el triunfador el tres-tres es el más alto; luego viene el seis-tres, cinco-tres, etc. Los dobles también se pueden pedir y cuando se hacen triunfadores el doble más alto es el que vale. También se puede pedir a los no triunfadores.

Cada postor pide el valor de su mano y los otros jugadores pueden elevar la oferta o pasar según lo elijan. Treinta es la oferta menor que se puede hacer al inicio. Cuando un jugador ha pedido el límite, 42, cada uno de los demás jugadores tiene el privilegio de seguir la oferta doblándola. O sea, el segundo postor después de que se ha hecho la oferta de 42, debe pedir 84 o pasar. El tercer postor debe pedir 168 o pasar y el cuarto debe pedir 250 o pasar. Las ofertas siguen hasta que un jugador asegure la oferta cuando los demás hayan pasado. No se nombran triunfadores hasta que se hayan completado las ofertas. El jugador debe jugar igual, si no puede hacerlo debe escoger un triunfador o descartar una ficha. El postor tiene la mano. Cada lado suma el número de puntos que hay a menos que el postor no haya hecho su oferta, y entonces el lado que no está pidiendo cuenta sus puntos más la cantidad pedida. Cuando se han hecho ofertas límite el ganador cuenta la cantidad de su oferta: si un postor límite pierde su oferta sus oponentes se quedan con la cantidad de su oferta más la marcación que tienen. Doscientos cincuenta puntos constituyen un juego y en caso de tener un juego donde ambos lados “salen”, el postor es siempre el ganador aunque el total de sus puntos sea menor al de sus oponentes. Al jugar sin fichas triunfadoras el punto más alto de la ficha jugada se vuelve en triunfador para esa mano en particular, y los otros jugadores deben seguir esa ficha triunfadora o desechar la ficha, cuando no hay triunfadora el “doble” es siempre la más alta.

En este juego las triunfadoras y los honores son lo que cuentan y no se forma la línea.

DOMINÓ 6-9-12

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



PÓQUER

Se usan veinte piezas en este juego, el doble as y todas las blancas se quitan. El juego se juega igual que el póquer regular y se respetan todas sus reglas a excepción de que las manos tienen una clasificación diferente, en el siguiente orden:

Un par - cualquier par de dobles.

Corrida - cualquier cinco de un palo como seis-uno, seis-tres, seis-cuatro, seis-cinco, seis-seis.

Tercias - y cualquier tercia de dobles.

Corrida de cuatros - una secuencia de cuatros como cuatro-seis, cuatro-cinco, cuatro-cuatro, cuatro-tres.

Póquer - tres dobles y dos de cualquier palo como seis-seis, tres-tres, dos-dos, y dos-cuatro y dos uno.

Corrida de cincos - una secuencia de cinco como tres-uno, tres-dos, tres-tres, tres-cuatro, tres-cinco.

Cuatros - cualquier cuatro dobles.

Corrida de seises - una secuencia o rotación de seises.

Royal - cinco dobles.

Cuando no haya ninguna de las manos antes mencionadas, se determinará la mejor por la jerarquía de la mejor ficha.

MUGGINS O MÚLTIPLOS DE CINCO

Cada jugador jala siete fichas. El doble más alto empieza. El objetivo es hacer que todas las terminaciones sumen cinco en total o un múltiplo de cinco y cada jugador que logre esto obtiene el número de puntos totales, ejemplo: 5, 10, 15, etc. La jugada puede hacerse de ambos lados del primer doble y de ambas puntas del primer doble dando cuatro puntos diferentes dónde caminar.

Cuando un jugador no pueda poner una ficha que concuerde en ninguna de las cuatro puntas, deberá jalar una de las fichas sobrantes hasta que saque una que le sirva. El jugador puede seguir jalando aunque tenga una ficha que sí puede usar. Cuando un jugador no reclame sus puntos, cualquier oponente puede hacer muggins, o múltiplos de cinco, y añadir los puntos a su cuenta. Cuando un jugador con su última ficha boca abajo dice "dominó", todos los demás deben contar los "puntos" que quedan en sus fichas que no han sido colocadas y la suma total de puntos la recibe ese jugador. Si el juego se bloquea, entonces cada jugador cuenta sus puntos y aquél que tenga el menor número recibe las diferencias entre su total y el de cada oponente. Así se hace con cada jugador que siga con la menor puntuación. El ganador será el que llegue a 100 puntos.

domINÓ 6-9-12

jalar

Cada jugador jala siete fichas. Cualquier ficha puede empezar. Se debe determinar antes del juego quién será el primero y de ahí se siguen de derecha a izquierda. Los jugadores pueden jugar en ambos lados de la primera ficha y al usar juegos más grandes se aconseja jugar de ambos lados y puntas del primer doble. Cuando un jugador no puede poner ficha jala de las sobrantes hasta obtener una ficha que sí sirva. Se aplican las mismas reglas que en el juego anterior a excepción que los cincos no se cuentan.

bloquEAR

Será el mismo juego que “Jalar” sólo que no se jalarán más fichas si el jugador no puede acomodar la anterior. Sólo dirá “paso” y otro jugador sigue jugando hasta que este jugador pueda integrarse o hasta que ya nadie pueda jugar y el juego quede bloqueado. Ganar y contar puntos se hace de la misma manera que en “Jalar”.

BERGEN

Cada jugador jala seis fichas. El doble más alto comienza el juego y gana dos puntos. El objetivo es hacer puntos iguales a ambas puntas de la línea, y cuando un jugador logre esto ganará dos puntos. Si hay un doble al final de la línea y se puede jugar por el otro extremo entonces el jugador gana tres puntos. Los jugadores jalan fichas de las sobrantes y de la misma manera que en Muggins o Múltiplos de Cinco. Los ganadores ganan un punto. Si el juego se bloquea se cuentan las fichas que aún tiene cada jugador y el que tenga menos puntos gana un punto. Sin embargo, si alguien tiene un doble no contará si no hay más de esos números en las demás fichas. O sea, la jugada más baja es la que tenga menos puntos y que no tenga dobles. Sin embargo, si ambas jugadas tienen dobles entonces el ganador será el que tenga menos puntos. El número de puntos en el doble no determina al ganador sino el número de puntos en todas las fichas a excepción de los dobles. El ganador será el que llegue a 15 puntos.

matador

Matador es un juego de jalar en donde las puntas no son iguales, sino que suman 7 entre las dos. Un seis abierto necesita un uno, un 5 un 2, un 4 un 3, etc. Una ficha blanca no puede hacer nada sólo donde haya un matador, o sea, una de las cuatro fichas 0-0, 6-1, 5-2, 4-3. Un matador se puede jugar en cualquier momento y en cualquier parte, sin importar los números, y con cualquier punta. Los dobles se colocan de manera horizontal y cuentan por uno. Por ejemplo: 1-1 va con un 6, no con un 5.

domINÓ 6-9-12

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



fiddle-a-wink

Esta forma de dominó es para grupos grandes de personas y se juega con 55 o 91 fichas de dominó. Al comienzo de cada jugada las fichas se reparten equitativamente entre los jugadores, las sobrantes quedan sobre la mesa mirando boca abajo. Se juega como bloquear pero con las siguientes excepciones:

- a) El jugador con el doble más alto siempre empieza.
- b) Cualquier jugador que juegue un doble puede añadir otra ficha si puede.
- c) El jugador que se quede sin fichas gana el juego.

Otra versión del juego es con 6 a 9 jugadores con tres fichas de dominó cada un de un juego de 28. En esta versión, las fichas se colocan sólo de un lado del doble inicial y se hacen ofrecimientos como en otros juegos.

SEbastopol

Este es un juego de bloqueo porque no existen fichas sobrantes. Se usan cuatro jugadores que jalan 7 fichas. Se debe comenzar con el 6-6 y el turno gira a la izquierda del primer jugador. El 6-6 está abierto por los cuatro lados y no se puede extender ningún brazo hasta que todos estén iniciados. En todos los demás aspectos las reglas son las mismas que en el Juego de Bloquear.

bingo

Este juego es totalmente de azar pero es muy entretenido. Comience volteando todas las fichas cara abajo, revuélvalas bien y acomódelas en una larga hilera, lado con lado. Ahora voltéelas cara arriba sin cambiar el orden. Empiece con la última ficha del lado izquierdo, comience contando del 0 al 12 tocando las fichas mientras va contando. Sume los puntos de cada ficha y si igualan el número que usted va diciendo, puede quitar esa ficha de la hilera. Cuando llegue al 12 comience a contar de nuevo desde 0, y cuando llegue al final de la hilera cierre todos los huecos y siga así empezando por el lado izquierdo. El objetivo es quitar todas las fichas.

DOMINÓ 6-9-12

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



Solitario del Gran Reloj

VERSIÓN PARA DOBLE 12

Objetivo: Acomode los dobles como una cara de reloj, cada ficha como si fuera un número de la carátula. Trate de acomodar el 12-12 hasta arriba, 1-1 a la una, 2-2 a las dos, etc.

El Esquema: Primero, saque la ficha blanca-blanca y colóquela hacia las doce. Luego, comenzando a las 12 del reloj reparta 12 fichas en un círculo. (Diagrama 1)

Para Jugar: Jale una ficha de las sobrantes y colóquela encima de cualquier ficha que cace con esa. Por ejemplo, en el diagrama anterior usted voltear 6-10. Puede jugarla con el 3-10, 6-1, o 4-6. La mejor jugada es la del 4-6 en la ficha correspondiente a las 10 horas en caso de que pronto salga la ficha 10-10.



Siga volteando las fichas una a una, apilándolas sobre el montón que concuerde cada vez que esto sea posible. Si una ficha no se puede acomodar, póngala en un montón de desecho. Cada vez que pueda, trate de poner la ficha apropiada en su lugar de la hora. Algunas pilas de fichas estarán muy altas. (Diagrama 2).

Un doble en “apuros”: Cuando salga un doble que no se pueda acomodar en el reloj, o cuando tenga un doble en el reloj pero en el lugar equivocado -como el 7-7 a las 4 horas como lo muestra el diagrama- usted tiene un doble en “apuros”.

Entonces, puede quitar la ficha de arriba de cualquier pila hacia la parte superior de otra pila, si hay concordancia. Siga haciendo estos movimientos para colocar todos los dobles en “apuros” en sus horas correctas. Incluso puede vaciar totalmente un espacio de esta manera. Si no puede colocar el doble en ninguna parte, habrá perdido el juego. De otra manera, quite el doble del lugar equivocado en la hora o coloque una ficha que sí concuerde ahí. Si no puede llenar un espacio vacío con su doble correcto, llénelo inmediatamente con una ficha nueva. Tan pronto como coloque un doble en su hora correcta, voltear toda la pila de fichas para que irradie, como en el diagrama 1

Importante: Nunca ponga una ficha sobre un doble, aunque el doble esté ocupando su hora correcta en el reloj.



DOMINÓ 6-9-12

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



VERSIÓN PARA DOBLE 9

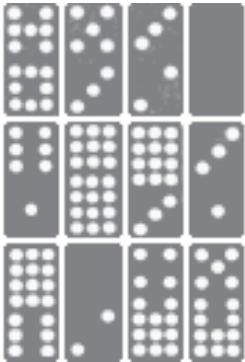
Juegue como anteriormente se explica, pero coloque sólo nueve fichas en forma de carátula de reloj, de 1 a 9 horas.

VERSIÓN PARA DOBLE 6

Acomode solamente la mitad de la carátula del reloj, de la 1 a las 6 horas. (Si prefiere acomódelas en línea recta).

solitario del buen vecino

Este es un juego sencillo, pero uno en el que un poco de planeación mejorará las oportunidades de ganar. El objetivo es hacer pares y quitar todas las fichas menos una.



VERSIÓN PARA DOBLE 12

Esquema:

Reparta tres hileras de 4 fichas cada una. (Diagrama 3)
Puede quitar pares de fichas que sean “Buenos Vecinos” –una junto a la otra (incluyendo diagonalmente), y con un número en común. En cada turno, quite por lo menos un par de “Buenos Vecinos”. Puede quitar más de un par si quiere. En el diagrama de arriba puede quitar el 6-1 +12-6 + 9-12 + 12-3 y 3-2 + 3-1 (o 3-2 + 5-3), 9-12 + 12-6 y 9-3 + 3-1 también.

Rellenando: Rellene el esquema de nuevo “colapsando” las fichas que quedaron hacia la esquina superior izquierda. Sólo mueva hacia la izquierda las fichas y luego hacia arriba y al final de la hilera de arriba: llene espacios al lado derecho de la fila con fichas del lado izquierdo de la fila de abajo.

Digamos que quita 3-2 + 3-1 y 6-1 + 12-6 del diagrama de arriba. Mueva la blanca- blanca, lleve la 9-12 hasta arriba, mueva 12-3 hacia la izquierda, ponga las tres fichas de abajo una hilera arriba y ponga cuatro fichas más nuevas.

De esta manera, empareje, quite y rellene espacios repetidamente. El juego termina cuando ya no se tienen “buenos Vecinos” que quitar del esquema.

VERSIÓN PARA DOBLE 9

Juegue como se menciona arriba con un esquema de 9 fichas formadas en hileras de tres en tres.

VERSIÓN PARA DOBLE 6

Juegue como se menciona arriba, con un esquema de 6 fichas en dos hileras de tres. El objetivo es hacer pares y quitar todas las fichas.

DOMINÓ

6-9-12

solitario de tráfico

Objetivo: Usar todas las fichas jugando en cuadrángulo. Un cuadrángulo son 4 números consecutivos, en orden ascendente o descendente, y acomodados en línea recta. Las fichas blancas cuentan sólo como 0 en 0-1-2-3.



Para empezar: Voltee 4 fichas cuando juegue con doble seis, 5 fichas con doble nueve o seis con doble doce. (Regrese a este número de fichas al final de cada turno).

Usar 2, 3 o 4 de estas fichas para hacer cuatro números en una hilera -un cuadrángulo. Por ejemplo, jugando con doble seis, usted tiene 3-6, 1-2, 2-4, 5-5. Comience a jugar con un cuadrángulo de las cuatro fichas. (Diagrama 4) o con un cuadrángulo de tres fichas (Diagrama 5).

Si, por casualidad, sus primeras cuatro fichas no forman un cuadrángulo, siga jalando fichas hasta tener uno. En cada turno ponga suficientes nuevas fichas a un número ya jugado para hacer un cuadrángulo. Después regrese al número adecuado de fichas para su próximo turno. Sin embargo, si en su turno no puede hacer un cuadrángulo usted pierde. Revuelva todas las fichas y trate de nuevo.



Para hacer un nuevo cuadrángulo, generalmente tendría que añadir 2 o 3 fichas. A veces sólo se requiere de una que deberá tener números consecutivos para poderlos colocar en secuencia. Por ejemplo, puede jugar 7-6 después de 9-8 - o antes de 5-4 - si tiene cualquiera de ellas. Mientras haga un cuadrángulo en cada turno, no importa que haga otras secuencias de números.

Fíjese en no hacer esto: a) No mueva ninguna ficha que ya haya jugado. b) No haga una línea recta de 5 o más números. ¡Cuatro es el límite!

solitario apretadito

PARA DOBLE 6, 9 Y 12

En este juego el objetivo es terminar sin fichas pero si le quedan una o dos puede considerarse muy cerca de ser el ganador.

El Juego: Coloque una hilera de 7 fichas. Ahora quite fichas de la siguiente manera: Quite cualquier par de fichas que tengan el mismo número, y que se encuentren separadas por una o dos fichas. También quite cualquier ficha de tres o más en hilera que tengan el mismo número. (Si puede escoger sus movimientos, puede hacer los que guste). Cada vez que quede un hueco recorra las piezas a juntarlas. Después de hacer todas las jugadas, añada 7 nuevas fichas al final de la hilera, y quítelas como anteriormente se explicó. (Usando doble nueve, añada 6 fichas para la última ronda).

Nota: Se necesita tener suerte y saber planear para terminar sin fichas, para su jugada final deberá tener tres o más fichas en hilera de un mismo número.