

domINÓ dobLE 15

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 o más.

CONSIDERACIONES:

Se juega empleando un dominó doble 15 (136 fichas en total).

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:

Se colocan todas las fichas boca a bajo sobre su mesa y se revuelven. Cada jugador toma 9 fichas y coloca todas sus fichas levantadas de frente para que nadie pueda ver su jugada. Las fichas restantes se colocan al centro de la mesa para formar el pozo de donde "robar" durante el juego.

El primer jugador juega cualquier ficha doble. Si no tiene una, entonces pasa su turno al siguiente jugador que tenga cualquier doble. En caso de que nadie tenga algún doble, los jugadores, por turno, tomarán cada uno una ficha del pozo hasta que alguno saque un doble para comenzar la jugada.

Cuando se tiene el la ficha doble de inicio, entonces se puede comenzar a jugar en seis direcciones o ramas. Se recomienda dejar mucho espacio en caso de que resulte un juego largo.

El juego inicia en el sentido de las manecillas del reloj.

CÓMO JUGAR:

Se permiten dos tipos jugadas:

- Iniciar una nueva rama a partir de la ficha de inicio (con un máximo de 6 ramas).
- Colocar una ficha en una de las ramas ya existentes, de tal forma que los puntos de uno de los lados de la ficha coincida con los puntos del extremo donde se está colocando.

Si un jugador no tiene fichas que pueda colocar en una de los extremos, debe "robar" dos fichas del pozo y jugar una si es posible. De no ser posible, entonces "pasa".

Al jugar, se deberán aplicar las siguientes reglas:

- Las fichas dobles se pueden jugar en su propio número o en un 13.
- Cuando un jugador baje un 15, cada segundo jugador, es decir, uno si y otro no, deberá tomar inmediatamente una ficha del pozo.
- Cuando un jugador baje un 14, podrá volver a jugar en cualquier rama, si le es posible.
- Cuando un jugador baje un 13, lanzará un "hechizo" sobre los demás jugadores. Para romperlo, el siguiente jugador deberá colocar inmediatamente otro 13 o una ficha doble junto al 13 que creó el hechizo. Si no tiene ninguna de estas fichas, deberá robar dos fichas del pozo y jugar alguna si le es posible. De no poder hacerlo, pierde su turno y el siguiente jugador deberá tratar de romper el

domINÓ doble 15

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



hechizo de la misma manera. El hechizo continúa hasta que algún jugador baje un doble u otro 13; el jugador que hizo el hechizo está exento del mismo y puede continuar jugando. Nota: romper un hechizo utilizando un 13, lanza un nuevo “hechizo” sobre los demás jugadores.

- Cuando un jugador baja un 3, cambia la dirección del juego (es decir, de la dirección de las manecillas del reloj al contrario). Esto no aplica en juegos con dos jugadores.
- Si un jugador termina su jugada con un doble, el siguiente jugador pierde su turno. Esto no aplica con la ficha doble de inicio ni con los dobles que se utilizan para romper los hechizos.

VARIANTES

Si los jugadores así lo acuerdan, pueden adoptar algunas de las siguientes reglas:

- Si el doble que comenzó es 15-15, todos los demás tomarán una ficha.
- Si el doble que comenzó es 14-14, puede volver a jugar.
- Si el doble que comenzó es 13-13, se lanza un “hechizo”: cada hilera debe comenzarse con un 13 o con un doble antes de que se pueda seguir poniendo más fichas en cualquier otra hilera. Esta regla no exenta al jugador que inició la partida.
- Si el doble del comienzo es 3-3, el juego inicia hacia la derecha en lugar de hacia la izquierda.

FIN DE LA PARTIDA:

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 y gana un punto por cada ficha que tengan los otros jugadores.

CIERRE

Existen casos donde ninguno de los jugadores puede continuar la partida, en ese momento se dice que la partida está cerrada. En este caso, gana el jugador que tenga menos fichas y contabiliza sus puntos de manera habitual. (Si dos o más jugadores tienen el mismo número de fichas, gana aquel cuyas fichas sumen el menor número de puntos.)

El juego termina cuando algún jugador o pareja alcanza la cantidad de puntos establecida.