

DOMINÓ DOBLE 6

Objetivo: Quedarse sin fichas antes que nadie, y dejar al enemigo con el mayor número de fichas, de tal forma que los puntos que contengan estas fichas, sean muchos. El jugador que gana es aquel que llegue más pronto a la cantidad convenida de puntos, normalmente se juega a 100 puntos.

Mula: Una ficha con el mismo número en ambos lados.

Sopa: Revolver boca abajo todas las fichas.

Pasar: Cuando un jugador no tiene fichas de ningún lado.

Irse: Cuando alguien se queda sin fichas.

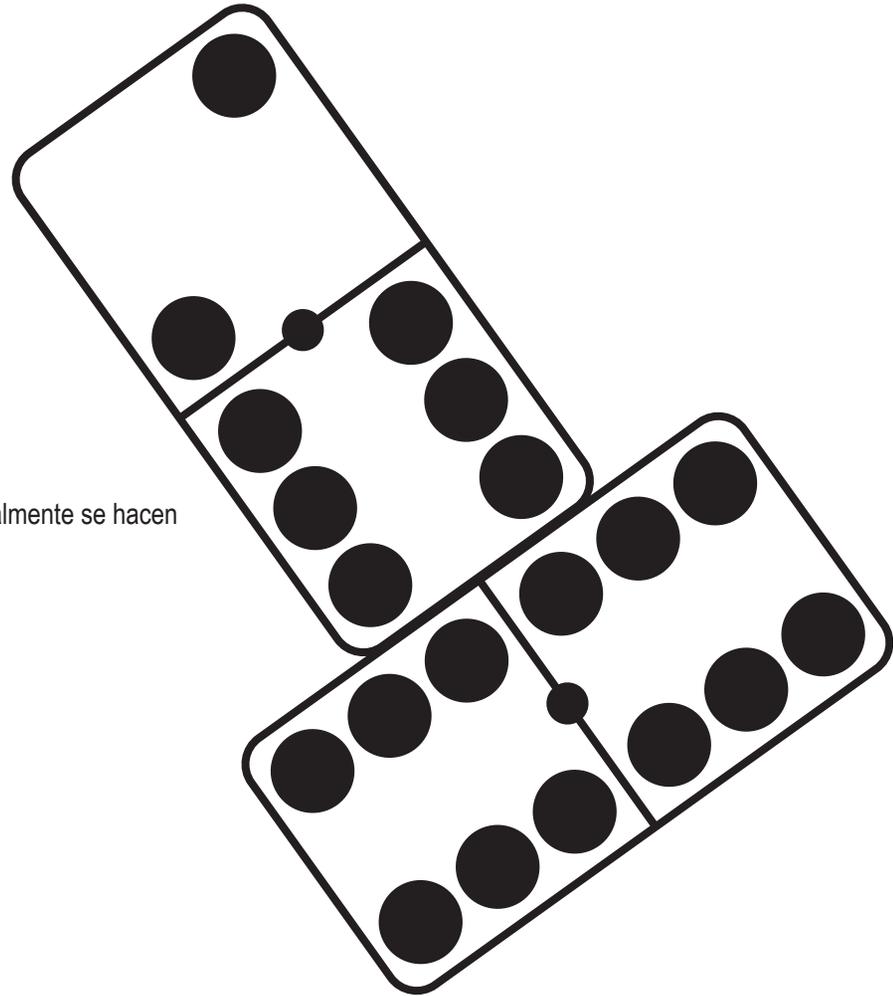
Cerrar: Cuando todos pasan y nadie se fue.

Ahorcar: Cuando la mula de un número no se puede tirar.

Pasar en falso: Se castiga con 25 puntos.

Sin robar: Se puede jugar sin tomar fichas del pozo, de esta forma normalmente se hacen más puntos.

Robando: Cuando un jugador pasa puede tomar del pozo.



Importado, diseñado y distribuido en México exclusivamente por: **KELVIN S.A. DE C.V.**
RFC: KEL910709M10
Cerrada de Ximilpa No. 2,
Col. Deportivo Pensil
Alcaldía Miguel Hidalgo,
Ciudad de México, México. C.P. 11470
Tel. 5527-1803 / 5527-8352 / 5386-6583
Visítanos en: www.kelvinsa.mx

 Kelvinsa Air  Kelvinsa Mx  Kelvinsa_Mx



 **Kelvin**[®]

