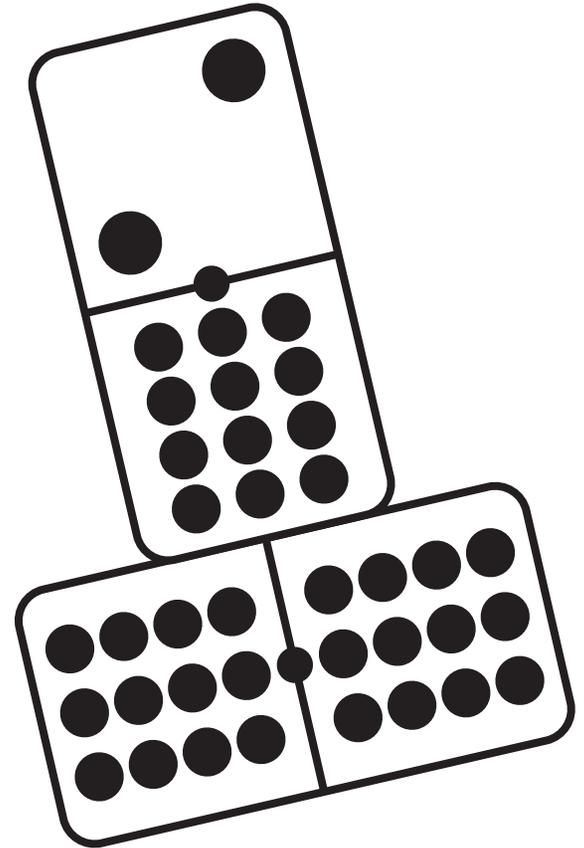


DOMINÓ DOBLE 12

INSTRUCCIONES:

Coloca las 91 fichas boca abajo y mezclalas. Cada jugador toma 12 fichas, deja las piezas sobrantes boca abajo a un lado de la mesa. Cuando jueguen hasta 6 jugadores, toman 12 fichas cada uno, si son 7 u 8 jugadores toman 10 cada uno, y si son 9 o 10 cada quien toma 8 fichas. Inicia el juego el que tenga la ficha del doble 12 y empieza la primera ronda poniendo la ficha en el centro de la mesa (la estación del tren). Pon tus fichas "de sobra" (esas que no pudiste acomodar en tu propio tren) a la mano para poder ponerlas en un tren mexicano cuando sea posible. Acomoda todos los dobles que puedas en tu tren personal lo más pronto posible. Por ejemplo si tienes el siguiente tren: 12-12, 12-5, 5-0, 0-1, 1-3 y te das cuenta de que también tienes la ficha del doble uno: Coloca el doble uno entre la ficha 0-1 y la 1-3 (los dobles son especiales durante el juego). El juego sigue conforme las manecillas del reloj alrededor de la mesa, cada jugador ahora empieza a armar su tren, que consiste en una sola línea de fichas empezando por la doble (estación del tren) en el centro y extendiéndose hacia el jugador. Si algún jugador no puede empezar su tren porque no tiene una ficha que coincida con la del centro (engrane o vagón) debe sacar del cementerio, con la esperanza de sacar una ficha que tenga un 12, si lo logra la puede jugar normalmente y es el turno del siguiente jugador. Cualquier jugador que no tenga un tren propio debe seguir sacando fichas hasta que obtenga un 12 (vagón) o poner una ficha en un tren mexicano que comenzó otro jugador. Ningún jugador tiene permitido poner fichas en el tren de otro ni comenzar un tren mexicano durante el primer turno. La primera ficha que debes poner junto al doble inicial (estación de tren), es tu tren personal. Cada jugador que tenga una ficha con 12 (vagón) puede ponerla cerca de la ficha doble al centro (estación de tren) en cualquier momento de su turno para comenzar un tren mexicano. Se marca la mitad con el 12 de esta ficha inicial para recordar a los demás que pueden jugar en este nuevo tren mexicano cuando sea su turno. Si un jugador no puede poner una ficha en su propio tren, o ponerla en un tren mexicano, o ponerla en el tren de un oponente, debe sacar una ficha. Si no puede colocar esta ficha, debe decir en voz alta que no puede jugar y es el turno de la siguiente persona. Si un jugador no puede jugar la ficha que sacó en su propio tren, debe marcar el inicio de su propio tren con una moneda; esto le permite a los otros jugadores saber que ese tren ya está disponible (como un tren mexicano). Al jugar una tercera ficha, que otra vez puede ir dónde sea – en la primera o segunda doble que jugaste o dónde sea, y puede haber una tercera doble – y así sucesivamente. Tu turno termina después de jugar una ficha que no es un doble o, si no pudiste poner ninguna, cuando pasas y pones una moneda en tu tren. La única excepción a esto es si pones tu última ficha y con esto terminas el juego. En ese caso, el juego termina inmediatamente y se suman los puntos de penalización. Eres el ganador de esta ronda por tener cero puntos. Si se juega un doble y el jugador deja el final de un tren con un doble, al terminar el turno de ese jugador, la siguiente ficha jugada por el siguiente jugador debe ser en esa doble. El deber de seguir esa doble recae en la primera persona siguiente a la persona que puso el doble. Si puede jugar en el doble, debe hacerlo sin importar que sea un tren personal. Si no puede jugar la ficha doble con su mano, debe sacar del cementerio y si con esta tampoco puede, debe pasar y colocar una moneda en su tren personal; el deber de jugar esa doble pasa a la siguiente persona. Si un jugador deja varios dobles sin satisfacer al final de un turno, cada doble debe ser cumplida por los jugadores siguientes en el orden en que fueron jugadas. La ronda termina tan pronto alguno de los jugadores se quede sin fichas, o cuando ninguna otra ficha pueda ser jugada. Cada jugador suma los puntos de las fichas que se quedaron en su mano (por lo que el jugador que se quedó sin fichas no sumará puntos en contra en esa ronda). Una sesión completa consiste de 13 juegos, el primero empezando con la 12-12, luego la 11-11, 10-10 y así sucesivamente hasta el 0-0.



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

