



REGLAMENTO DE DOMINÓ

1. INTRODUCCIÓN

Jugadores: de 3 a 5.

Elementos: juego de doble seis (28 fichas).

El dominó es un juego de 28 fichas que representan las 21 combinaciones de dos dados más las 7 combinaciones del 0 consigo mismo y con un dado.

Las fichas son rectángulos: un lado es negro y el otro está dividido en dos recuadros exactamente iguales, cada uno de los cuales presenta la cara de un dado estampada en él, mediante puntos negros sobre fondo blanco (o al revés).

2. OBJETIVO

Uniendo extremos con el mismo número, ser el primero en cantar “¡dominó!”.

3. REGLAS DE JUEGO

Se colocan las fichas boca abajo y se procede a barajarlas. Para determinar el número de fichas que corresponden a cada jugador, se resta el número de jugadores de 8. Cada jugador toma del montón el número de fichas correspondiente y las coloca de pie, en hilera, de manera que sólo pueda verlas el propio jugador:

El jugador con el doble más alto lo coloca sobre la mesa boca arriba.

El segundo jugador sitúa una ficha perpendicularmente al doble. El número de uno de los extremos de la ficha debe ser el mismo que el del doble.

El siguiente jugador puede elegir uno de los dos extremos abiertos de la hilera que se ha estrenado de fichas de dominó. Siempre hay que unir uno de los extremos libres con una ficha del mismo palo.

El turno implica una única tirada y va pasando de jugador en jugador siguiendo la dirección de las agujas del reloj.

Si un jugador no posee ninguna ficha que se corresponda con uno de los números de los extremos disponibles en el juego debe tomar fichas del montón hasta que pueda tirar.

En el montón siempre debe quedar una ficha boca abajo (si juegan más de dos jugadores) o dos fichas (si participan dos jugadores).

Cuando el jugador sin combinación no puede recurrir al montón, debe decir “¡paso!” y el siguiente jugador obtiene el turno.

Gana el primer jugador que se ha librado de todas sus fichas. Canta “¡dominó!” y gana la mano.

Si no se llega a este desenlace, el juego termina cuando nadie puede realizar ningún movimiento, es decir, nadie puede tirar ninguna ficha.

Después de anotar la puntuación de la ronda, se colocan las fichas boca abajo, se barajan y comienza una nueva mano. El perdedor comienza la siguiente partida.

4. PUNTUACIÓN

Cuando un jugador canta “dominó”, los otros suman los puntos de las fichas que todavía tienen en sus manos. El total constituye la puntuación del ganador.

Si el juego está cerrado porque nadie puede mover, los jugadores suman los puntos de las fichas que poseen. Gana la puntuación más baja. El ganador suma puntos por la diferencia entre su puntuación y la de los otros jugadores. Por ejemplo, si tres jugadores puntúan 15, 19 y 22, gana el 15 y su puntuación es la siguiente: $4 (19-15) + 7 (22-15) = 11$.

El primer jugador que consiga 50 ó 100 puntos (según esté establecido) gana el juego.

5. ESTRATEGIA

- Es mejor reservar para un momento de la partida más avanzado las fichas que dan mayores opciones de juego.
- Si uno posee cuatro o más fichas que terminan en un mismo número es una buena estrategia intentar que ambos extremos de la cadena acaben en ese número (los contrincantes difícilmente tendrán opciones de jugar).
- Obligar a tomar fichas a los contrarios significa que tendrán más fichas de las que desprenderse para alcanzar el dominó.
- Siguiendo esta línea, y con un poco de suerte, el montón habrá quedado cerrado al llegar el turno al jugador y probablemente lo perderá pero no aumentará su capital en fichas.
- Al principio del juego no es tan malo acudir al montón para completar una mano; al final de la partida es mejor deshacerse de las fichas con la puntuación más alta porque, en caso de no ganar, se dará la menor puntuación posible al contrario ganador.
- Si el jugador dispone de todo el palo de un número, puede cambiar su táctica y jugar de forma ofensiva. Se trata de colocar, al principio de la partida, ese palo en ambos extremos de la cadena. Los oponentes deberán vaciar el montón y, cuando la partida quede bloqueada, el jugador tendrá una elevada puntuación.

DOMINÓ CON DOS JUGADORES

Cada jugador roba siete fichas. Tira el primero que tenga un seis doble o el doble más elevado. Como hay muchas fichas en el montón es posible que ninguno de los dos jugadores posea un doble: en este caso, iniciaría el juego un 6-5, y así sucesivamente.

El segundo jugador deposita su ficha en concordancia con el palo de la primera. Si no tiene alguna que sirva, tomará fichas del montón hasta que consiga una que le permita jugar.

Si no consigue ninguna ficha, pasa y debe continuar la partida el otro jugador.

Gana el jugador que coloca todas la fichas o el que obtiene la puntuación más baja si la partida queda cerrada.

Se fija inicialmente la cantidad de puntos a conseguir y, hasta que un jugador no los ha obtenido, se juegan las partidas necesarias.