

Basic Double Twelve Dominoes



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-11

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Dóminos Doble 12

El juego de dóminos Doble 12 permite jugar a una gran variedad de juegos, incluyendo Tren Mexicano, Bergen, Tiddle-a-Wink, Matador, Texas a Cuatro, Muggins, Póker-Bloque, Sebastopol y Bingo. En esta guía, se explican las reglas del juego básico.

El Equipo

Un juego de dóminos Doble 12 contiene 91 fichas. Cada ficha muestra una combinación única de números o puntos —llamados 'pips'— desde 0 hasta 12.

Reglas Básicas del Juego

El juego de dóminos se juega en una serie de rondas. Para ganar una ronda, un jugador debe colocar todas las fichas de su mano. El ganador de la ronda gana puntos equivalentes al número total de pips que quedan en las manos de sus oponentes. El juego continúa hasta que un jugador alcanza una puntuación objetivo. En un juego estándar, el objetivo es de 100 puntos. Para una partida más corta, se puede utilizar un objetivo de 50 puntos.

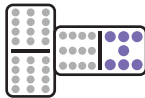
Comenzando una ronda

Todas las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se mezclan bien. Cada jugador toma siete fichas para formar su mano, asegurándose de que permanezcan ocultas para los demás. Las fichas restantes forman la pila de robo, conocida como el 'cementerio' (pila de robo). El jugador con el doble más alto —por ejemplo, el [12|12]— inicia la ronda colocando esa ficha en el centro de la mesa. Si ningún jugador tiene un doble, todas las fichas se devuelven boca abajo, se vuelven a mezclar y se reparten nuevas manos.

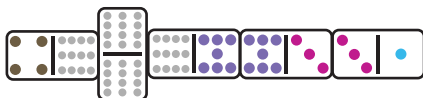
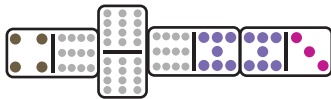
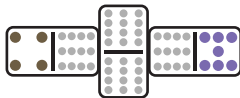


Cómo se juega

Desarrollo del Juego El juego continúa en sentido horario a partir del jugador que comienza. En su turno, cada jugador debe emparejar una de sus fichas con un extremo abierto del diseño existente. Las primeras jugadas deben colocarse de forma perpendicular al doble central. Cada jugador debe colocar su primera ficha conectada directamente al doble central. Esto ayuda a formar el diseño inicial y asegura un acceso equitativo para todos.



Si un jugador no puede realizar una jugada válida, debe robar fichas del cementerio hasta que pueda jugar. Solo se puede colocar una ficha por turno, incluso si el jugador roba varias fichas.



Dóminos Dobles

Cuando se juega una ficha doble, se coloca en perpendicular a la ficha con la que se conecta.



Fin de una Ronda

Una ronda termina cuando un jugador ha jugado su última ficha. También puede terminar si ningún jugador puede continuar y el cementerio está vacío. En ese caso, el jugador con el menor número total de pips en sus fichas restantes gana la ronda.

Puntuación de la Ronda

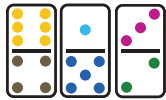
Luego resta el total de pips de su propia mano —que generalmente es cero si ha jugado todas sus fichas.

Ejemplo A

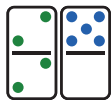
Player 1
7 dots



Player 2
21 dots



Player 3
9 dots



Round Winner = Player 1
Winning Score = 21 + 9 - 7 = 23

Ejemplo B

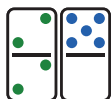
Player 1
0 dots



Player 2
21 dots



Player 3
9 dots



Round Winner = Player 1
Winning Score = 21 + 9 - 0 = 30

Final del Juego

El juego continúa a lo largo de varias rondas hasta que un jugador alcanza los 100 puntos. Para una partida más rápida, los jugadores pueden acordar jugar hasta los 50 puntos.