

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.

Domino Doppio 12

In questa guida spiegheremo le regole del gioco base.

L'Attrezzatura

Un set di domino Doppio 12 contiene 91 tessere. Ogni tessera mostra una combinazione unica di numeri o punti – detti "pips" – da 0 a 12.

Regole di Base del Gioco

Il gioco del domino si svolge in una serie di turni. Per vincere un turno, un giocatore deve posare tutte le tessere che ha in mano. Il vincitore del turno ottiene un punteggio pari alla somma totale dei pips rimasti nelle mani degli avversari. Il gioco prosegue finché un giocatore raggiunge un punteggio obiettivo. In una partita standard, l'obiettivo è 100 punti. Per una partita più breve, si può usare un obiettivo di 50 punti.

Punteggio di Riferimento

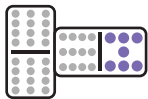
Tutte le tessere vengono disposte a faccia in giù sul tavolo e mescolate accuratamente. Ogni giocatore pesca sette tessere per formare la propria mano, tenendole nascoste agli altri. Le tessere rimanenti formano la pila di pesca, detta "ossario". Il giocatore con il doppio più alto – ad esempio il [12|12] – inizia il turno posando quella tessera al centro del tavolo. Se nessun giocatore ha un doppio, tutte le tessere vengono rimesse a faccia in giù, mescolate nuovamente e vengono distribuite nuove mani.



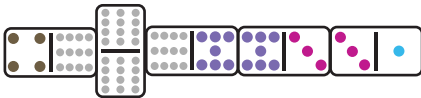
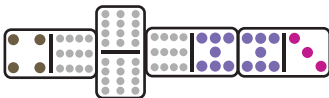
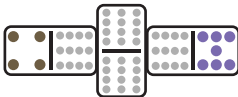
Svolgimento del Gioco

Il gioco prosegue in senso orario a partire dal primo giocatore. A ogni turno, un giocatore deve abbinare una delle sue tessere a un'estremità aperta della disposizione esistente. Le prime mosse devono essere posizionate

perpendicolarmente al doppio centrale. Ogni giocatore deve collegare la sua prima tessera direttamente al doppio centrale. Questo aiuta a formare la disposizione iniziale e garantisce parità di accesso.



Una manche termina quando un giocatore ha giocato la sua ultima tessera.



Domini Doppi

Quando viene giocata una tessera doppia, viene posizionata perpendicolarmente alla tessera a cui si collega.



Fine di un Turno

Un turno termina quando un giocatore ha giocato la sua ultima tessera. Può anche terminare se nessun giocatore può effettuare una mossa e l'ossario è vuoto. In tal caso, vince il turno il giocatore con il minor numero totale di pips sulle tessere rimaste in mano.

Esempio A

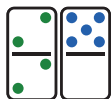
Player 1
7 dots



Player 2
21 dots



Player 3
9 dots



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

Esempio B

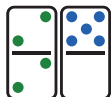
Player 1
0 dots



Player 2
21 dots



Player 3
9 dots



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

Conteggio dei Punti

Alla fine del turno, il vincitore somma i pips delle tessere rimanenti degli avversari. Da questa somma, sottrae i propri pips – solitamente zero se ha giocato tutte le tessere.