

REGLAS DEL JUEGO (2)

Los jugadores

Se puede jugar con 2, 3 ó 4 jugadores o por parejas.

Estructura del juego

Un juego se compone de varias rondas. Al final de cada ronda sólo un jugador (o una pareja) reciben puntos de acuerdo con el resultado de la misma. El juego termina cuando un jugador o pareja alcanza o supera la cantidad de puntos previamente establecida.

Desarrollo del juego

Cada jugador recibe 7 fichas. Si en la partida hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se guardan en el **pozo**. Inicia la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble más alto. En caso de no tener dobles ninguno de los jugadores, comenzará el jugador que tenga la ficha con la suma más alta de puntos. A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, por turno, siguiendo el orden inverso a las manecillas del reloj.

El jugador que inicia la ronda **lleva la mano** mientras dure la misma.

Flujo del juego

En su turno, cada jugador debe tomar una de sus fichas y ponerla en uno de los dos extremos abiertos, de tal forma que los puntos de uno de los lados de la ficha coincida con los puntos del extremo donde se esta colocando. Los dobles se colocan de forma transversal para facilitar su localización.

Una vez que el jugador ha colocado la ficha en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador.

Es posible que un jugador no pueda realizar su jugada cuando ninguna de sus fichas coincida con los puntos de los extremos. En este caso hay que robar una pieza del pozo (si quedan) o pasar. Si se pasa, su turno termina y pasa al siguiente jugador.

REGLAS DEL JUEGO (3)

Final de una ronda

La ronda termina cuando se presenta alguna de las situaciones siguientes:

Dominó. Cuando un jugador coloca su última ficha en la mesa, se dice que ese jugador dominó la ronda. **Si no se juega por parejas el jugador suma los puntos de todos los contrarios.** Jugando a parejas, la pareja del jugador que dominó suma los puntos de todos los jugadores incluso los del compañero.

Cierre. Existen casos donde ninguno de los jugadores puede continuar la partida (es decir, que los números de los extremos ya han sido jugados 7 veces). En ese momento se dice que la partida está cerrada. Los jugadores o parejas cuentan los puntos de sus fichas, **el jugador o pareja con menos puntos es la ganadora y suma los puntos de la forma habitual.**

Empates

Pudiera darse el caso de tener los mismos puntos. Entonces ganaría el jugador o pareja que tuviera la mano o esté más cerca de ella.

Ronda siguiente

Para las siguientes rondas, empieza a poner fichas el jugador siguiente en turno al que salió la vez anterior (no el que tenga el doble más alto). Éste puede comenzar por la ficha que desee aunque no sea una ficha doble.

Final de Partida

El dominó termina cuando algún jugador o pareja alcanza o supera la cantidad de puntos que se había fijado al principio.

REGLAS DEL JUEGO (1)

Equivalencia de puntos: **DOMINÓ - SUMAS**

$$\text{♪} = \text{♩} = \mathbf{1}$$

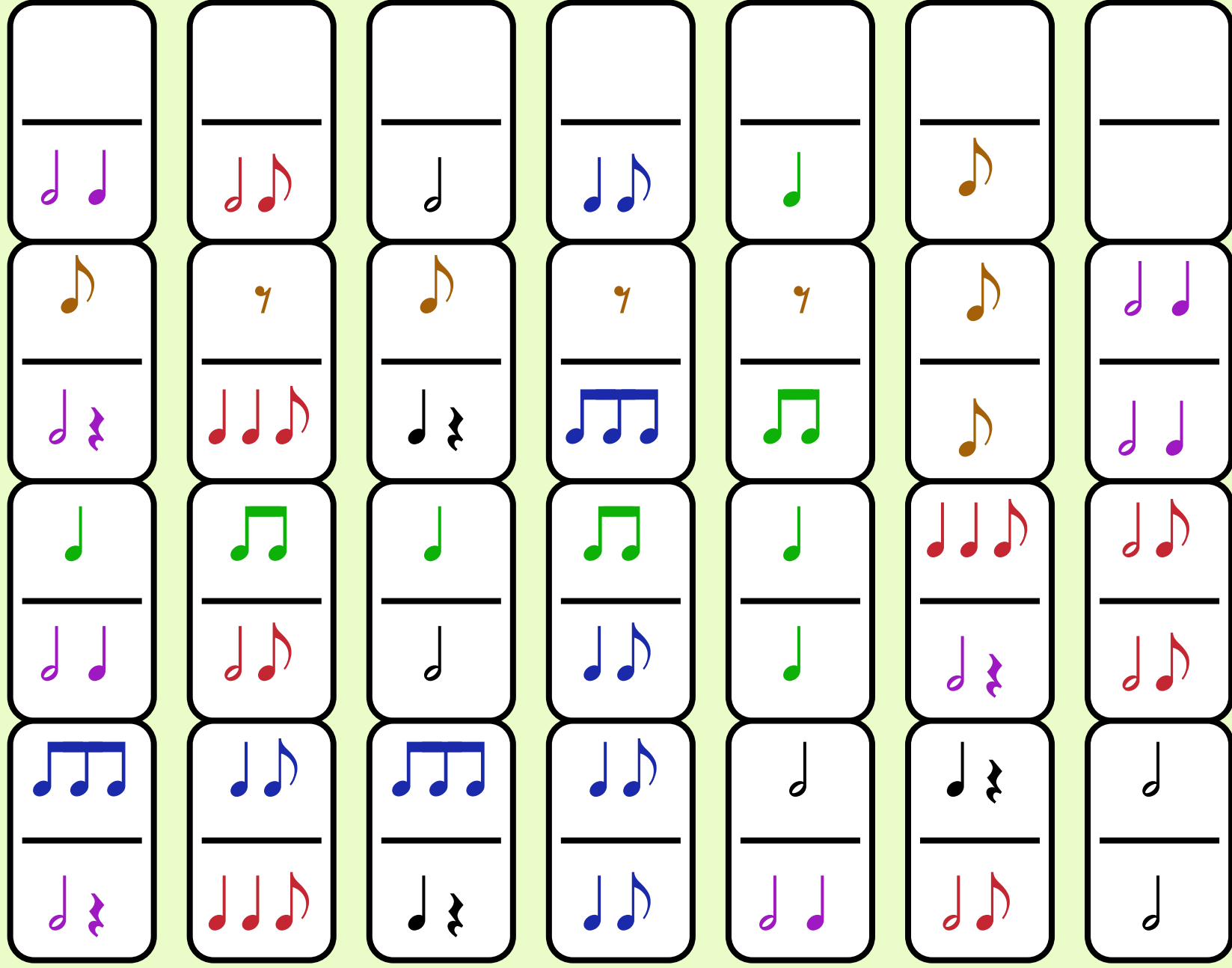
$$\text{♪} \text{ ♩} = \text{♪♪} = \mathbf{3}$$

$$\text{♩} \text{ ♩} = \text{♪} \text{ ♩} \text{ ♩} = \mathbf{5}$$

$$\text{♪} = \text{♪♪} = \mathbf{2}$$

$$\text{♩} = \text{♪} \text{ ♩} = \mathbf{4}$$















$$\text{♩} \text{ ♩} = \text{♩} \text{ ♩} = \mathbf{6}$$

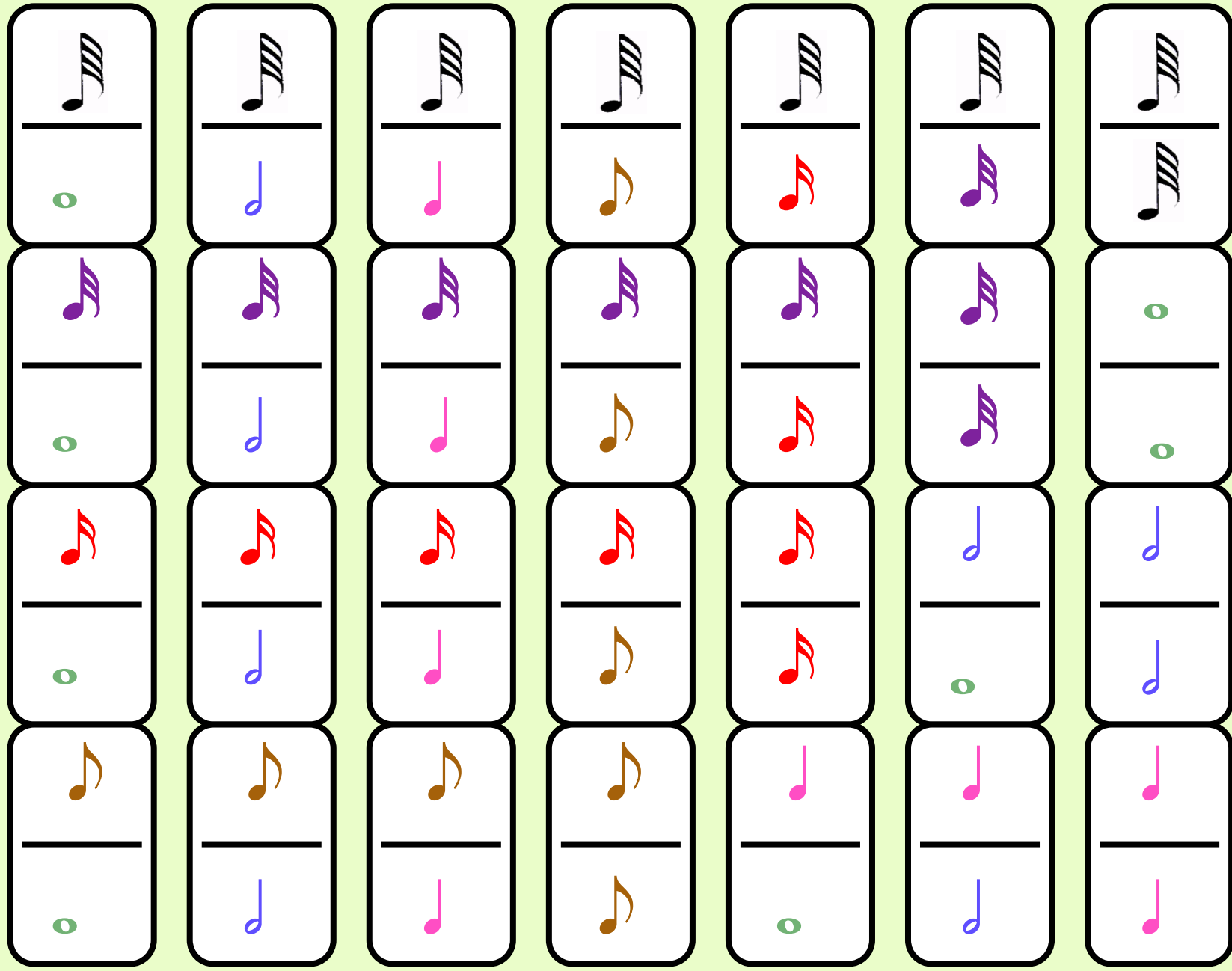


DOMINÓ DE MÚSICA Y MATEMÁTICAS- Sumas

REGLAS DEL JUEGO (1)

Equivalencia de puntos: **DOMINÓ - POTENCIAS**

 = 2 ⁰  = 0	 = 2 ²  = 2	 = 2 ⁴  = 4	 = 2 ⁶  = 6
 = 2 ¹  = 1	 = 2 ³  = 3	 = 2 ⁵  = 5	



DOMINÓ DE MÚSICA Y MATEMÁTICAS- Potencias

