

DOMINÓ INDIVIDUAL

1er CAMPEONATO DE DOMINÓ UEH

28 DE JUNIO DE 2014

Objetivo del juego

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente prefijada, jugando para ello las manos que sean precisas; y en este 1er campeonato de Dominó UEH se fija en 300 puntos.

Desarrollo del juego

Se juegan tantas manos como sean necesarias para alcanzar el número de puntos prefijados, siguiendo en cada una de esas manos las siguientes reglas.

Inicio del juego

Se establecerán 4 jugadores por mesa, excepto en el caso que el número participantes en el campeonato no sea múltiplo de 4, se podrían hacer mesas de menos jugadores.

En cada mano, se reparten 7 fichas cada jugador. Si algún jugador tiene más de 4 dobles, el reparto se repite.

En la primera mano, sale el jugador que lleve el 6 doble, y sigue el de su derecha, y así sucesivamente para decidir quién sale en cada mano.

Colocar las fichas

El jugador mano (el que empieza a jugar) coloca cualquier ficha sobre la mesa. Siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador coloca una ficha en uno de los extremos de la cadena, siempre que sea posible; en caso contrario debe pasar.

Si hubiera menos de 4 jugadores en alguna mesa, cuando no se tenga ninguna ficha para colocar en una jugada, se podrá coger una de las fichas que descansen, para ver si se destapa una que permita poner.

A partir de la segunda mano en caso de llevar dobles y coincidir uno por cada lado, el jugador al que le toque el turno podrá colocar los dos dobles a la vez.

Las fichas van formando una cadena de modo que los extremos iguales de las fichas se colocan juntos, salvo las fichas dobles, que se colocan en dirección perpendicular a la cadena.

Jugadas obligadas

Cuando un jugador tiene una sola opción de colocar ficha, no debe demorarse en realizar la jugada tratando de transmitir una información engañosa a los rivales.

Final

Cada mano puede acabar por una de estas dos situaciones:

- Cuando uno de los 4 jugadores coloca todas sus fichas.
- Por cierre: cuando ninguno de los 4 jugadores puede seguir colocando ninguna de sus fichas.
En este caso se suman los puntos de las fichas que no han sido jugadas por todos los jugadores, ganando el que totalice una suma menor. En caso de empate, ganará el que sea mano.

En cualquier caso, excepto el ganador, el resto de jugadores se anotan en su casilla los puntos de las fichas que no han colocado.

Cuando un jugador sobrepase los 300 puntos, se reenganchará a la partida con el jugador que lleve más puntos, hasta un máximo de 2 reenganches, penalizando cada reenganche que ese jugador realice, los puntos que se anote contarán doble. Esto es PRIMER REENGANCHE cada punto que se anote un jugador se multiplica por 2, y el SEGUNDO REENGANCHE por 4.

Gana el jugador que consiga hacer que sus rivales todos superen en una partida los 300 puntos.

DÒMINO INDIVIDUAL

1r CAMPIONAT DE DÒMINO UEH

28 DE JUNY DE 2014

Objectiu del joc

L'objectiu del joc és aconseguir una determinada puntuació prèviament prefixada, jugant per a això les mans que siguin necessàries; i en aquest 1r campionat de Dòmino UEH es fixa en 300 punts .

Desenvolupament del joc

Es juguen tantes mans com siguin necessàries per assolir el nombre de punts prefixats, seguint en cadascuna d'aquestes mans les següents regles.

Inici del joc

S'establiran 4 jugadors per taula, excepte en el cas que el nombre participants en el campionat no sigui múltiple de 4, es podrien fer taules de menys jugadors.

A cada mà, es reparteixen 7 fitxes a cada jugador. Si algun jugador té més de 4 dobles, el repartiment es repeteix.

A la primera mà, surt el jugador que porti el 6 doble, i segueix el de la seva dreta, i així successivament per decidir qui surt a cada mà.

Col·locar les fitxes

El jugador mà (el que comença a jugar) col·loca qualsevol fitxa sobre la taula. Seguint el sentit contrari a les agulles del rellotge, cada jugador col·loca una fitxa en un dels extrems de la cadena, sempre que sigui possible; en cas contrari ha de passar.

Si hi hagués menys de 4 jugadors en alguna taula, quan no es tingui cap fitxa per col·locar en una jugada, es podrà agafar una de les fitxes que descansin, per veure si es destapa una que permeti posar.

A partir de la segona mà en cas de portar dobles i coincidir un per cada costat, el jugador a qui li toqui el torn podrà col·locar els dos dobles alhora.

Les fitxes van formant una cadena de manera que els extrems iguals de les fitxes es col·loquen junts, excepte les fitxes dobles, que es col·loquen en direcció perpendicular a la cadena .

Jugades obligades

Quan un jugador té una sola opció de col·locar fitxa, no ha de demorar-se en fer la jugada intentant transmetre una informació enganyosa als rivals.

Final

Cada mà pot acabar per una d'aquestes dues situacions :

- Quan un dels 4 jugadors col·loca totes les seves fitxes.
- Per tancament: quan cap dels 4 jugadors pot seguir col·locant cap de les seves fitxes. En aquest cas se sumen els punts de les fitxes que no han estat jugades per tots els jugadors, guanyant el que totalitzi una suma menor. En cas d'empat, guanyarà el que sigui mà.

En qualsevol cas, excepte el guanyador, la resta de jugadors s'anoten en la seva casella els punts de les fitxes que no s'han col·locat.

Quan un jugador sobrepassi els 300 punts, es reenganxa a la partida amb el jugador que porti més punts, fins a un màxim de 2 reenganxaments, penalitzant cada reenganxament que aquest jugador realitzi, els punts que s'anoti comptaran doble. Això és PRIMER reenganxament cada punt que anoti un jugador es multiplica per 2, i el SEGON reenganxament per 4 .

Guanya el jugador que aconsegueixi fer que els seus rivals tots superin en una partida als 300 punts.