



Skills 2 Earn

**MODO DE
JUEGO**

Skills 2 Earn

Glosario de terminos

- **Bloqueo**: Se conoce como juego trancado, hace referencia a la acción de un jugador colocar la ficha en la ronda en curso sabiendo que ya no quedan fichas disponibles en ninguna mano para continuar el juego. Por lo que este queda bloqueado.
- **Cementerio**: Se refiere a la pila de fichas que quedan disponibles cuando solo hay tres o dos jugadores, dichas fichas se agrupan en un extremo de la mesa y quedarán disponibles para los jugadores a medida que necesiten una ficha para poder jugar.
- **Ficha**: Nombre que recibe cada pieza de dominó.
- **Juego**: Momento en el que se desenvuelven los jugadores, puede estar compuesta 1 o varias rondas, hasta determinar el ganador del juego.
- **Jugada**: Acción de lanzar o colocar una ficha.
- **Mano**: cantidad de fichas (7) que posee cada jugador para poder realizar jugadas.
- **Pintas**: Nombre que recibe las pepitas, puntitos o pips de cada ficha de dominó.
- **Ronda**: Momento en el que todos los jugadores lanzan fichas y vuelven a realizar jugadas hasta quedarse sin fichas. Un juego puede estar compuesto con 1 o varias rondas según sea necesario lo establecido en el modo de juego.



Modo de juego 1:

Objetivo: Llegar a 200 puntos para ganar el juego.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Los extremos de las dos fichas que se unen deben tener el mismo número de pintas.

Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano, debe robar fichas del cementerio hasta que robe una ficha jugable. Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano y no quedan fichas en el cementerio, el jugador debe saltarse su turno hasta que pueda hacer una jugada.

Puntuación: Un jugador recibe puntos cada vez que realiza una jugada que da como resultado que los extremos abiertos de las fichas en la línea de juego sumen un múltiplo de 5. (5 puntos por 5 pintas; 10 puntos por 10 pintas; 15 puntos por 15 pintas, y así sucesivamente).



El jugador que gana la ronda también recibe puntos al final de cada mano sumando y redondeando al múltiplo de 5 más cercano, las pintas de las fichas que quedan en las manos de sus oponentes.

Solo 1 o 2 pintas no valen nada; 3, 4, 5, 6 y 7 valen 5 puntos; 8, 9, 10, 11 y 12 valen 10 puntos; y así. El primer jugador en llegar a 200 puntos gana el juego.

Si un jugador alcanza 200 puntos durante el juego, el juego termina en ese punto. Si se cuentan los puntos al final de una mano y más de un jugador tiene una puntuación de 200 o más, gana el jugador con la puntuación más alta.

En caso de empate, siga estas reglas: Si están jugando 2, jueguen dos rondas más; 3 jugadores, juegan tres rondas más; 4 jugadores, juegan cuatro rondas más.

En caso de bloqueo con empate: no se anotan los puntos de ningún jugador, Ejemplo: Juego bloqueado y quedan 4 puntos para cada jugador = los puntos no se reparten y en la siguiente mano sale el jugador que era la mano en esa mano bloqueada.

Puntuación si la mano está bloqueada: cada jugador cuenta las pintas de las fichas restantes en su mano. El jugador con el menor número de pintas anota la diferencia entre su total y el de cada uno de sus oponentes. Luego, el jugador con el siguiente número más bajo de pintas anota la diferencia entre su total y el de cada uno de sus oponentes, y así sucesivamente.



Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.



Skills 2 Earn



Modo de juego 2:

Objetivo: Conseguir la menor cantidad de puntos, el juego termina cuando 1 jugador completa 121 puntos o más.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Después de varias rondas, el juego termina cuando un jugador logra sumar 121 puntos o más, y el oponente con menos puntos gana el juego.

Si se da el caso de que dos o más jugadores hayan empatado sus puntuaciones para definir al ganador, se da vueltas a todas las fichas, cada jugador debe sacar una ficha al azar y el jugador que saque la ficha con menor pinta, será el ganador.



Skills 2 Earn



Puntuación: Cada jugador deberá contar las pintas de sus fichas restantes y al jugador que obtuvo la puntuación más alta será a quien se sumen de todos los puntos.

Bloqueado: el jugador con más pintas pierde, y las pintas de los demás jugadores se le sumarán. En caso de empate entre uno o varios jugadores, se mezclarán las fichas y cada uno deberá sacar una, entonces el número más alto será el jugador que perderá.

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Modo de juego 3:

Objetivo: Alcanzar o superar los 100 puntos

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Las siguientes rondas son iniciadas por quien ganó el juego anterior. La siguiente ficha la coloca el jugador a su derecha. Se dice que quien no tiene fichas para colocar ha dominado. Un jugador perdedor tendrá que barajar las fichas.

Puntuación: La suma de todos los puntos se otorga al jugador que se quedó sin fichas en su mano.

Pase de carrera: si en cualquier momento un jugador da un paso de carrera (ya que ninguno de los otros jugadores tiene las piezas para jugar), el jugador que dio ese pase de carrera se suma 25 puntos de acuerdo con las reglas.



Puntos de Inicio: Al momento de colocar la primera ficha, el oponente inmediato no puede jugar, al jugador que salió se le suman 25 puntos.

Bloqueado: En caso de bloqueo, el jugador que tenga la menor cantidad de puntos será el jugador ganador. En caso de que sumen la misma cantidad de puntos en el bloqueo, el jugador que comenzó en esa ronda será el ganador y será el que comience en la próxima ronda. El jugador de la ronda es el que comienza y el jugador a su derecha. sería el siguiente jugador de la ronda.

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Modo de juego 4:

Objetivo: El juego termina cuando un jugador alcanza o supera los 20 puntos.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

Comienza el ganador de la mano anterior, independientemente de si obtiene un doble o no.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Puntuación: Cada pase son 2 puntos, pero cuando se juega con menos de 4 jugadores, el jugador que no tiene fichas debe agarrar las que están en el cementerio. Al final de las fichas que quedan en el cementerio, si un jugador pasa automáticamente, se sumarán 2 puntos al jugador que hizo pasar a su oponente.



Skills 2 Earn



La suma de todos los puntos se otorga al jugador que se quedó sin fichas en su mano.

Los puntos vienen dados por la suma de todas las fichas puntuadas de la siguiente manera: de 0 a 2 pintas 1 punto, de 3 a 20 pintas, 2 puntos; De 21 a 30 pintas, 3 puntos; del 31 al 40 pintas, 4 puntos y así sucesivamente. Gana el primero que llegue a 20 puntos.

bloqueado: En caso de bloqueo, los puntos se cuentan individualmente y el jugador con la menor cantidad de puntos gana.

En caso de que sumen la misma cantidad de puntos en el bloque, el jugador que comenzó en esa mano será el ganador y será el que comience en la siguiente mano. El jugador de la mano es el que inicia y el jugador a su derecha. sería el próximo jugador en la mano.

Capicúa: se utiliza en la modalidad Capicúa. Si un jugador coloca su última ficha, y se puede colocar de ambos extremos, se dice que es Capicúa, y se suma el doble de los puntos ganados en esa mano a la persona que hizo la Capicúa. Si la ficha es doble, entonces no hay capicúa.

Zapato a Zapatero: Se denomina “zapatero” cuando el ganador alcanza los 20 puntos mientras que el contrario no alcanza ninguno. (haga un sonido distintivo cuando esto suceda).

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá “tomar” fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.



Modo de juego 5:

Objetivo: El jugador que gana la mano con menos puntos gana el juego.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera y única ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano, debe robar fichas del cementerio hasta que robe una ficha jugable. Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano y no quedan fichas en el cementerio, el jugador debe saltarse su turno hasta que pueda hacer una jugada.

Pase: explicado en cómo jugar.

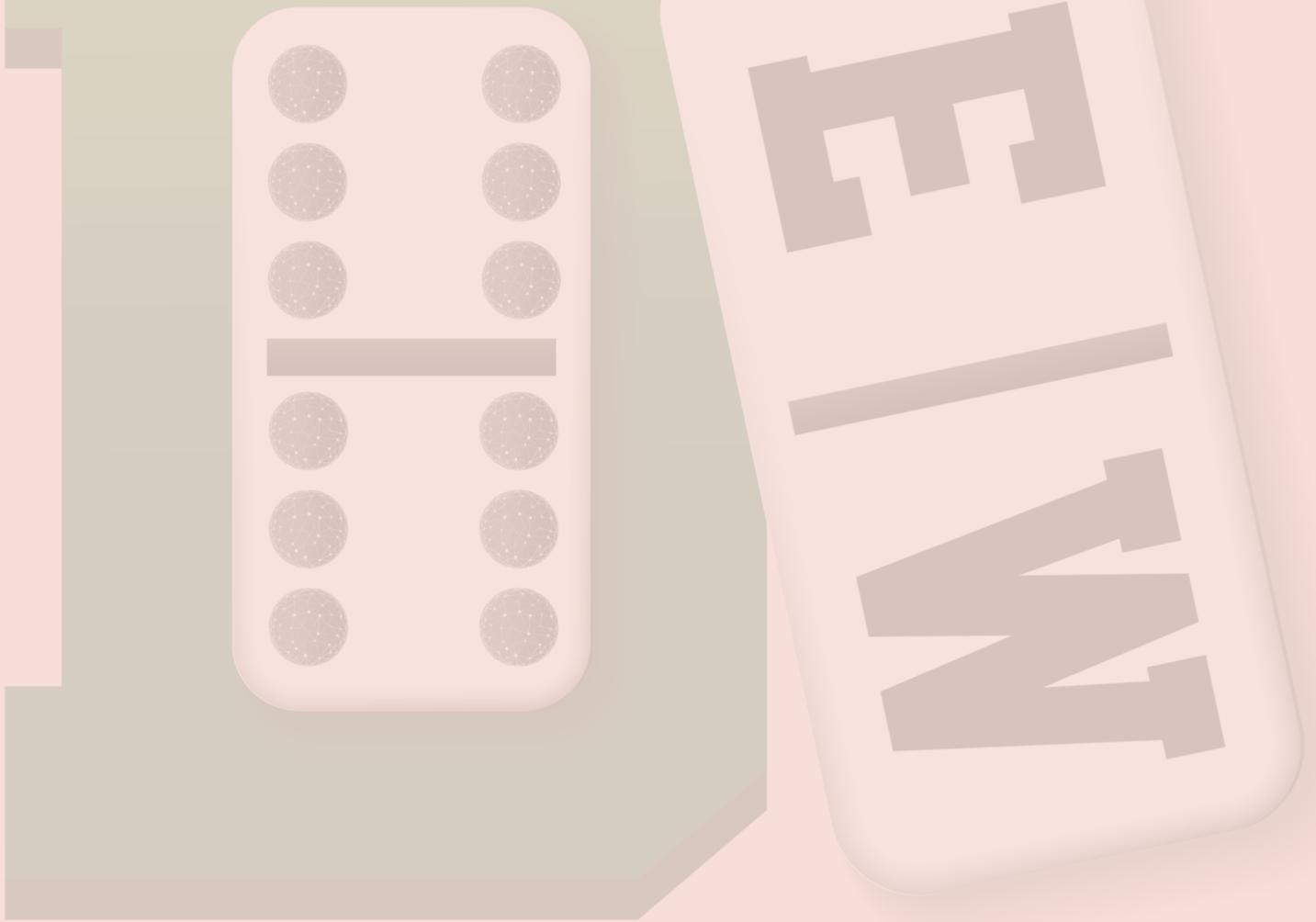
Bloqueado: en caso de bloqueo, los puntos se cuentan individualmente y gana el jugador con la menor cantidad de puntos.

En caso de empate: los jugadores empatados deben sacar 1 ficha cada uno y el jugador con menos pintas gana el juego.

Puntuación: Gana el jugador con menos puntos.



Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.



Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Modo de juego 6:

Objetivo: El juego finaliza cuando el jugador alcanza o supera los 75 puntos.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 o menos jugadores inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

En las siguientes rondas, el jugador de la derecha del que gane en la ronda anterior empezará con cualquier ficha de dominó que elija.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Puntuación: La suma de todos los puntos se otorga al jugador que se quedó sin fichas en su mano.

Sabaniao: se utiliza en la modalidad Sabaniao. Si un jugador coloca su última pieza siendo el doble de 0, y el doble de los puntos ganados en esa mano se suma al ganador.



Skills 2 Earn



Bloqueado: el jugador que menos puntos tiene es el ganador de la ronda y anotará los puntos de las fichas restantes. En caso de empate, ninguno de los jugadores escribirá el valor de las fichas y se colocará un 0 (cero) en el marcador para no alterar los puntos ya obtenidos y mantener el marcador de los partidos jugados.

En caso de empate: gana el jugador que bloquea el juego. Si la persona que bloqueó el juego no es uno de los empates con menos puntos, entonces se barajan las fichas y gana el que tiene menos puntos.

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn