

Punto de arranque	Punto de ruptura	Valor objetivo	Conciliador	Árbitro	Campo de juego	Mediador
Mejor resultado que se espera tener en una negociación	Límite aceptable para una de las partes en la negociación	Valor realista que una parte espera lograr en la negociación	Tercero en una negociación que sugiere soluciones, pero no impone ninguna	Tercero en una negociación que toma una decisión vinculante para las 2 partes	Espacio entre el punto de arranque y el punto de ruptura de las partes	Tercero en una negociación que no toma decisiones favorece el diálogo
Punto de arranque	Punto de ruptura	Valor objetivo	Conciliador	Árbitro	Campo de juego	Mediador
Tercero en una negociación que no toma decisiones favorece el diálogo	Mejor resultado que se espera tener en una negociación	Límite aceptable para una de las partes en la negociación	Valor realista que una parte espera lograr en la negociación	Tercero en una negociación que sugiere soluciones, pero no impone ninguna	Tercero en una negociación que toma una decisión vinculante para las 2 partes	Espacio entre el punto de arranque y el punto de ruptura de las partes
Punto de arranque	Punto de ruptura	Valor objetivo	Conciliador	Árbitro	Campo de juego	Mediador
Espacio entre el punto de arranque y el punto de ruptura de las partes	Tercero en una negociación que no toma decisiones favorece el diálogo	Mejor resultado que se espera tener en una negociación	Límite aceptable para una de las partes en la negociación	Valor realista que una parte espera lograr en la negociación	Tercero en una negociación que sugiere soluciones, pero no impone ninguna	Tercero en una negociación que toma una decisión vinculante para las 2 partes
Punto de arranque	Punto de ruptura	Valor objetivo	Conciliador	Árbitro	Campo de juego	Mediador
Tercero en una negociación que toma una decisión vinculante para las 2 partes	Espacio entre el punto de arranque y el punto de ruptura de las partes	Tercero en una negociación que no toma decisiones favorece el diálogo	Mejor resultado que se espera tener en una negociación	Límite aceptable para una de las partes en la negociación	Valor realista que una parte espera lograr en la negociación	Tercero en una negociación que sugiere soluciones, pero no impone ninguna
Punto de arranque	Punto de ruptura	Valor objetivo	Conciliador	Árbitro	Campo de juego	Mediador
Tercero en una negociación que sugiere soluciones, pero no impone ninguna	Tercero en una negociación que toma una decisión vinculante para las 2 partes	Espacio entre el punto de arranque y el punto de ruptura de las partes	Tercero en una negociación que no toma decisiones favorece el diálogo	Mejor resultado que se espera tener en una negociación	Límite aceptable para una de las partes en la negociación	Valor realista que una parte espera lograr en la negociación

Punto de arranque	Punto de ruptura	Valor objetivo	Conciliador	Árbitro	Campo de juego	Mediador
Valor realista que una parte espera lograr en la negociación	Tercero en una negociación que sugiere soluciones, pero no impone ninguna	Tercero en una negociación que toma una decisión vinculante para las 2 partes	Espacio entre el punto de arranque y el punto de ruptura de las partes	Tercero en una negociación que no toma decisiones favorece el diálogo	Mejor resultado que se espera tener en una negociación	Límite aceptable para una de las partes en la negociación
Punto de arranque	Punto de ruptura	Valor objetivo	Conciliador	Árbitro	Campo de juego	Mediador
Límite aceptable para una de las partes en la negociación	Valor realista que una parte espera lograr en la negociación	Tercero en una negociación que sugiere soluciones, pero no impone ninguna	Tercero en una negociación que toma una decisión vinculante para las 2 partes	Espacio entre el punto de arranque y el punto de ruptura de las partes	Tercero en una negociación que no toma decisiones favorece el diálogo	Mejor resultado que se espera tener en una negociación

DOMINÓ ALTERNADO CON COMODINES - REGLAMENTO:

1. Comenzaremos colocando **todas las fichas boca abajo y las tendremos que mezclar bien** con las manos para que queden repartidas. Esto hay que hacerlo cuando se comienza cada nueva partida. En caso de que sean **cuatro** las **personas** las que jueguen, **deben coger 5 fichas al azar**.
2. **La persona que mezcló las fichas es la última en coger las suyas**. Si son **dos jugadores**, **deben cogerse 7 fichas** por jugador. El resto de las fichas deben dejarse boca abajo en una esquina de la mesa, reservándolas, porque se usarán más tarde. Cuando jueguen 3 o 4 personas, se cogen 5 fichas para cada uno y el resto, también, boca abajo en la mesa.
3. Las fichas normales contienen dos colores de fondo, gris y blanco, al colocar las fichas, **no puede haber dos celdas grises contiguas, ni tampoco dos blancas contiguas**; esto es, se debe ir alternando gris-blanco-gris...
4. **El juego lo abre el jugador que tiene el mayor doble**. Puede que no haya doble siete y éste estar en la mesa boca abajo. En este caso, abriría el seis cinco, si no el doble cinco y así sucesivamente. Al lado de esta primera ficha, **debe colocarse un valor similar**. Si por ejemplo para abrir se ha usado un doble siete, hay que colocar una ficha que en un lado tenga un siete. Los valores numéricos (o de puntos en este caso) deben coincidir y tocarse **siempre y cuando sean de diferente color** (las conexiones permitidas son: gris-blanco o blanco-gris).
5. Puede darse el caso de que llega el turno a **un jugador que no tiene ninguna ficha que coincida** con los números disponibles. En este caso, hay que **elegir una ficha de las que hay boca abajo sobre la mesa**. Debe coger fichas una a una **hasta que le toque una que pueda poner sobre la mesa para seguir jugando**. Cuando ya no queden fichas para elegir y no se pueda poner, el jugador perderá su turno. En este momento el turno pasas al siguiente jugador y así hasta que se pueda poner ficha sobre la mesa.
6. Durante todo el desarrollo del juego **las fichas deben estar ocultas a las miradas del resto de jugadores**. Para ello, se colocan de forma vertical con la cara blanca mirando para cada jugador. De esta forma, la cara negra es lo único que verá el resto de jugadores de la mesa.
7. Al jugar a este juego, **gana la partida la primera persona que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa**. Puede darse el caso de que todos los jugadores pasen y no puedan colocar su ficha en la mesa. Es raro, pero esto puede suceder aunque no siempre. Si se produce esto, la partida se acabará y se dará por finalizada. En este caso, el ganador será el que tenga la puntuación más baja sumando los puntos de las fichas con las que cuente.

ÉSTAS INSTRUCCIONES HAN SIDO ÍNTEGRAMENTE TOMADAS DE:

Referencias: https://www.elespanol.com/como/jugar-domino-sencillas-reglas/382462412_0.html