

Colinha do Dominó em dupla

A colinha do Dominó: o resumo de bolso para consultar enquanto joga. Aqui está tudo que decide a rodada no Dominó do Jogos do Rei: quem abre, o que fazer na sua vez, quanto vale bater e o que acontece quando a mesa tranca. Para o passo a passo completo, veja as [regras oficiais do Dominó](http://jogosdorei.com.br/regras-domino.php) (jogosdorei.com.br/regras-domino.php) e o guia [Dominó online em dupla: regras e estratégia de parceria](#).

Em uma frase: 4 jogadores em 2 duplas, 28 peças, 7 para cada um e nenhuma sobrando; abre quem tem o 6-6, o jogo corre em **sentido horário**, bater é ficar sem peças primeiro e vence a dupla que chegar a **50 pontos**.

O essencial em 9 linhas

Item	Como é no Jogos do Rei
Jogadores	4 , em 2 duplas ; o parceiro senta de frente para você
Peças	28 , do 0-0 (branca) ao 6-6 (sena dupla)
Peças por jogador	7 ; todas as 28 são distribuídas, sem dorme (não existe monte de compra)
Quem abre a 1ª rodada	Quem tiver o 6-6 , jogando-o obrigatoriamente como primeira peça
Quem abre as seguintes	Quem bateu a rodada anterior; se a rodada trancou, quem fez a última jogada da dupla vencedora
Sentido do jogo	Horário : a vez passa para o jogador à sua esquerda
Sem peça que encaixe	Passe automático : você é obrigado a passar a vez, sem jogar
Valor da batida	Soma das pintas nas mãos dos dois adversários (as do parceiro não contam)
Fim da partida	Primeira dupla a atingir ou passar de 50 pontos

Na sua vez: o que fazer

A mesa tem sempre **duas pontas abertas**. Na sua vez, você encaixa uma peça cujo número coincida com o valor de **uma** das pontas.

Situação	O que acontece
Suas peças só servem em uma das pontas	Você joga nessa ponta
Você tem peça que serve nas duas pontas	Você escolhe em qual jogar. É aqui que a rodada é ganha ou perdida

Situação	O que acontece
Você não tem nenhuma peça que encaixe	Passe automático: obrigatório, e a mesa inteira vê
Você ficou sem peças	Bateu. A rodada termina na hora

Exemplo: se uma ponta mostra **5**, serve qualquer peça com um 5 (5-2, 5-6, 5-5). Você prolonga o jogo por aquele lado.

Quem começa cada rodada

Rodada	Abre quem...
1ª da partida	tem o 6-6 , e é obrigado a jogá-lo como primeira peça
Depois de uma batida	bateu a rodada anterior, com a peça que quiser
Depois de uma tranca	fez a última jogada da dupla vencedora

Pontuação: batida e tranca

Bater é ser o primeiro a ficar sem peças na mão. A mesa **tranca** quando nenhum dos quatro jogadores consegue encaixar peça nas pontas: ninguém bateu, e a rodada é decidida na contagem das pintas que sobraram nas mãos.

Fim da rodada	Quem marca	Quanto marca
Batida	A dupla de quem bateu	Soma das pintas nas mãos dos dois adversários
Tranca	A dupla com menos pintas na mão	Soma das pintas da dupla adversária
Tranca com empate	A dupla que não trancou (quem trancou é quem jogou a última peça)	Soma das pintas da dupla que trancou

- As peças que ficaram na mão do **seu parceiro nunca contam contra a sua dupla**. Só as dos adversários entram na soma.
- **Bater nas duas pontas não vale mais.** No Jogos do Rei, a batida cruzada (que fecha as duas pontas), a batida de carroça (com uma peça dupla) e a batida com a branca (o 0-0) não dão bônus: a batida vale sempre a soma das pintas dos dois adversários.
- **A partida vai até 50 pontos.** As rodadas se sucedem, cada uma com nova distribuição das 28 peças, e os pontos vão sendo somados até uma dupla atingir ou passar de 50.

Exemplo: você bateu. Seu parceiro ficou com o 5-5 na mão e os adversários ficaram com 4-3 e 2-1. Sua dupla marca $4 + 3 + 2 + 1 = 10$ pontos. O 5-5 do seu parceiro não conta.

Sinais de parceria: o que o passe revela

Isto **não é regra**: é leitura de mesa. Mas é o que separa a dupla que ganha da dupla que só joga.

- **Adversário passou?** Ele acabou de mostrar que **não tem nenhum dos dois números** que estavam nas pontas. Anote os dois. Devolver esses números para a mesa sufoca o jogo dele.
- **Seu parceiro passou?** Mesma informação, sinal invertido: **pare de deixar aqueles números nas pontas**, ou o seu parceiro continua sem jogar.
- **Conte as peças de cada número.** Há **7 peças de cada número** no jogo. Se você segura quatro ou cinco de um mesmo número, deixe esse número nas duas pontas sempre que puder.
- **As 28 peças somam 168 pintas.** Acompanhar o que já caiu na mesa dá uma ideia do que ainda está nas mãos.
- **Duas pontas com o mesmo número:** o adversário precisa ter aquele número ou passa.
- **Carroças (peças duplas) e peças altas** (6-6, 6-5, 5-5) pesam na contagem. Coloque-as cedo, enquanto as pontas ainda circulam.

Quando trancar (e quando fugir da tranca)

Trancar a mesa de propósito **é uma jogada válida**: se depois da sua peça ninguém consegue jogar, a rodada acaba e vence a dupla com menos pintas na mão. Antes de forçar a tranca, confira:

- Sua dupla está **visivelmente mais leve** (poucas peças, e de valor baixo)?
- Os adversários passaram várias vezes e provavelmente seguram **mão pesada**?
- Seu parceiro **não** está carregando carroças altas?
- Se a contagem estiver **empatada ou muito perto**, não tranque: **empate = derrota de quem trancou**. Corra para a batida.

Erros comuns que custam rodada

Erro	Por que dói
Segurar carroça alta (peça dupla) "para o final"	Se a mesa trancar, o 6-6 sozinho já vale 12 pintas contra a sua dupla
Deixar nas pontas o número com que o parceiro acabou de passar	Você trava o seu parceiro e ele fica com mais peças na mão
Trancar com a contagem empatada ou muito perto	Empate = quem trancou perde
Achar que sobra peça para comprar	Não sobra. Todas as 28 são distribuídas: o que não está na mesa nem na sua mão está na mão de outro jogador

O que o Dominó do Jogos do Rei não tem

- **Uma modalidade só:** 4 jogadores em 2 duplas. Não há mesa de 2 jogadores nem dominó individual.
- **Não existe mesa privada:** você entra numa mesa aberta e joga com quem estiver online.
- **Sem bônus de batida:** batida cruzada, de carroça ou com a branca valem o mesmo que qualquer batida.
- **Sem redistribuição por carroças:** a mão vale como veio, não importa quantas carroças você recebeu.

Perguntas rápidas (FAQ)

Quantas peças tem o dominó e quantas cada jogador recebe? O dominó clássico tem 28 peças, do 0-0 (branca) ao 6-6 (sena dupla). São 4 jogadores em 2 duplas e cada um recebe 7 peças no início da rodada. Todas as 28 são distribuídas, sem monte de compra (dorme).

Quem começa o jogo de dominó? Na primeira rodada começa quem tem o 6-6, jogando-o obrigatoriamente como primeira peça. Depois disso o jogo segue em sentido horário. Nas rodadas seguintes começa quem bateu a rodada anterior; se a rodada terminou trancada, começa o jogador que fez a última jogada da dupla vencedora.

O que acontece quando o dominó tranca? A mesa tranca quando nenhum dos quatro jogadores consegue encaixar peça nas pontas. A rodada acaba sem batida e cada dupla soma as pintas que sobraram nas mãos. Vence a dupla com menos pontos na mão, que leva a soma dos pontos da dupla adversária. Em caso de empate na contagem, a dupla que trancou perde a rodada.

Bater nas duas pontas vale mais pontos? Não. A batida cruzada (ou "de carroça") é popular em mesas brasileiras, mas essa variação não está implementada no Jogos do Rei. A batida vale sempre a mesma coisa: a soma das pintas nas mãos dos dois adversários, não importa com qual peça você bateu.

Até quantos pontos vai a partida? Até 50. As rodadas se sucedem, cada uma com nova distribuição das 28 peças, e os pontos da batida ou da tranca vão sendo acumulados até uma das duplas atingir ou ultrapassar 50 pontos.

O Dominó do Jogos do Rei é grátis? Sim. O Dominó é 100% grátis, em todos os modos e salas: Sala Livre, Ranqueada e Torneios, sem assinatura. Você joga no navegador ou no app do Jogos do Rei.

Jogue agora

Leitura de passe se aprende na mesa, rodada após rodada. No Jogos do Rei o Dominó é **100% grátis**, em todos os modos e salas: Sala Livre, Ranqueada e Torneios. Dá para jogar no navegador ou no app, com gente de verdade, e também treinar contra robôs na Sala Livre, sem pagar nada. Para entrar numa mesa agora, veja a página [Jogar Dominó online](https://jogasdorei.com.br/jogar-domino-online.php) (jogasdorei.com.br/jogar-domino-online.php).

Conferido contra as regras oficiais do Dominó publicadas no site Jogos do Rei (jogasdorei.com.br/regras-domino.php), em 6 de outubro de 2026.