

EL DOMINÓ - FORMACIÓN

EL JUEGO POR PAREJAS O A COMPAÑEROS

El juego de domino consta de 28 fichas rectangulares, con dos caras, una aparece en negro y es común a todas ellas, permaneciendo por esta cara la ficha sin descubrir, y la otra dividida en dos extremos con la impresión de puntos representando los diferentes números del cero al seis, y cubriendo todas las combinaciones.

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa, jugando como pareja los jugadores enfrentados, y por tanto con igual interés sobre la puntuación de ambos.

Las fichas son revueltas boca abajo sobre la mesa y cada jugador coge sus siete fichas, que levantara y colocara frente a sf mismo sin que los demás jugadores puedan visualizar las fichas que le han tocado en suerte. Para elegir el jugador que sale hay dos maneras:

- 1 Sale el jugador que posea el doble seis entre sus fichas y utilizando este como salida (salida mas informal y muy común en partidas que no son de campeonatos oficiales).
- 2 Se sortea, previo al reparto de fichas, la salida entre los jugadores, pudiendo elegir la ficha de salida, el jugador que en suerte le ha tocado salir (partidas oficiales o de campeonato). El sorteo se realiza levantando cada jugador una ficha de las que están sobre la mesa boca abajo, siendo el agraciado para salir aquel con la ficha de puntuación mas alta, sumando ambos extremos, o en caso de empate aquel que posea la ficha con mayor puntuación en los extremos. Por ejemplo, habiendo empate entre las fichas mas altas a siete puntos, saldría el poseedor de la 5-2 frente al de la 4-3, al tener la mayor puntuación en uno de sus extremos (en este caso el 5 prevalece frente al 4). Este procedimiento de sorteo es muy común en el juego de dominó por ejemplo, para sortear las parejas en caso de que se convenga entre los jugadores (las dos fichas mas altas contra las dos mas bajas), las sillas, o lo que se convenga.

Una vez iniciado el juego, el jugador a la derecha del salidor, colocará una ficha a su elección dentro de sus posibilidades, siempre que case con uno de los extremos en juego, es decir sea del mismo palo. En caso de no tener posibilidad de colocar ficha lo hará saber al resto de jugadores mediante la palabra: "paso".

No se permitirá el pase teniendo opción de juego, es decir si al menos el jugador tiene una ficha que case en uno de los extremos sea conveniente o no para su juego. Si se advierte dicha circunstancia, la partida se anulara o será penalizado con la puntuación convenida en su contra.

Jugada una ficha por el jugador, o bien, si ha habido pase, sera el turno del jugador siguiente en el orden ya advertido, y así hasta que se produzca una de las siguientes circunstancias, que dan fin al juego de domino:

Dominio: Un jugador domina la partida, es decir, se queda sin fichas por jugar al gastar sus siete fichas en juego. En este caso el juego es ganado por el jugador y su pareja, quienes se anotan la puntuación del resto de fichas sin jugar de los tres jugadores restantes, como puntos ganados.

Cierre: Restando fichas a los cuatro jugadores se imposibilita la continuidad de la partida al estar jugadas las siete fichas de un palo y figurar ambas en los extremes. En esta situación de cierre se contarán los puntos de ambas parejas por separado, siendo vencedora aquella pareja con menor puntuación (no gana el jugador que coloca la última ficha o ficha de cierre). En este caso se apuntarán, los puntos que sumen las fichas no jugadas, de acuerdo a lo dicho anteriormente. En caso de empate, ninguna pareja será la vencedora, corriendo el turno de salida al siguiente jugador.

Terminado un juego ira corriendo el derecho de salida entre los jugadores en el sentido de juego del domino, o sea a la derecha del último salidor; y esta vez si, con libre elección de la ficha de salida, a diferencia de la primera salida obligada por doble seis. La partida termina cuando sean disputados los juegos necesarios hasta que una pareja alcance la suma convenida, de puntos (por ejemplo 400 puntos).

Algunas cuestiones a tener en cuenta:

Es común en partidas no oficiales redondear a la decena para llevar la cuenta fácilmente, por ejemplo, perder por 32 puntos redondeamos a cuatro puntos, 7 puntos a un punto, y 50 a cinco puntos.

La primera ficha debe ser colocada en el centro de la mesa, para que de esta forma pueda ser recordada por todos como salida a lo largo de la partida. Deberá colocarse de forma transversal si es un doble, y en caso de ser ficha a dos valores (salida abierta) con el palo mayor mirando al compañero. De esta forma se evitan posibles señas entre compañeros al poder tener convenios de indicaciones no validas al colocar de una u otra forma la ficha de salida.

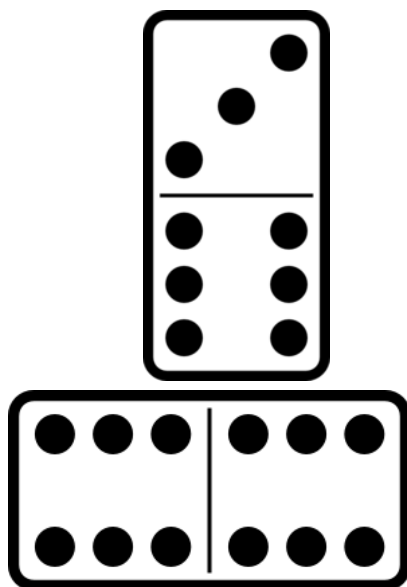
Los dobles, de igual forma a lo largo del juego, se colocan de forma transversal a la cadena de fichas con la finalidad de que puedan ser localizados aquellos dobles que han sido jugados de un vistazo y de forma rápida para el jugador. Al ir formándose la cadena de fichas deberán realizarse giros para aprovechar la mesa sin llegar hasta los bordes, y aun estando también regulados los giros, conviene solo señalar que es buena practica realizarlos siempre hacia la derecha de la ficha anterior.

Modalidades: Existen multitud de modalidades si bien son dos las mas reconocidas a nivel mundial:

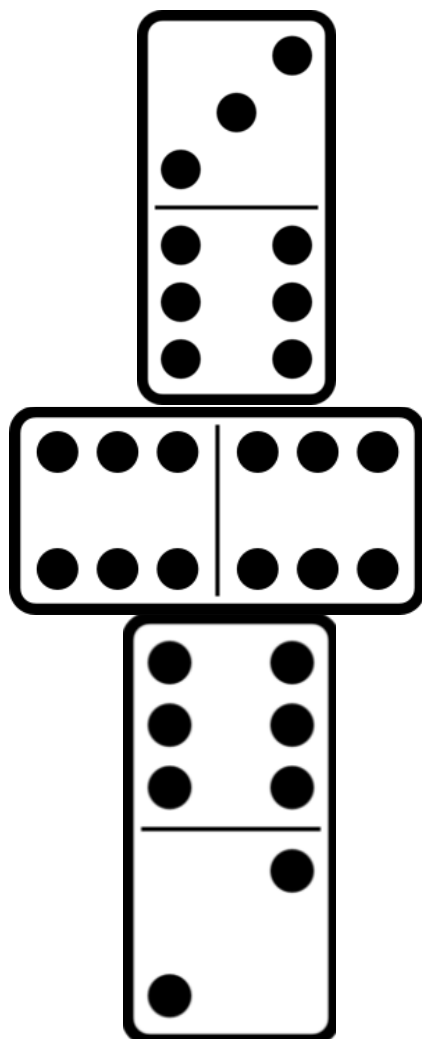
- **Dominó Internacional:** El jugador al que le corresponde jugar en la primera salida se determina por sorteo, siendo el resto de salidas por turno. Se cuentan la totalidad de los puntos no jugados (tanto de la pareja perdedora como del compañero del jugador que domina). En caso de cierre se suman los puntos no jugados de los cuatro jugadores, y en caso de empate no se suman puntos y corre la mano.

- **El Pinfano:** *El Pínfano* es un juego de origen cubano que esta muy arraigado en el Sur de Tenerife, donde se juega con gran entusiasmo. Consiste en conseguir, colocando las fichas (como se indica en el dibujo), múltiplos de cinco (es la habitual), aunque con los niños y las niñas se puede realizar con múltiplos de dos, tres o cuatro, y de esta

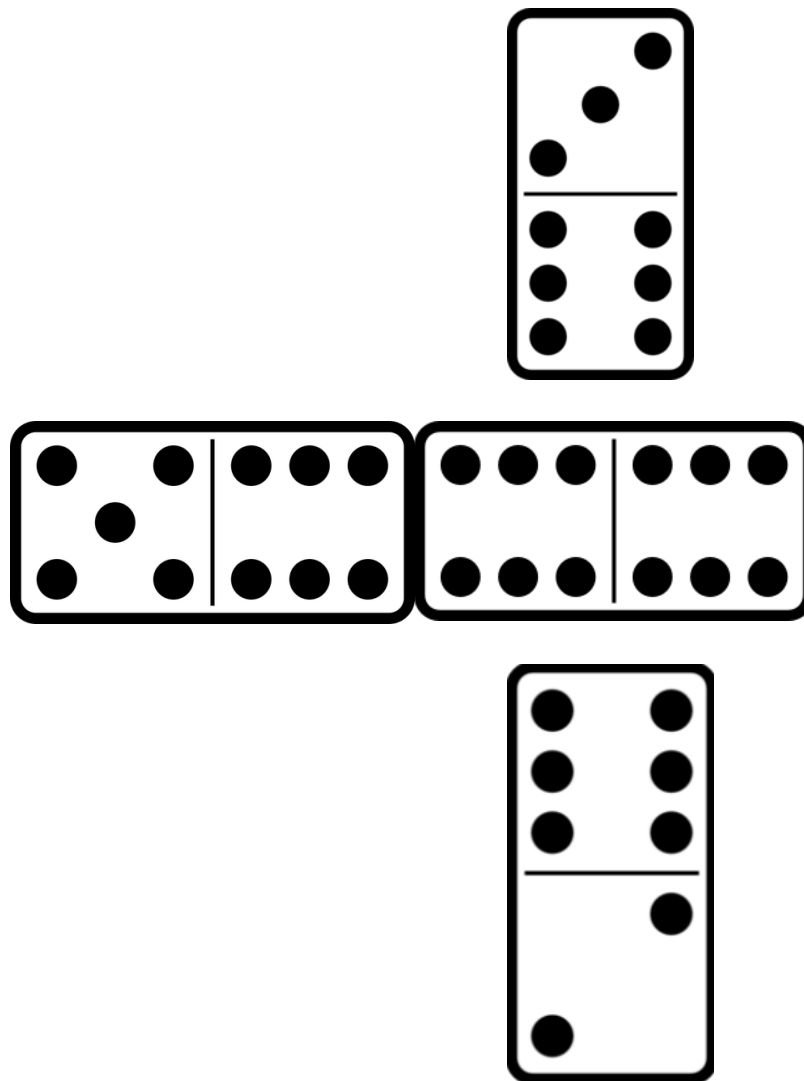
forma utilizamos este juego con sus reglas básicas pero lo podemos ir adaptando a las necesidades de nuestros alumnos y/o alumnas.



Se suele salir con el doble seis: en las figuras de arriba podemos ver que sumamos quince, $6+6+3=15$



Vemos ahora que le hemos añadido la ficha seis dos, por tanto sumaríamos $3+2=5$



Sumamos $5+3+2=10$

Esto es un ejemplo. Vamos formando en este caso múltiplos de cinco hasta que nos quedemos sin fichas: normalmente se juega entre cuatro jugadores.

Este juego de mesa nos va a permitir trabajar los múltiplos, y que los chicos lleven la cuenta les obligara a estar atentos al juego; también realizan sumas, como igualmente pueden realizar su propio domino.

Por supuesto existen mas modalidades con diferentes combinaciones.

ESTRATEGIAS DE JUEGO

ANALIZA TUS FICHAS:

Cuando se repartan las fichas, fíjate bien en las que te ha tocado y comprueba cuantas tienes de cada valor. Si hay varias que se repiten, eso quiere decir que el resto de jugadores tendrá menos fichas de ese valor, así que juega con ellas para limitar los movimientos de tus rivales y obligarles a pasar. También es importante que extiendas el análisis a los jugadores contrarios para intentar adivinar con que fichas cuentan tanto tu pareja como los rivales.

TEN SIEMPRE EN CUENTA QUE PRIMERA FICHA COLOCA LA MANO:

Otro de los aspectos en los que tienes que fijarte es en "la mano", que es el jugador que coloca la primera ficha y el que, en consecuencia, tiene mas posibilidades de ganar. En la primera ronda en algunos casos, la mano es el jugador que tiene el 6 doble; en las siguientes rondas, lo sera el jugador que esta sentado a la derecha del ultimo en realizar un movimiento en la ronda anterior.

NO OLVIDES QUE JUEGAS EN PAREJA

Para ganar al Domino debes tener en cuenta que juegas en pareja y que, por tanto, deberás facilitar los movimientos de tu pareja para fortalecer el equipo. Para ello, debes fijarte bien en las fichas que juega y qué estrategia está utilizando para tratar de prever que puede hacer a continuación.

ESTABLECE UNA ESTRATEGIA

Teniendo en cuenta todo lo que te hemos comentado, tu también debes establecer una estrategia que te permita ganar la ronda y la partida. Por ejemplo, una buena táctica puede consistir en tratar de deshacerse primero de las fichas de mas valor, para que, en el caso de que no se puedan realizar mas movimientos, el valor de tus fichas

restantes sea el menor posible y tengas así mas opciones de ganar. En cualquier caso, piensa siempre fríamente cada movimiento y evita caer en las trampas que te pongan los rivales.

El componente que debe reunir un buen jugador de domino puede resumirse en: 40 % suerte, 20% compenetración, 10% de memoria, 10% estrategia, 10% táctica y 10% de atención.

PENSADA

La única seña permitida en el reglamento es la pensada. Con ella se indican datos al compañero, en función de si es corta, media o larga, aunque esta no debe de ser, salvo casos específicos, mayor de 30 segundos.

Una pensada corta suele indicar que tienes mas de ese palo, pero te interesa el palo que marcas, una media es que tienes varias del palo y no tienes un palo largo que señalar, y una pensada larga puede indicar que no tienes el doble, o que das una ficha falla.

A tener muy en cuenta que en el reglamento se indica que hay que procurar poner todas las fichas iguales, por lo que no se puede coger una ficha a toda prisa y la siguiente despacito. El jugar una ficha a toda prisa solo habría que hacerlo cuando te has parado y solo tienes una ficha que poner, al gesto hay que acompañarlo con la expresión "no tengo mas".

CLASES DE DOMINO

LOS DIEZ MANDAMIENTOS:

- 1 Respetar la salida voluntaria del compañero.
- 2 Mientras puedas, corta la ficha que juega el contrario que esta a tu derecha, que es el que esta fustigando a tu compañero.
- 3 Trata de recordar especialmente las fichas que ha jugado tu compañero, sobre todo si las ha pensado antes de jugarlas.

- 4 Trata de recordar las fichas que han jugado los contrarios, y si las han pensado o no.
- 5 Trata de recordar las fichas que, siendo esperadas por ti, no te ha enviado tu compañero, y trata de situarlas en alguno de los contrarios.
- 6 En jugadas que no supongan peligro inmediato, doblate. Por la misma razón, entre doblarte o jugar una ficha fresca, doblate.
- 7 Repite o empareja a la postura de tu compañero, y mas si este ha salido, aunque suponga quedarte a fallo de ese palo.
- 8 En la primera ficha que juegues después de la salida de tu compañero, si puedes cortar la del contrario, hazlo. Si tienes que mostrar tu palo largo (tres o mas del mismo palo), y te falta precisamente de ese palo largo el coincidente con la salida de tu compañero, muéstralo. Si, por el contrario, tienes en tu poder la salida del compañero dentro de ese palo largo, no la juegues, sino que debes doblarte.
- 9 Aunque sea clara una ficha para ti a la hora de jugarla, piénsala, aunque sea brevemente, para que tu compañero sepa que tienes mas. Esta regla tiene mas sentido todavía, si a ti te quedan dos o tres fichas, ya tu compañero mas fichas porque haya pasado. La excepción a la misma se da cuando a tu compañero le queda una sola ficha. Este, sin poder de decisión, no necesita información alguna, y ahora puedes ocultar el data de la pensada a los contrarios.
- 10 Antes de entregar una ficha de la que te falta la ultima o firme, analiza la jugada; haz un recorrido mental y observa si tu compañero te pudo enviar la que te falta y no lo hizo: si es así (y no hay causa por la que la negó, coma doblarse en otra peligrosa, por ejemplo), no la juegues, porque normalmente esta en poder de un contrario. Si te falta, pero no ha llegado a tu compañero, debes jugarsela.

NIVEL INICIAL

ANALISIS DEL LEVANTE:

Consideramos el levante como las 7 fichas repartidas al inicio de la partida. Analizar el levante es una función clave por dos motivos fundamentales:

- Primero porque de la valoración de este se elegirá la estrategia a seguir.
- Segundo porque se consigue ganar tiempo para poder jugar cómodo en tiempo de jugada. El levante no solo debe ser analizado por el jugador mano o salidor, sino por todos los jugadores.

Aspectos a tener en cuenta:

1.- Existencia de fallas, semifallas y fallas dobles: Debemos tener claro a que palos fallamos desde el inicio (no tenemos ni una sola ficha de ese palo). Tendremos localizadas las fichas (mías de un palo, a las que llamamos semifallas, ya que al desprendernos de estas generamos una falla). Especialmente debemos localizar si tenemos en nuestro poder fichas con semifallo por ambos lados (al desprendernos de esta generamos dos fallas a la vez).

Ejemplo: Poseo el siguiente levante: 6/6, 6/5, 5/5, 4/6, 5/4, 3/3, 1/0. ¡Cuántas fa/las, semifallas y dobles fa/las tengo?, Falla al 2 (no tengo ninguno), semifalla al 3, 1 y 0 (solo tengo una ficha para jugar de estos palos, generando falla cuando la juegue), y además el 1/0 es un ficha cuyos dos palos son semifallas y al desprenderme de esta ficha genera dos fallas en mi juego.

2.- Existencia de dobles, sus acompañamientos y su palo: Es necesario localizar los dobles en nuestras fichas, sus acompañamientos y su palo. Así podemos considerar dobles altos al doble seis, doble cinco y en menor medida al doble cuatro. El doble tres sería un doble medio. Y dobles bajos al doble dos, doble uno y blanca doble. Es importante valorar su acompañamiento para estimar el riesgo de ser ahorcado: riesgo bajo siesta sin acompañar o muy acompañado, con cuatro o más fichas; y riesgo alto si esta acompañado de una, dos o tres fichas (de menor a mayor

riesgo).

3.- Fortaleza y debilidad de los palos: Podemos considerar que tenemos fuerza en un palo cuando tenemos cuatro fichas o más de un mismo palo (se le suele llamar “palo largo”. Si tenemos tres fichas, tenemos palo, pero no fuerza (se suele llamar “palo corto”), y sin embargo cuando tenemos dos fichas de un palo se le suele llamar “pareja” y no palo (se considera palo a partir de tres). Para las fichas de un palo sin acompañar o aquellas que nos faltan ya se ha visto el apartado de semifallas y fallas.

Ejemplo: Analice la fortaleza de su levante: 6/6, 6/3, 6/2, 6/0, 4/5, 5/3, 2/5. Posee un palo largo de 6 y un palo corto de 5; con pareja de 3 y 2; semifalla al 4 y 0, y falla al 1.

Puntuación alta/media/baja:

La cantidad total de los puntos del dominó es de 168. Si dividimos el total entre los cuatro jugadores, sale una media de 42 puntos, o lo que es lo mismo 6 puntos por cada ficha de media. Consideramos juego alto al que se encuentra por encima de 42 puntos y bajo al que está por debajo. Podríamos precisar algo más, y así podemos considerar juego alto el que está por encima de 48 puntos (42 puntos + 6 puntos, es como si jugásemos con 8 fichas medias de 6 puntos cada una), juego bajo por debajo de 36 puntos (42 — 6 puntos, como jugar con una ficha menos en media), y juego medio entre ambos valores (entre 36 y 48). Especialmente en los juegos altos hay que valorar entre otras jugadas dar prioridad a sacar puntos, pues corremos el riesgo de que nos cierren o dominen con muchos puntos a contar. Por el contrario, en los juegos bajos nos permite desarrollar el juego sin presión sobre nuestra puntuación particular ante un posible cierre.

CERRAR EL JUEGO:

Cerrar el juego es una operación que consiste en no dar entrada a los palos desfavorables, no iniciando los palos de acompañamiento de las fichas que queden por jugar del palo contrario.

Por ejemplo, imaginemos que los contrarios tienen su palo fuerte en el cinco, mi compañero ya ha pasado a cincos y yo no tengo ninguno. Claramente debo evitar la entrada del cinco y lo haré jugando los palos de las fichas ya jugadas en la mesa de los cincos. Si, por ejemplo, se han jugado el 5/5, 5/4, 5/3, 5/2, y 5/0; tengo que dar de cara los palos 4, 3, 2, y 0, evitando abrir el 6 o 1, siendo estos últimos los únicos palos por donde puede entrar el cinco.

Por tanto, cerramos el juego de un palo siempre que demos de cara las fichas ya jugadas de ese palo.

CONSEJO PARA INICIADO:

Si vas a empezar a jugar y necesitas unos consejos para poder hacerlo de forma que tu juego no resulte molesto, y al menos tu compañero pueda desarrollar el suyo sin muchos problemas, te dejo unas reglas base para empezar a jugar.

La salida:

“Debes salir por el mayor doble acompañado o a falta de éste por la ficha con mayor acompañamiento”. Si te toca salir busca entre tus fichas el “mayor doble acompañado” y sal por éste. Es decir, si tienes varios dobles, busca el mayor de ellos cumpliendo la regla de que tengas al menos otra ficha de ese palo. Si entre tus fichas no tienes dobles acompañados, busca una ficha mixta (con dos palos diferentes), de forma que de ambos palos tengas el máximo de acompañamientos, y si tuvieses dos opciones con iguales acompañamientos aquella que sume más puntos, en función de cómo vaya la partida (si vas delante en la partida se jugará la ficha más alta y si vas por debajo la ficha mas chica).

Ejemplo: 2/2, 1/2, 5/2, 5/6, 6/6, 4/0, 3/3. Tengo tres dobles, el 2/2 y 6/6 que están acompañados, y el 3/3 que no tiene acompañamiento. Elijo el 6/6, mayor entre los acompañados 2/2 y 6/6.

Ejemplo: 3/6, 4/5, 2/2, 3/0, 1/3, 5/1, 4/0. Como el 2/2 no tiene acompañamiento, busco la ficha que tenga más acompañamientos, en este caso el 3/1 con dos acompañamientos al 3 y uno all.

Explicación de la salida: Escogemos una ficha de salida que no nos genere fallas, es decir jugamos una ficha con palo/s de los que al menos tengamos otra ficha (acompañamiento). Damos preferencia a colocar los dobles y cuanto más alto sea mejor (el doble es una ficha complicada que puede ser “ahorcada” de colocarse las otras seis en la mesa, quedando en nuestras manos sin posibilidad de ser jugada). Caso de no poder colocar dobles por no tenerlos o estar solos (tenerlos “en pelo” o sin *otra* ficha que lo acompañe), marcamos nuestros palos fuertes, o con más fichas, para dar información al compañero del juego que nos conviene o al menos no nos incomoda.

Cuando se sale del Doble Tres se suele producir un cierre, en muchas ocasiones, por lo que no se saldrá por él salvo que tengas un juego bajo.

La primera ronda:

Al salidor le llamaremos jugador A; al siguiente en turno jugador B, que es el primer contrario en jugar; al siguiente que es compañero del salidor, jugador C; y el jugador que cierra la ronda es el jugador D y compañero del B.

Lo normal es que tanto el jugador B y el jugador D, jueguen sobre la ficha del jugador A salidor tapando la salida, y el jugador C sobre la ficha del B, para evitar jugar sobre la ficha del salidor y compañero.

Ejemplo: El jugador A juega el 5/5; el jugador B juega el 5/3 (Sin opción Sobre que palo jugar, aunque puede que con opción sobre que palo abrir); el jugador C juega el 3/1 eligiendo jugar sobre el palo abierto por el jugador B y no tapar la salida del compañero (sabemos que es una ficha elegida por él y casi seguro que al menos tenga otra ficha del palo jugado); y por último el jugador D juega el 5/0 tapando la salida del

Por supuesto que no tiene porqué desarrollarse tal cual, se puede salir de mixta, pasar algún jugador o no tener ficha para jugar como se propone, pero es un buen ejemplo de una primera mano tipo donde vemos que el jugador C intenta no tapar al salidor y el jugador D intenta tapar la ficha de salida.

Principios o reglas:

Podemos de una forma sencilla establecer una serie de principios o reglas a seguir. Debemos jugar las reglas en el orden de prioridad aquí fijado:

- 1 Tapar el palo al que falla el compañero. Si por ejemplo nuestro compañero pasa a cincos debemos prioritariamente tapar el cinco. Explicación: Apoyamos al compañero por encima de otras jugadas, en el nivel principiante, pues se entiende que él es mejor que nosotros.
- 2 No desprenderse de la "firme". Si tenemos la última ficha por jugar de un palo, la séptima o firme, debemos aguantarla entre nuestras fichas el máximo posible. "Explicación: Es una ficha cuya colocación está siempre garantizada". Salvo que en aquellos casos que te interese abrir el juego a tu compañero.

- 3 **Colocar el doble a la primera oportunidad especialmente si es alto(6, 5, 4).** Así evitamos que nos ahorquen los dobles, pero sobre todo informa al compañero de la tenencia, o no, de los mismos. Como excepción si su puesta está garantizada, al tener en nuestras manos el doble y la última ficha de las siete, aguantaremos el doble.

Ejemplo: puestos en la mesa las cinco fichas del palo 4, tenemos en nuestro poder el 4/4 y el último 4 por jugar, aguantamos al máximo poniendo por la otra punta siempre que podamos.

- 4 **Si es posible no tapar el palo abierto por el compañero.** Por ejemplo, mi compañero puede jugar por el 3 o por el 4, y juega el 4/5, si el contrario juega el 3/2, preferimos jugar sobre el 2 (palo abierto, por el contrario) que por el 5 (palo abierto por mi compañero). Explicación: respetamos el palo abierto por el compañero y castigamos el del contrario.

- 5 **Abrir el palo con mayor acompañamiento entre nuestras fichas.** De **entre** las fichas posibles a colocar, escogeremos aquella que abra un palo con mayor acompañamiento. Por ejemplo: Si tengo dos fichas posibles para jugar 2/3 y 2/4, preferiré la ficha con mayor acompañamiento, jugaré el 3 si entre mis fichas tengo más treses que cuatros, y el 4 en caso contrario. Explicación: Jugamos palos de los que tengamos más fuerza, ya que, si tenemos muchas fichas de un palo, el resto de jugadores tendrá menos, reduciendo las posibilidades de juego de los contrarios.
- 6 Marcar el doble. Cuando no eres el salidor, cuando pongas la primera ficha, se suele marcar el doble que tienes, sobre todo si es un juego alto.
- 7 No repetir la ficha que acaba de matar tu compañero sin pensar.

NOTA: Estas recomendaciones y, sobre todo, el orden en aplicarlas, sirven para las primeras partidas del nivel principiante.

DE NOVATO A EXPERTO:

En el juego del dominó, como en otras disciplinas, podemos distinguir cuatro niveles de juego: novato, principiante, intermedio y experto.

El novato en el dominó es que quién conoce las reglas del juego sin más. Es como en el ajedrez saber cómo se mueven las fichas. Para pasar al siguiente nivel debemos empezar a preguntarnos no por las reglas del juego en sí, sino por las tácticas o estrategias básicas usadas en el juego que nos den ventaja para poder ganar, que de modo también coloquial también podemos llamar reglas o más correctamente principios.

El principiante es el que conoce los principios básicos del juego, utilizándolos en su beneficio para aumentar las posibilidades de ganar. Estos principios del dominó a parejas son múltiples y variados como: escoger el doble mayor acompañado en la salida, respetar la mano, castigar los palos de los contrarios, jugar la ficha de la que tienes más, ir jugando las fichas altas, no quedarse con fallos, tapar la salida del rival,

El jugador intermedio es el que conoce las excepciones a los principios básicos del juego además de especializarse en utilizar métodos de información adicional como la pensada. El jugador intermedio sabe cuándo no hay que respetar la mano, cuando no hay que doblarse a la primera, cuando no hay que castigar el palo del rival, cuando no hay que...

. Por tanto, son las excepciones a los principios básicos los que este jugador utilizará en su propio beneficio y el de su pareja.

El jugador experto es que desarrolla sus propias excepciones a las reglas y excepciones del jugador intermedio. Es un jugador que puede jugar una ficha en virtud de múltiples argumentos valorados y sopesados, teniendo en cuenta casi todos los aspectos del juego, como por ejemplo el nivel del rival y el conocimiento del mismo. Ajusta su juego a múltiples circunstancias no rigiéndose por reglas fijas y sus excepciones, aunque por supuesto las tenga como base de juego.

Por tanto, si quieres progresar, conoce los principios básicos y vocablos del juego, y sus múltiples excepciones según los casos.

DESARROLLO DE PALOS PROPIOS Y EVITAR LOS PALOS AJENOS

Básicamente una partida de Dominó se compone de: La Primera Ronda (la Salida y la respuesta a la misma del resto de jugadores), El Juego Medio (desde la 2a ficha hasta la 5a ficha, más o menos, de las siete que posee el jugador) y Las Jugadas **Finales** o de Definición (las últimas fichas, normalmente 6a y 7a). Prácticamente la Primera Ronda y el Juego Medio pasan por el desarrollo de los palos propios (nuestros y del compañero) y evitar el desarrollo de los palos contrarios.

En este sentido hay que decir que el desarrollo de un palo se puede hacer: bien respetando el palo (no tapando el palo a desarrollar salvo no tener opción), bien directamente abriendo el palo que nos interesa (por ejemplo si el palo a desarrollar es el dos, colocando el 5-2 sobre un cinco), bien cuadrando al palo (colocando ambas puntas del juego a nuestro palo, para que el compañero coloque un doble, para dar un pase al rival, para que el rival gaste sus fichas en nuestro palo fuerte), bien **facilitando** la entrada (abriendo los palos de las fichas que están pendientes de jugar del palo a desarrollar, por ejemplo siendo el palo a desarrollar el dos, dejando abiertos números como el cinco, si la 5-2 está pendiente de jugar), o bien sacándoselo al rival (jugando el palo complementario de la ficha que el contrario posee de nuestro palo, al igual que en el caso anterior, pero esta vez de forma involuntaria al no disponer de más cincos el contrario). Los términos generalmente usados anteriormente descritos para el desarrollo de un palo son: Respetar, Abrir (cuando se juega por primera vez Marcar o **Indicar**, en siguientes Repetir propias o Reproducir las del compañero), Cuadrar (Doblar el Juego, Golpear, Hacer Postura), Buscar la Entrada.

De igual forma podemos evitar el desarrollo de un palo rival: bien no abriendo nunca el palo, bien tapando el palo directamente, bien dificultando su entrada (dejando fichas abiertas a palos de fichas ya jugadas

del palo, por ejemplo si pretendo evitar el palo del 2, dejando un cinco si el 5-2 ya fue jugado), bien tapando el palo rival con el palo menos acompañado (se trata de una jugada muy técnica que consiste en jugar de los palos rivales las fichas con menor acompañamiento para que no nos la saquen). De igual forma los términos usados para evitar el desarrollo de un palo son: Evitar Abrir, Tapar, Evitar la Entrada, y Pegar con "Falla".

Una vez sabemos cómo se desarrollan los palos propios y se evita el desarrollo de los ajenos, faltarían por saber: ¿Cómo reconocer los palos propios y los ajenos durante la partida?

Por nuestras propias fichas consideramos propios los que tengamos fuerza (mayor número de fichas), y contrarios a los que tengamos menos fuerza. Si bien al ser un juego de parejas los palos propios o ajenos dependerán también, y en mayor medida, de las combinaciones que presenten las catorce fichas propias (nuestras y del compañero), frente a las catorce rivales (de los contrarios).

Además, y aunque esto no es del todo cierto ya que debe ser comprobado durante el desarrollo de la partida, consideraremos el palo/s de Salida como palo/s propio/s de la pareja que ha salido y, por tanto, palo/s contrarios para la pareja rival.

Después, y ante jugadas aparentemente forzadas, distinguiremos los palos que "hacen daño" a los rivales. Así, si un miembro de la pareja salidora juega sobre el palo de salida teniendo otra opción en la otra punta, presumiremos que ha jugado obligado por estar a fallo de la otra punta. De igual forma si ya conocemos un palo rival favorable a sus intereses y uno de los jugadores lo tapa (similar al caso del palo de salida); o bien si un palo propio, intuimos que ha sido reconocido por los rivales como tal, y no es tapado (presuponemos fallo al mismo) y si es abierto por el rival, podemos intuir que falla tanto al palo abierto en la otra punta como al palo que tapó (por ejemplo si el palo fuerte nuestro es el uno y encontrándose abierto el cinco y el dos, el rival juega el 2-1, puede que el rival no tenga cincos y haya jugado su último dos).

Otro caso especial es cuando conocemos la posesión de un doble en manos del compañero por jugadas aparentes o por haber sido marcado (remitirse al artículo perseguir al doble seis). En estos casos consideraremos al palo como propio, facilitando su desarrollo y buscando especialmente el cuadro, hasta que sea puesto. Por supuesto si el doble lo reconocemos en manos contrarias, será considerado palo contrario evitando su desarrollo, salvo una gran mayoría entre nuestras fichas y cuya falta de desarrollo pueda ser perjudicial para nuestros intereses.

Por último y más sencillo es por los pases cantados durante la partida, donde tenemos la seguridad de los fallos del compañero y de los rivales, por los palos abiertos cuando se dio el pase. De igual forma ante nuestro pase a un palo o palos quedarán reconocidas por el resto de jugadores nuestras

debilidades.

Para finalizar el artículo señalar que el jugador deberá en ocasiones elegir entre el desarrollo de los palos propios o evitar el desarrollo de los palos ajenos. Por ejemplo, tiene la posibilidad de tapar un palo rival o bien abrir un palo propio. ¿Qué jugada debe elegir? En principio deberíamos considerar las siguientes reglas:

El jugador preferirá Tapar el palo propio a tener que Abrir un palo rival. Nunca debemos dar de cara los palos rivales, siendo preferible tapar nuestros palos, a excepción de que nos estemos apropiando del palo marcado por los rivales para jugarlo (si bien, técnicamente, al apropiarse de un palo rival no puede ser considerado como tal).

El jugador preferirá tapar un palo rival a abrir un palo propio, salvo que tenga la seguridad de que abriendo el palo propio el contrario se verá obligado a tapar el suyo. De no existir esta seguridad, el rival tapará el nuestro y dejará expuesto a nuestro compañero.

Para finalizar, señalar la importancia de estas acciones, ya que un jugador de Dominó pasará el 80% de su tiempo de partida en el llamado Juego Medio, deduciendo los palos propios y rivales, y desarrollando los propios y/o evitando el desarrollo de los palos ajenos.

DOBLAR EL JUEGO

Cuando un jugador coloca una ficha, de tal forma que ambos extremos del juego muestran el mismo número, se dice que ha "doblado el juego" a ese número, también se le denomina cuadrar o hacer postura (por ejemplo, cuadró a cincos o hizo postura a cincos). Este es un recurso táctico muy útil en el dominó. De entrada, reduce las posibilidades de juego del siguiente jugador, quien solamente tendrá una opción para jugar. Por otra parte, aseguramos que nuestro compañero tendrá ese número disponible, pues el contrincante no puede tapar ambos números en su turno.

Cuadrar el juego es una forma fácil también de obtener una firme. Por ejemplo, si un jugador dobla el juego a 6 cuando ya existen 5 fichas del número 6 en la mesa (contando la ficha con la que dobló y suponiendo que la doble ya se jugó), solamente quedarán dos fichas del número 6 en juego. Una de ellas será jugada de manera forzada, mientras que la otra queda firme (última ficha por jugar de un palo en manos del jugador).

También se puede doblar el juego cuando detectamos que nuestro compañero tiene una ficha doble grande (la 5-5 o la 6-6) y corre el riesgo de que se le "ahorque" o de que no la pueda jugar. Si logramos doblar el juego a 5 o a 6, aseguramos que nuestro compañero pueda jugar la doble (si así lo decide).

También es muy útil para forzar a jugar una ficha que necesitamos o bien,

siendo en este sentido muy utilizado el doblar juego, para hacer pasar al contrario. Hay que tener cuidado con esta jugada, para que no se vuelva en contra nuestra.

FICHA DURA Y FICHA BLANCA (CONTROL DE JUEGO)

En el dominó son múltiples las posibles combinaciones y por tanto el mismo desarrollo de una partida puede variar por colocar una u otra ficha. No obstante, el número de posibilidades se puede abrir o cerrar con el uso de las fichas con mayor o menor juego.

Así si un jugador inicia una ficha nueva (ficha que no se ha jugado en la mesa) y además no tiene en su poder ninguna otra de ese palo, se llama irse de la falla esto es útil para evitar que te la arranquen (es muy usual cuando tu compañero ha pasado a ese palo) , está dejando al resto de jugadores mayor posibilidad de juego ya que en manos de los demás, los dos contrarios y su compañero, están el resto de las seis fichas sin jugar. Esto en principio va en contra de toda lógica del dominó por parejas, salvo que seamos conocedores de que la mayoría de fichas están en manos de nuestro compañero sobre los otros dos jugadores. *También cabe* la posibilidad de que la juguemos obligada por no tener otra ficha que poner.

Al jugar fichas de las que tenemos muchas desde el principio, o bien habiéndose jugado muchas la mayoría de las que quedan por jugar están en nuestro poder, estamos cerrando las posibilidades del resto de jugadores. Son las llamadas fichas duras.

Vemos pues que iniciar palos fuertes cierra las posibilidades de juego, limitando el juego del resto de la mesa frente al nuestro, y podemos anticiparnos a las fichas que serán jugadas. Por el contrario, abrir el juego con fichas blandas o nuevas hace más impredecible la partida a la vez que da posibilidades de juego a los demás. Por supuesto los palos fuertes o débiles deberían considerarse entre compañeros, teniendo en cuenta las catorce fichas de las que somos dueños, si bien no siempre podemos conocer las fortalezas o debilidades de las fichas del compañero.

De este análisis sencillo salen dos reglas colocadas en las primeras posiciones de todo jugador: Iniciar palos fuertes desde el inicio (indicar lo que se tiene), y no dar ficha nueva si no se tiene fortaleza. Hay jugadores que procuran no iniciar los 6 o las Blancas, si no tienen el doble al menos tres de ese palo.

Algunos jugadores con Cuatro fichas de un palo esperan a que otro jugador lo inicie, lo que no siempre sale bien.

JUGADA ÚNICA

Un punto importante a tener en cuenta en todas las partidas es que en nuestro turno solamente tengamos una ficha para jugar. Toda la teoría, toda la estrategia, cae por tierra y se vuelve inútil cuando solamente tenemos una opción. La jugada forzada o única es más compleja para el compañero que incluso la pérdida de turno: cuando perdemos el turno, por lo menos nuestro compañero (y nuestros contrincantes) se da una clara idea de los fallos que llevamos; en cambio, cuando jugamos una ficha forzada, el compañero nunca está seguro de la razón de la jugada. Puede pensar que estamos cambiando de estrategia, que no ha entendido nuestro juego, que cometimos un error o que es una ficha forzada.

Por eso no debemos perder de vista la posibilidad de la ficha única, particularmente con el juego del compañero. Si de pronto la jugada del compañero no tiene sentido, debemos considerar la posibilidad de que haya jugado una ficha forzada; la información que podemos obtener de este pensamiento es valiosa: nos damos cuenta de que nuestro compañero podría tener un fallo en el número del extremo donde no jugó, e incluso otro fallo en el número donde jugó (pues tal vez la ficha jugada era la única que le quedaba de ese número), y no debemos fiarnos del número abierto por la jugada forzada de nuestra pareja.

Es buena costumbre, y en ciertos reglamentos es norma, jugar la ficha forzada sin pensarla, para que su compañero sepa que se trata de la única ficha que podía jugar.

LA FIRME

Un concepto clave que todo jugador de dominó debe conocer, es el referente a la llamada "ficha firme", también llamada séptima. Esto ocurre cuando en la mesa hay 6 fichas de un determinado número, contando el doble, o cuando hay 5 fichas de un número sin el doble. En estos casos, uno de los extremos del juego tiene un número que solamente puede ser cubierto por una ficha; a esta ficha se le llama "firme", y el jugador que la posee tiene control sobre el juego. En el caso de que existan 5 fichas en la mesa, la doble no se considera firme; de hecho, el que la tiene deberá intentar jugarla, o se expone a que le "ahorquen" la doble.

Vamos con un ejemplo: supongamos que en la mesa ya se encuentran las fichas 4-4, 4-0, 4-1, 4-3, 4-5 y 4-6. En uno de los extremos del juego debe encontrarse un 4. La última ficha que queda con 4 es la 4-2, y es la única también que puede jugarse en ese extremo. En este ejemplo, la 4-2 es la firme, y quien la posee tiene cierto control sobre el juego, por las siguientes

razones:

11 Los demás jugadores solamente pueden jugar en el otro extremo, ya que no hay más fichas del número 4.

12 El jugador que posee la firme tiene asegurada su jugada (no le podrán hacer perder su turno.)

13 Si en algún momento, en el turno del que posee la firme, hay un 2 en el otro extremo, tiene la posibilidad de cerrar el juego, jugar la firme del lado del 4 o, si tiene otra ficha con un 2, jugar en ese extremo.

14 Si el doble está sin jugar y sabemos que está en manos de los contrarios podemos ahorcar el doble si bien a costa de perder la firme.

Ahora otro ejemplo: en la mesa se encuentran las fichas 0-1, 0-2, 0-3, 0-5 y 0-6. También en este caso, uno de los extremos tiene un 0. Quedan solamente dos fichas con cero: la 0-0 y la 0-4.

En este caso, la firme es la 0-4, pues el doble de 0 no se puede considerar firme. El que tiene la 0-0 en su mano debería jugar!a si tiene oportunidad, o se arriesga a que se juegue la 0-4 en el extremo del 0, y su ficha ya no podrá ser jugada (quedaría "ahorcada", como se dice comúnmente.) Está de más decir que si un jugador tiene ambas fichas (0-0 y 0-4), posee una ventaja muy grande y fuertes posibilidades de dominar la partida.

PERSIGUIENDO EL DOBLE SEIS

En cada partida el jugador debería siempre intentar localizar el doble seis en las fichas no jugadas del resto de sus compañeros. El objetivo no es otro que: si lo localizamos en manos del contrario intentar ahorcarlo, bloquear su salida o dificultarla; si está en manos de nuestro compañero intentaremos facilitar su salida y evitar que lo ahorquen; y, en cualquier caso, tenerlo localizado ante un posible cierre, para tenerlo en cuenta en la puntuación y disponer de esta gran ventaja. Esta localización del doble seis, o persecución mental, la realizaremos sin gastar ninguna ficha al efecto jugando a nuestro juego y tan solo leyendo las pistas que nos deja el juego del resto de jugadores.

Reglas para localizar el seis:

- 1ª Si un jugador no coloca el doble seis en primera instancia teniéndolo posibilidad de jugarlo, suponemos que no lo tiene. El doble seis es un doble tan pesado que suponemos que el jugador se desprenderá de él a la primera de cambio. Por tanto, si un jugador abre un seis y el siguiente lo tapa sin colocar el doble o juega por la otra punta, descartaremos a este jugador como poseedor. Esta regla es muy efectiva, no obstante, es posible que el jugador teniendo el 6:6 en raras

ocasiones prefiera jugar otras opciones (por ejemplo, el jugador que sabiendo el fallo de su compañero mano decide tapar la falla de su compañero en lugar de quitarse a la primera el doble seis).

- 2ª Si el salidor no sale por el doble seis, y juega una ficha de seis, suponemos que no lo tiene, siempre y cuando utilice la salida clásica “salir por el mayor doble acompañado”. De acuerdo a la regla de salir con el mayor doble que tengamos en nuestras fichas, siempre que esté al menos acompañado por otra ficha, descartamos la posesión de cualquier doble de la pinta que inicia. Por ejemplo, el salidor sale por el 3:3, y en la segunda ficha coloca el 1:6, descartamos pues que tenga el 6:6, ya que de acuerdo a la salida clásica hubiese elegido este para salir al tener al menos otro 6 (igualmente si coloca el 1:5, descartaríamos el 5:5 entre sus fichas). Esta regla es mucho menos efectiva que la anterior pues presuponemos en el salidor el conocimiento de la salida clásica y su realización.

En realidad, la persecución del seis doble debería hacerse extensiva al resto de los dobles altos con las mismas reglas (cinco doble y cuatro doble). Si por ejemplo tenemos en nuestras fichas el seis doble, deberíamos perseguir el doble cinco mentalmente. Una vez que cojamos práctica para poder seguir mentalmente al doble más alto que no tengamos, deberíamos incluir en nuestros objetivos la persecución mental a dos dobles altos.

Ejercicio 1:

El salidor jugador 1 coloca el 6:3, mi compañero en segunda posición, coloca el 6:0, ¿Si no tengo el doble seis entre mis fichas, puedo suponer que está en manos del contrario? ¿Podrías decirme cuál de los dos contrarios tiene más posibilidades de tenerlo?

Respuestas: Si, ya que teniendo oportunidad mi compañero no lo colocó. El jugador 4, ya que el jugador 1 hubiese preferido salir por el doble 6:6 en lugar de mixta, de acuerdo a los principios de salida clásica.

Ejercicio 2:

Se juegan la siguiente serie de fichas: Jugador 1 4:4, jugador 2 4:6, jugador 3 6:3, jugador 4 4:5, jugador 1 5:6, jugador 2 6:2.

Como espectador de la partida, ¿Sabrías quién tiene más posibilidades de tener el seis doble?

Respuesta: Descartamos primero a los jugadores que teniendo oportunidad no lo jugaron, jugadores 3 y 2, y posteriormente al jugador 1 de acuerdo a la salida clásica. Por tanto, el cuarto jugador es el jugador con más posibilidades, aunque no descartaríamos al jugador 1 (la regla de la salida

clásica es una pista con menos peso).