



El dominó es un mundo aparte, hasta el punto de que posee su propio idioma. El popular juego de las 28 fichas posee un amplio argot, repleto de giros lingüísticos y frases hechas, que se utiliza dia-

riamente en cualquier rincón de la geografía nacional. Levante-EMV publica algunos de los términos más usados. Mientras unos reflejan simplemente acciones del juego, otros se emplean para calificar a los

jugadores, que los hay, como se puede comprobar, de todos los tipos. Con el reglamento y este diccionario en la mano, es el momento de disfrutar al máximo del dominó. Sólo falta completar la colección.

Levante-EMV cita los vocablos más usados

El dominó posee un amplio argot repleto de giros lingüísticos

LEVANTE-EMV

VALENCIA

El léxico del dominó es tan amplio que se necesitarían cientos de hojas para reflejarlo. Levante-EMV enumera algunos de los vocablos más utilizados.

✓ **Abrir:** Iniciar la partida o la mano colocando la primera ficha. También significa tener la clave para el cierre y optar por continuar jugando.

✓ **Agacharse:** Acción de jugar fichas guardándose, es decir, no matando las del palo de los contrarios simulando que se carece de ellas, para posteriormente levantarse con las mismas sorprendiendo al contrario.

✓ **Aguantar:** Mantenerse firme ante los ataques del jugador de la izquierda, que pugna, en vano, por lograr que el atacado termine por cantar el pase.

✓ **Ahorcar:** Define la colocación de una ficha que elimina la quinta del mismo palo e impide jugar definitivamente a su doble y dominar al jugador que lo posea. También se utilizan los términos *comerse o tragarse el doble, fusilar, morir en combate, pasar por*

✓ **Angelito:** Se dice del jugador al que favorece la suerte con buenos juegos. Es algo irnato.

✓ **Apretar:** Apremiar al jugador atacándole insistentemente con las fichas del mismo palo, tratando de conseguir que pase.

✓ **Berzas:** Aquel que no tiene ni idea del juego y, además, carece de sentido común.

✓ **Blanca:** Es el palo menor del dominó, y el más bien acogido por los jugadores. Viene bien: en caso de vislumbrar el cierre.

✓ **Bonita:** Es la ficha que, colocada, da al jugador la llave para dominar o correr. También se le conoce como la *guapa* o la *bonita*.

✓ **Caballo:** Con sus sinónimos de *gazapo* o *momio* significa la colocación —voluntaria o inadvertida— de una ficha que no casa con ninguna de las jugadas. Es motivo de anulación del juego.

✓ **Cambiar:** Modificar el juego de manera inesperada, *poniéndolo* a otras posibilidades o palos.

✓ **Cantar:** Anunciar el pase al no tener ficha que colocar.

✓ **Cargado:** Aquel que lleva un lote que contiene fichas muy abundantes en tantos.



El dominó tiene su propio lenguaje.

J. ALEXANDRE

ción de colocar la ficha última de las siete de cualquier palo que, al igualar en número cada extremo de las ya colocadas, bloquea el juego e impide que puedan ser colocadas el resto.

✓ **Cojón:** Calificativo aplicado al jugador que siempre tiene suerte en reunir en su lote fichas de los palos más bajos.

✓ **Combinar:** Es la acción de enlazar las fichas de los dos jugadores de pareja, para destruir el juego de la pareja contraria.

✓ **Corridas:** Es situación y expresión triunfal usada por el jugador que posee las cuatro o cinco últimas fichas, y puede colocárselas sin impedimento alguno.

✓ **Doblarse:** Acción de colocar el doble de un palo.

✓ **Dominar:** Colocar la última ficha en el dominó y ganar, por tanto, la mano.

localizar el palo del que carece el contrario para utilizar este conocimiento como medio de ataque.

✓ **Gafe:** El terror de los jugadores de dominó.

✓ **Golpear:** Acción de atacar al contrario con un palo, es decir, lograr colocar dos fichas del mismo palo, una en cada extremo del carro.

✓ **Lechero:** Aquel que consigue dominar, de poste, con el seis doble.

✓ **Llave:** Poser la ficha necesaria para el cierre.

✓ **Mano:** El que lleva la ventaja por haber salido.

✓ **Matar:** Tapar una ficha, ya sea del compañero o del contrario.

✓ **Negar:** No repetir la ficha del palo del compañero, bien por distracción o por ingenuidad.

siete fichas de las siete que componen el dominó.

✓ **Paquete:** Un juego en el que predominan dobles y fichas de alta puntuación.

✓ **Perseguir:** No dejar pasar ni una, *matando* las fichas de paos contrarios.

✓ **Pito:** Como se conoce al palo del uno.

✓ **Podrida:** Ficha que estorba para dominar, por ser casi de imposible colocación.

✓ **Postre:** Jugador que ocupa el cuarto o último lugar de orden para cocar.

✓ **Puerta:** Penúltima ficha de un palo, ya jugado, y con la que se podría dominar.

✓ **Rendir:** Acción de poner una ficha obligada o forzada.

✓ **Renunciar:** Cuando el jugador corta su propio palo al objeto de no quedarse a fallos o para servir al compañero.

✓ **Salir:** Abrir la partida.

✓ **Seis doble:** La ficha más gorda del juego y que, por su elevado valor, es objeto de sañuda persecución por parte de los contrarios del que la posee, empeñados en que se la *traguen*.

✓ **Tapar:** Poner una ficha que anule la que ha puesto uno de los contrarios, o la del compañero si no hay más remedio.

✓ **Tinta:** Se dice del juego en el que predominan fichas altas.

✓ **Tragar:** Comerse una ficha, generalmente un doble, al estar ya en el *carro* el resto de las de ese palo.

✓ **Viuda:** Se llama así a la ficha que no va acompañada por otra de su palo en el lote.

✓ **Zorro:** Es aquel jugador de dominó con una innata habi-