

EL JUEGO DEL DOMINÓ

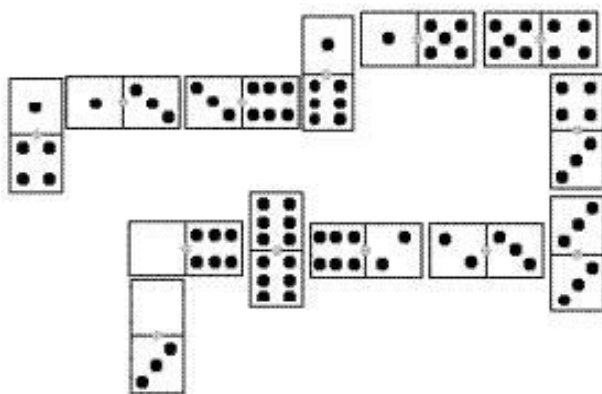
¿QUÉ ES EL DOMINÓ? ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

El **Dominó** es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales llevan marcados de uno a seis puntos, o no lleva ninguno. El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles.

El dominó surgió hace mil años en china a partir de los juegos de dados. No parece que la forma actual de 28 fichas dobles y rectangulares fuese conocida en Europa hasta que, a mediados del siglo XVIII, la introdujeran y extendieran los italianos por todas partes. El nombre del juego es de origen francés y fue tomado de una capucha negra por fuera y blanca por dentro, los mismos colores que presenta el dominó.

Su popularidad en los países latinoamericanos es inmensa, particularmente en el Caribe Hispano (Venezuela, Colombia, República Dominicana, Puerto Rico, Cuba, Panamá, México, etc.).

Las fichas con igual número de puntos en ambos cuadrados se conocen como dobles (mulas en Latinoamérica, chanchos en Chile). Asimismo las fichas con uno de los cuadrados sin puntos se llaman blancas (peladas en Chile) y las que tienen un punto se conocen como pitos o unos. Así, con los doses, treses, cuatros y cincos hasta llegar a los seises.



¿CÓMO SE JUEGA?

Jugadores:

El juego generalmente se juega de a cuatro jugadores en parejas. También puede jugarse en solitario.

Objetivo:

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente prefijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana.

La única seña válida en el juego del Dominó es la "pensada". Cuando le toque su turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacer de conocimiento a su compañero que se tienen varias piedras del mismo número que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario jugar de inmediato sin pensar, para indicar que no se tienen más piedras de ese número.

También se puede usar para confundir al contrario haciendo creer que se tienen o no, varias piedras de un mismo número cuando en realidad no es así. Esto se llama "pensar en falso" y en algunas modalidades del juego no es permitido.

Inicio del juego:

Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente.

Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se menean para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7).

Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empieza el jugador que tiene el **seis doble**, y continua el jugador situado a su derecha. Otra puede ser el que saque la ficha más alta de todos, o también puede llegarse a un acuerdo antes de empezar la partida si una pareja quiere dar ventaja a la otra. Si se juega más de una, se puede repetir cualquier método en las siguientes, o por ejemplo, empieza la pareja perdedora o ganadora.

En las siguientes rondas, empezará el jugador a la derecha del que empezó la ronda anterior. Podrá tirar cualquier ficha, no tiene porqué ser doble. Al finalizar la ronda, la persona que fue mano, le tocará revolver las fichas (también llamado *fregar*, *hacer la sopa*, *sacar pecho*, etc.) para la próxima mano.

Desarrollo del juego:

En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).

Es costumbre colocar los dobles de forma transversal. Colocar un doble suele llamarse **doblarse** o acostarse.

Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que **pasar** el turno al siguiente jugador.

Es frecuente en el juego que alguno de los jugadores tire, por ejemplo, el último de los seises quedando únicamente por tirar el seis doble. En este caso se dice que ha matado el seis doble. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda (a no ser que la gane su compañero).

Final del juego:

La mano continúa hasta que se da alguna de las dos situaciones:

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que **dominó** la partida.
- En caso de **cierre, tranca o tranque**, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos. Esto solamente sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego, y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas.

BIBLIOGRAFÍA

http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000798_docul.pdf

<http://es.wikipedia.org/wiki/Domin%C3%B3>

<http://www.oledomino.com/EL%20DOMINO/Eljuego.htm>