

Partidas oficiales y modalidades al margen, el dominó admite el desarrollo de solitarios, juegos que fomentan la habilidad del jugador con las fichas. El de la blanca doble es uno de los más complica-

dos, pero también es uno de los más atractivos. Se trata de un juego de azar en el que hay que ir colocando las fichas en las filas de sus respectivos palos. La única forma de culminarlo con éxito es destapar

la blanca doble en el orden 28. Es decir, en último lugar. A medida que el jugador va levantando las piezas, la emoción aumenta. Si aparece la blanca doble antes de hora, mala suerte. Y vuelta a empezar.

El dominó admite múltiples juegos de azar

## La perseverancia es el secreto del solitario de la blanca doble

LEVANTE-EMV  
VALENCIA

Una vez entregadas las primeras siete fichas del dominó de Levante-EMV y explicadas algunas de las distintas modalidades, es hora de enseñar a los lectores otra variante del popular juego: los solitarios. Son divertimientos que permitir a cualquier jugador, que en un determinado momento no tiene compañeros para hacer una partida, pasar un rato agradable y de paso *matar al gusanillo*. Son éstos, además, juegos que permiten desarrollar el ingenio, la astucia, la memoria y los reflejos para afrontar con mayores garantías una partida oficial.

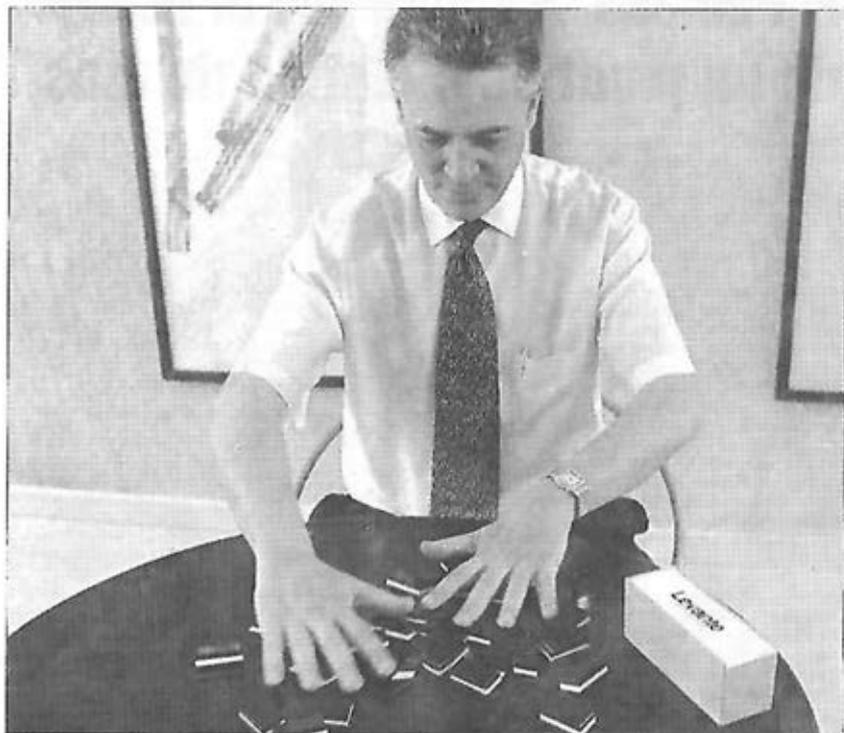
El solitario de la blanca doble es, sin duda, uno de los más difíciles, pero también de los más completos y divertidos. Después de remover las fichas, éstas se van colocando, boca abajo, en siete filas en orden descendente. La primera fila corresponde al palo del seis —irá desde el seis doble hasta el seis cero; la segunda, al palo de los cincos —desde el cinco doble hasta el cinco cero—; la

tercera, al do de los cuatros, y así sucesivamente. En la fila siete, lógicamente, se sitúa sólo la blanca doble. Una vez colocadas, la imagen es la siguiente: en la fila 1 habrá 7 fichas; en la dos habrá 6; en la tres, cinco; en la cuatro, cuatro; en la cinco, tres; en la seis, dos, y en la siete, una. Tiene, como apreciación, el mismo sistema que el típico solitario de las barajas.

Una vez colocadas las fichas en la disposición indicada, el jugador coge la ficha que está ocupando la fila siete —que debe corresponder, posteriormente, a la blanca doble—, le da la vuelta, comprueba su puntuación y la sitúa en el lugar que le corresponde —si es el seis cinco, por ejemplo, la sitúa en el segundo lugar de la primera fila—, después de haber retirado, lógicamente, la ficha que ocupaba dicho lugar.

### La blanca doble, la 28

A continuación, lee la numeración de la que ha levantado y hace la misma operación que con la anterior. Y así va dándole vueltas a las fichas y poniéndolas en los puestos que orde-



Culminar con éxito el solitario de la blanca doble es difícil, pero no imposible.

J. A.

nadamente les corresponde ocupar, siguiendo el principio que es fundamento de las teorías de la Productividad: «Un sitio para cada ficha y cada ficha en su sitio.» Si consigue colocar la blanca doble en su

sitio en el orden 28, ha ganado. Si retira la blanca doble antes, pierde, y vuelta a empezar. Por ejemplo, si resulta que la ficha que se levanta en vigésimo tercer lugar es la blanca doble, se acabó el solitario, porque,

como el lugar de dicha ficha está vacío y no tenemos ningún inquilino al que desahuciar, se acabó el juego. Como se ha dicho, se trata de un solitario difícil. La perseverancia es su único secreto. Todo un reto.