



¿Qué es LCDOMINÓ?

Con el programa **LCDOMINÓ** va a poder jugar al dominó en la modalidad de parejas. Podrá seleccionar el **nivel de juego** de cada uno de los jugadores (**opción limitada en esta versión de evaluación**), el **límite de puntos** a los que se va a jugar la partida (**opción limitada a 7 puntos en esta versión de evaluación**), la **dirección del juego** (de derecha a izquierda o viceversa), la **velocidad** de desarrollo de la partida o los **nombres** de los jugadores. Puede utilizar la ayuda que le brinda el **tutor de juego**, que le aconseja sobre la ficha más adecuada que puede poner cuando sea su turno de juego. Dispone de la opción de **retroceder** y **repetir** las jugadas (**opción limitada en esta versión de evaluación**) y **variar**, si lo desea, el desarrollo del juego o **consultar** todos los datos concernientes a jugadas anteriores. Así mismo puede jugar sabiendo cuales son las **fichas de los demás jugadores** y **decidir** qué ficha deben poner en cada momento. Al comienzo de cada mano tiene la opción de **elegir** qué fichas se reparten a cada jugador. Puede adaptar la **normativa** del juego a sus preferencias personales. Dispone de un fichero **histórico de partidas** jugadas con datos referentes al resultado de las mismas (**opción no disponible en esta versión de evaluación**).

En el apartado Descripción general de la aplicación de este programa de Ayuda se va a presentar una **visión general** del funcionamiento de **LCDOMINÓ**. Si desea ampliar información sobre algún elemento de la aplicación, pulse la tecla **F1** durante la ejecución del programa o consulte el apartado *Elementos de la mesa de juego* de este programa de Ayuda, donde se explica con detalle la función de cada elemento de la aplicación.

Descripción general de la aplicación

En este capítulo del programa de Ayuda se va a describir el **funcionamiento del programa LCDOMINÓ** y las distintas **opciones y posibilidades de juego** que le ofrece. Si desea obtener información sobre la normativa que rige el desarrollo de una partida de dominó, el origen del juego y su etimología, los elementos materiales que lo componen, las salidas, los cierres, las dobles y otros aspectos reglamentarios, podrá encontrarla en el apartado *El juego del dominó*, debiendo leer especialmente el capítulo Desarrollo de una partida de dominó a compañeros, donde se detalla paso a paso cómo se juega una partida de dominó.

LCDOMINÓ le permite jugar al dominó en la modalidad de parejas. En la ventana Personalizar se muestra un esquema de la mesa de juego con cuatro recuadros situados en cada uno de sus lados. En ellos se pueden modificar los parámetros y variables que afectan a cada uno de los jugadores: el Nombre del jugador, que va a servir para identificarlo en algunos de los mensajes de la aplicación, en el marcador y en el histórico de partidas jugadas; el Nivel de juego, que determina la calidad del juego desarrollado por los jugadores cuando sean controlados por el ordenador (**opción limitada en esta versión de evaluación**); si las Fichas del jugador van a estar visibles para poder estudiar el desarrollo de una mano conociendo las fichas que tiene cada uno; y, finalmente, el Tipo de juego, que servirá para indicar al ordenador si un jugador va a participar de forma automática controlado por el programa o si va a permitirle a Usted decidir qué ficha va a poner ese jugador en cada jugada.

Pulse el botón Comenzar para iniciar una partida. Al comienzo de cada mano se reparten 7 fichas a cada jugador. En el selector Sistema de reparto podrá seleccionar si desea que la distribución de fichas entre los cuatro jugadores se realice de forma *Aleatoria* por el ordenador o Usted va a elegir las 7 fichas que va a tener de salida cada jugador. Como en algunos lugares existe la costumbre de que un jugador que coge 5 o más dobles puede devolver sus fichas para volver a mezclarlas todas de nuevo, puede optar por aplicar esta norma en Jugador con 5 dobles.

El selector Primera mano de la partida le permite decidir si en la mano inicial de la partida sale el jugador que tiene el seis doble o se sortea el jugador que la inicia. Para saber a qué jugador le va a corresponder salir en las siguientes manos deberemos tener en cuenta el valor que aparece en Turno de salida. Una vez que ha puesto su primera ficha el jugador al que le corresponde salir van poniendo una ficha cada turno el resto de los jugadores, siguiendo el orden determinado en Sentido de juego de la ventana Personalizar. Desde el momento en que finalice el reparto de fichas y durante todo el desarrollo de la mano podrá ordenar y girar las fichas de cualquier jugador (siempre que estén boca arriba) como más le convenga.

Para elegir la ficha que va a poner un jugador que tenga seleccionado el valor Manual en Tipo de juego, señale la ficha que desea poner y pulse el botón izquierdo del ratón. Ya se habrá dado cuenta que el cursor puede tener dos colores: verde si puede jugar la ficha sobre la que está situado o rojo si no puede jugarla. Si la ficha que elige se puede colocar por ambos lados del carro, el programa le mostrará dos flechas, una en dirección izquierda y otra en dirección derecha, debiendo pulsar la que corresponda al extremo de la fila donde desea colocar la ficha elegida. Si no dispone de ninguna ficha para poner, es decir, que "pasa", el programa indicará esta circunstancia y pasará al siguiente jugador. Si tiene dudas sobre qué ficha es la mejor para jugar, pulse el botón Tutor de Juego y el programa le indicará cual es la ficha elegida por el ordenador. Aunque el jugador tenga el *Tipo de juego* seleccionado a *Manual* puede pulsar el botón Continuar la mano y el ordenador pondrá por Usted.

En el caso de que el turno de poner ficha le corresponda a un jugador que controla el ordenador, es decir, que tiene seleccionado el valor *Automático* en Tipo de juego, y el jugador en cuestión disponga de una o más fichas para poner, sobre las fichas del jugador de turno aparece una mano que le va a indicar dos situaciones:

A) La mano se desplaza sobre las fichas que le quedan al jugador y posteriormente se detiene sobre una ficha determinada parpadeando dos veces. Esta circunstancia le indica que el jugador está pensando la ficha que más le conviene jugar y, una vez decidida, la selecciona y la pone en la mesa.

B) La mano se dirige directamente a una ficha determinada parpadeando dos veces. En este caso, el jugador no piensa la ficha que va a jugar por la sencilla razón de que sólo dispone de una ficha para poner y que ésta sólo puede entrar por un lado, por lo que la selecciona directamente y la coloca en la mesa.

Si durante el desarrollo de una mano desea consultar algún dato referente a la misma (qué fichas ha puesto cada jugador y si ha pasado o si ha pensado a la hora de decidir qué ficha poner) conecte la Grabadora que se encuentra en la esquina inferior derecha de la pantalla pulsando la tecla Encender/Apagar. Cuando la Grabadora está encendida se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla una lista con todas las jugadas de la mano actual. Si desea retrotraer el desarrollo de la mano a una situación anterior o recuperar estas jugadas posteriormente, pulse los botones *Adelante*, *Atrás*, *Rebobinar* o *Avanzar* de la Grabadora (**opción limitada en esta versión de evaluación**). La alteración del desarrollo de una mano por la utilización de la Grabadora sólo tendrá efecto definitivo si pulsa la tecla *Restaurar* que se encuentra en la parte inferior de la misma. Si desconecta la Grabadora pulsando la tecla Encender/Apagar se recuperarán automáticamente las jugadas que se habían retrocedido y la mano continuará sin tener en cuenta los retrocesos o avances que se hayan realizado. Mientras que la Grabadora esté conectada no podrá seguir jugando la mano.

Si pulsa la tecla \pm durante el desarrollo de la mano se mostrará un mensaje en pantalla indicando la suma de los tantos de las fichas que se han puesto en la mesa hasta ese momento y la relación de las fichas que quedan por jugarse.

Una mano puede finalizar de dos maneras:

1) Uno de los cuatro jugadores coloca la última de sus fichas: La pareja ganadora es la compuesta por este jugador y su compañero. Para computar los puntos que se apunta esta pareja elija la opción que prefiera en el selector Puntos que se anota el ganador, donde podrá elegir entre sumar los puntos de todas las fichas que se hayan quedado sin colocar o sólo las de los jugadores de la pareja perdedora. En el selector Sistema de anotación puede seleccionar la forma de acumular en el Marcador los puntos de cada mano: por unidades o por decenas.

2) Se cierra el juego y a cada uno de los jugadores le queda al menos una ficha sin colocar: Se considera que una mano está cerrada cuando ningún jugador puede poner ninguna de sus fichas. Esto ocurre cuando los dos extremos de la fila de fichas puestas presentan el mismo palo y ya están colocadas las siete fichas que hay de ese palo. En este caso, se suman por separado los valores de las fichas sin colocar de cada pareja, ganando la mano la pareja cuya suma de puntos sea menor. La puntuación que se anotará en el marcador será la suma de los tantos de las dos parejas. En el caso de que la suma de tantos de cada pareja refleje el mismo valor, se considera que el cierre termina en empate, por lo que tendremos que acudir al selector Pareja ganadora si hay empate para ver cual es la pareja que gana (la que salió o la contraria) o si esta mano no se computa a efectos del marcador y se repite. En este último caso, podemos decidir en el selector En caso de empate sale quién saldrá en la mano repetida.

Una vez que se acaba la mano porque un jugador pone su última ficha o porque se cierra el juego, se vuelven hacia arriba las fichas que le quedan sin poner a cada jugador (las de aquellos que tengan seleccionada la opción *Ocultas* en el selector Fichas del jugador), se suman sus valores, se apuntan los puntos en el marcador y se comienza una nueva mano con el reparto de fichas.

Si la suma de puntos de alguna pareja iguala o supera el límite de puntos establecido para la partida (**opción limitada a 7 puntos en esta versión de evaluación**), esta se dará por finalizada, solicitando el programa confirmación para pasar los datos de la partida al fichero Histórico de partidas (**opción no disponible en esta versión de evaluación**).

Pulse el botón Marcador para consultar las anotaciones de puntos y otros datos del desarrollo de la partida. Puede pulsar este botón en cualquier momento de la partida o de la mano que esté jugando. En la parte superior de la libreta de anotaciones se indica el límite de puntos a los que se juega esta partida. Debajo de este dato se muestran las siguientes anotaciones: el número de orden de cada mano, el nombre del jugador que salió y los puntos y/o decenas de cada juego. La columna con el título "Nosotros" corresponde a la pareja formada por Usted y su pareja. La columna "Ellos" corresponde a la pareja formada por los jugadores que se encuentran a su izquierda y su derecha. Cada vez que comienza una partida se borran los datos del marcador y se inicializan los puntos a cero.

Pulse el botón Salir para abandonar el programa. Si al pulsarlo se encontrara jugando una partida, el programa le comunicará que la partida que está en juego no ha concluido y que los datos de la misma van a salvarse en disco para que pueda continuar la partida cuando arranque de nuevo del programa. Debe tener en cuenta que sólo se guardan los datos de las mano que hayan concluido y cuyos puntos se hayan anotado en el Marcador, por lo que si abandona el programa una vez que ha empezado a jugar una mano, los datos de dicha mano se perderán al continuar posteriormente la partida. Si la próxima vez que arranque el programa no desea continuar con la partida anterior que no había finalizado, sólo tiene que pulsar el botón Comenzar para iniciar una nueva partida.

Archivos de la aplicación LCDOMINÓ 3.1

Los archivos que a continuación se relacionan constituyen la aplicación **LCDOMINÓ 3.1** y todos son necesarios para el correcto funcionamiento del programa. El programa de instalación se encarga de colocarlos en la carpeta **\\LCDOM31** (o la que Ud. haya elegido al ejecutar el programa de instalación), por lo que **deberá abstenerse de borrar, modificar o cambiar de carpeta cualquier archivo**, ya que correría el riesgo de dañar la integridad de la aplicación y provocar un funcionamiento erróneo.

ARCHIVO	CONTENIDO
LCDOM31.EXE	Programa ejecutable LCDOMINÓ 3.1 .
LCDOM31.HLP	Ayuda en línea.
LCDOM31.CNT	Contenido de la ayuda en línea.
LCDOM31.INI	Parámetros variables del programa.
LEAMED31.TXT	Información sobre el programa.
VENDORD1.TXT	Información para distribuidores de software.

Requerimientos generales de LCDOMINÓ

Para un correcto funcionamiento de la aplicación **LCDOMINÓ**, su ordenador deberá cumplir los siguientes **requisitos mínimos**:

- ▣ Procesador 486 o superior.
- ▣ Windows 95 o superior (Sistema operativo de 32 bits).
- ▣ 16 Mbytes de memoria RAM.
- ▣ 1.3 Mbytes libres en su disco duro.
- ▣ Tarjeta de sonido (No imprescindible).
- ▣ Ratón.
- ▣ Se recomienda resolución de pantalla de 800 x 600 píxels o superior.

Mesa de juego: Botones



Botón Comenzar



Botón Ayuda



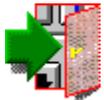
Botón Personalizar



Botón Tutor de juego



Botón Marcador



Botón Salir



Botón Continuar

Mesa de juego: Botón Comenzar



Función

Pulse este botón para comenzar una **nueva partida**. Si lo pulsa antes de que haya finalizado la que está en juego, deberá confirmar que desea abandonar la partida que está jugando. Una vez que comienza una partida, el marcador de puntos se pone a cero y comienza la primera mano. No podrá acceder a este botón mientras tenga la *Grabadora de jugadas* encendida.

Mesa de juego: Botón *Ayuda*



Función

Pulse este botón para abrir la **ventana de ayuda de la aplicación**. Una vez abierta esta ventana tiene a su disposición el índice temático del fichero de ayuda. Haga clic sobre el tema que le interese ampliar. Si desea buscar información sobre un tema o una palabra determinada pulse la pestaña *Índice* o la pestaña *Buscar* que aparecen en la parte superior de la ventana de ayuda.

Mesa de juego: Botón *Personalizar*



Función

Pulse este botón para abrir la ventana de Personalización, que le permite adecuar a sus preferencias personales los **parámetros** y **variables** de la aplicación. No podrá acceder a este botón mientras tenga la *Grabadora de jugadas* encendida.

Mesa de juego: Botón *Tutor de juego*



Función

Este botón sólo podrá usarlo cuando le corresponda el turno de juego a un jugador que tenga activada la opción *Manual* en su selector Tipo de juego. Cuando lo pulse el programa elegirá cuál es **la opción más favorable** (aunque sobre este tema, en el dominó siempre habrá opiniones encontradas). Una vez que el ordenador le señala la ficha elegida por él mediante el indicador de selección del Tutor de juego, podrá elegir esa ficha o bien optar por otra que Usted crea más conveniente.

En el caso de que la ficha elegida por el ordenador se pueda colocar por ambos lados de la fila y no sea un doble, le mostrará una flecha indicando la dirección en la que debería ponerla.

Mesa de juego: Botón *Marcador*



Función

Pulse este botón para consultar los datos del Marcador, que contiene los **resultados** que se han producido durante el desarrollo de la partida desglosados mano a mano. Puede elegir esta opción en cualquier momento de la partida o de la mano que esté jugando. El mismo botón le muestra el total de puntos que reflejan el resultado parcial de la partida.

Marcador

Pulsando el botón Marcador de la mesa de juego, aparece la ventana *Marcador*, que muestra mano a mano el desarrollo de la partida. Puede abrir esta ventana en cualquier momento de la partida o de la mano que esté jugando. En la parte superior de la libreta de anotaciones se indica el límite de puntos a los que se juega la partida. Debajo de este dato se muestran las siguientes anotaciones: el número de orden de cada mano, el nombre del jugador que salió y los puntos y/o decenas de cada mano. La columna con el título "**Nosotros**" corresponde a la pareja formada por Usted y su pareja. La columna "**Ellos**" corresponde a la pareja formada por los jugadores que se encuentran a su izquierda y su derecha. Cada vez que comienza una partida se borran los datos del marcador y se inicializan los puntos a cero.

Desde esta ventana podrá acceder a la ventana del Histórico de partidas jugadas pulsando el botón que se encuentra en la parte inferior izquierda.

Marcador: Botón *Histórico*



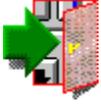
Función

Pulse este botón para consultar los datos del Histórico de partidas jugadas. Puede elegir esta opción en cualquier momento de la partida o de la mano que esté jugando.

Histórico de partidas

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

Mesa de juego: Botón *Salir*



Función

Pulse este botón para **abandonar el programa** y volver al sistema operativo Windows. Los parámetros y variables de la aplicación se guardan en un archivo de configuración para ser restaurados a estos valores cuando arranque de nuevo el programa. Si al pulsar este botón se encuentra jugando una partida, el programa le comunicará que la partida que está en juego no ha concluido y que los datos de la misma van a salvarse en disco para que pueda **continuar la partida** cuando arranque de nuevo el programa. Debe tener en cuenta que sólo se guardan los datos de las manos que hayan concluido y se hayan anotado sus puntos en el *Marcador*, por lo que si abandona el programa una vez que ha empezado a jugar una mano, los datos de dicho juego se perderán al continuar posteriormente la partida. Si la próxima vez que arranca el programa no desea continuar con la partida anterior que no había finalizado, sólo tiene que pulsar el botón Comenzar para iniciar una nueva partida.

Mesa de juego: Botón *Continuar la mano*



Función

Si en la ventana de personalización tiene activada la opción Pausa entre jugadas, el programa **se detendrá después de cada jugada** y mostrará este botón con el nombre del jugador al que le toca poner ficha. Una vez que haya analizado la anterior jugada y desee continuar el desarrollo de la mano, pulse este botón (o pulse cualquier tecla).

Mesa de juego: Grabadora de jugadas



Mediante la utilización de esta opción podrá **consultar** durante el desarrollo de una mano cualquier dato referente a la misma (qué fichas ha puesto cada jugador, si ha pasado o si ha pensado a la hora de decidir qué ficha poner) y, si así lo desea, podrá **retroceder** o **avanzar** retornando a su jugador de origen las fichas ya puestas en la mesa y devolverlas posteriormente a la mesa de juego o restaurar la partida en un momento anterior al punto actual de su desarrollo. Para ello deberá **conectar** la *Grabadora* pulsando la tecla **Encender/Apagar**, que es la que se encuentra en la parte superior de la misma. Para comprobar el estado de la *Grabadora* observe si la luz que se encuentra en el centro de la tecla está encendida (grabadora conectada) o apagada (grabadora desconectada). Así mismo, cuando la *Grabadora* está conectada se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla una lista de jugadas que contiene datos de todas las jugadas que se han producido durante el desarrollo de la mano actual. Si desea **retroceder** en el desarrollo de la partida a una situación anterior o recuperar estas jugadas posteriormente, pulse los botones **Atrás** y **Adelante** que se encuentran debajo de la tecla **Encender/Apagar**. Cada vez que pulse la tecla **Atrás**, la última ficha que se haya puesto en la mesa retornará a poder del jugador que la puso, o si en esa jugada anterior el jugador no tenía ficha que poner, se indicará esa circunstancia (**En esta versión de evaluación sólo podrá retroceder un máximo de 4 jugadas**). Así mismo, el botón **Continuar** reflejará el nombre del jugador cuya jugada hemos retrotraído. Pulsando la tecla **Adelante** se actuará en sentido contrario, es decir, la ficha que el jugador puso en su momento se devolverá al lugar que tenía en la mesa o se indicará que el jugador pasó en esa jugada, y en el botón **Continuar** se reflejará el nombre del jugador al que le toca poner ficha. Debajo se encuentran las teclas **Rebobinar** y **Avanzar** cuya función es la misma que la de las dos teclas anteriores, aunque estas actúan de forma **continua** hasta que vuelva a pulsarlas de nuevo. Conforme avance o retroceda en el desarrollo de la mano la lista de jugadas tendrá marcada la **última** jugada activa. Si en cualquier momento de este proceso de retroceso y avance de las jugadas pulsa el botón **Encender/Apagar**, la mano volverá automáticamente a la situación que hubiera en el momento de encender la *Grabadora* y podrá **continuar** el juego sin alteración alguna en el mismo. Por el contrario, si lo que desea es que la mano continúe en el punto en el que se encuentra en ese momento anulando las jugadas posteriores, deberá pulsar la tecla **Restaurar**, que es la que está situada en la parte inferior de la *Grabadora*. En ese momento, la *Grabadora* se apagará automáticamente y la partida continuará en el punto hasta el que hubiera retrocedido. Mientras que la *Grabadora* esté conectada se detiene el proceso normal de desarrollo de la mano que se recuperará cuando se apague la misma.

Mesa de juego: Lista de jugadas

1	Adolfo	6-6	↑
2	Benjamín	Pasa	
3	Luis	Pasa	
4	Rafa	6-0 ???	
5	Adolfo	0-5 ???	↓

Esta **lista de datos** sólo aparece en pantalla cuando tenga conectada la Grabadora. Contiene los datos relativos a **todas las jugadas de la mano actual** y podrá consultar cualquier dato referente a la misma (qué fichas ha puesto cada jugador, si ha pasado o si ha pensado a la hora de decidir qué ficha poner). Conforme avance o retroceda en el desarrollo de la partida mediante el uso de las teclas de la *Grabadora*, en la lista de jugadas estará marcada la línea correspondiente a la **última jugada activa**.

Los datos que presenta esta lista son los siguientes: **Ordinal** de la jugada, **nombre** del jugador, **ficha** que ha puesto o el texto "**Pasa**" y, finalmente, el texto "???" si el jugador pensó la ficha que puso.

Inicialmente, el tamaño de la lista sólo permite que aparezcan 5 jugadas, pudiendo ver el resto de las mismas desplazándose por la relación de jugadas mediante la barra de desplazamiento que aparece a la derecha de la misma. Si lo desea, cuando hay más de 5 jugadas puede hacer doble clic sobre la lista para ampliarla hasta abarcar un mayor número de jugadas. Si vuelve a hacer doble clic sobre ella volverá a su tamaño original.

Mesa de juego: Indicadores



Pensando la jugada



Indicador de *selección del tutor de juego*



Indicadores de *dirección*



Indicador de *Paso*



Indicador de *Ganador*

Mesa de juego: *Pensando la jugada*



En el caso de que el turno de poner ficha le corresponda a un jugador que controla el ordenador y el jugador en cuestión disponga de una o más fichas para poner, sobre las fichas del jugador de turno aparece una mano que le va a indicar dos situaciones:

A) La mano se desplaza sobre las fichas que le quedan al jugador y posteriormente se detiene sobre una ficha determinada parpadeando dos veces: Esta circunstancia le va a indicar que el jugador **está pensando** la ficha que más le conviene jugar, y una vez decidida la selecciona y la pone en la mesa.

B) La mano se dirige directamente a una ficha determinada parpadeando dos veces: En este caso, el jugador **no piensa** la ficha que va a jugar por la sencilla razón de que sólo dispone de una ficha para poner y que ésta sólo puede entrar por un lado, por lo que la selecciona directamente y la coloca en la mesa.

Cuando se hace referencia a que el jugador está pensando hay que tener en cuenta que éste es un factor determinante a la hora de jugar al dominó. Observará que al igual que en el caso de las partidas "normales", los jugadores de este programa unas veces piensan la jugada y en otros casos ponen la ficha inmediatamente sin pensarla. Esto es debido a que cuando el jugador sólo tiene una ficha que poner y en un sólo lado de la fila, no piensa puesto que sólo tiene una opción. En el caso de que el jugador piense la jugada, lógicamente se deduce que tiene más de una opción, lo que da algunas pistas sobre las posibles fichas que tiene ese jugador.

Mesa de juego:
Indicador de *selección del tutor de juego*



Cuando pulse el botón Tutor de juego, el ordenador le indicará cuál es la ficha que ha elegido colocando este indicador junto a la ficha seleccionada.

Mesa de juego: Indicadores de *dirección*



Cuando Usted elige una ficha para jugarla y esta se puede colocar por **ambos lados** de la fila de fichas puestas en la mesa, el programa le mostrará dos flechas: una en dirección izquierda y la otra en dirección derecha, debiendo pulsar la que corresponda a la dirección donde desea colocar la ficha elegida.

Mesa de juego: Indicador de *Paso*

Continuar

Cuando le corresponde poner ficha a un jugador y no dispone de ninguna para colocar en cualquiera de los dos lados de la fila de fichas de la mesa, es decir, que "**pasa**", el programa mostrará el gráfico indicativo de tal circunstancia y saltará su turno, correspondiendo poner ficha al siguiente jugador.

Mesa de juego: Indicador de *Ganador*

Continuar

Este indicador aparece en el lado de la mesa del jugador que **gana la mano** cuando pone la última ficha que tiene en su poder.

Ventana Personalizar

Asignar nombre a los jugadores

Asignar nivel de juego a los jugadores

Selector *Fichas del jugador*

Selector *Tipo de juego*

Selector *Sentido del juego*

Selector *Pausa entre jugadas*

Selector *Fichas visibles ya puestas*

Selector *Información botones*

Selector *Sonido*

Velocidad de juego

Normas de juego

Personalizar: Asignar nombre a los jugadores

Función

Utilice estas cajas de texto para cambiar los **nombres** asignados a los 4 jugadores. Cambie estos nombres si lo desea y cuantas veces quiera. Estos nombres son los que aparecen en el marcador de la partida y se utilizan para actualizar el histórico de partidas así como en algunos mensajes de la aplicación.

Personalizar: Asignar nivel de juego

Función

Utilice estos potenciómetros para cambiar el nivel de juego asignado a cada uno de los jugadores. Este nivel determina la **calidad del juego** desarrollado por cada jugador, comprendiendo unos valores entre 0 (nivel mínimo) y 10 (máximo nivel) **(en esta versión de evaluación, al jugador 2 sólo podrá asignarle el nivel 5 como máximo)**. Cuando utilice el Tutor de juego para determinar cuál de las fichas de un jugador es la más adecuada para jugar, el ordenador ignorará este parámetro y le aconsejará como si el jugador en cuestión tuviera asignado el **nivel máximo** de juego.

Personalizar: Selector *Fichas del jugador*

Función

Mediante estos cuatro selectores podrá indicar si las fichas de cada uno de los jugadores van a permanecer **visibles** u **ocultas**. Seleccione el valor *Visibles* si desea que la partida se desarrolle con las fichas del jugador correspondiente vueltas hacia arriba. De esta forma podrá estudiar el desarrollo de la mano conociendo el juego de cada uno de los jugadores, ya que tendrá sus fichas a la vista. Si selecciona el valor *Ocultas* las fichas de este jugador permanecerán en secreto hasta que entren en juego.

Si intenta seleccionar el valor *Ocultas* y el selector Tipo de juego de este jugador tiene seleccionado el valor *Manual*, el programa le mostrará un mensaje de aviso indicándole que estas dos selecciones son incompatibles ya que, lógicamente, no podrá elegir de forma manual las fichas de este jugador si las mismas permanecen ocultas. El mismo mensaje le dará la opción de rectificar este valor o de modificar automáticamente también el Tipo de juego de este jugador.

Personalizar: Selector *Tipo de juego*

Función

Mediante estos cuatro selectores podrá elegir si va a tener **la opción de decidir qué ficha va a jugar cada jugador** o si dicho juego **lo va a controlar el programa** de forma automática. Seleccione el valor *Manual* si desea tener la opción de elegir qué fichas debe jugar el jugador correspondiente en cada jugada. Para ello las Fichas del jugador deberán estar *Visibles*. Cuando quiera decidir qué ficha debe poner el jugador, espere su turno de juego y, en vez de pulsar el botón Continuar la mano, haga clic sobre la ficha elegida. En el caso de que no desee elegir ficha y prefiera que la elija el ordenador, sólo tiene que pulsar el botón Continuar la mano. Si selecciona el valor *Automático* el ordenador decidirá la ficha que debe poner el jugador sin darle opción a elegirla.

Personalizar: Selector *Sentido del juego*

Función

Mediante este selector podrá escoger el sentido o **dirección del juego**. Seleccionando el valor *Directo* el juego se desarrolla de derecha a izquierda (Usted juega detrás del jugador que se encuentra a su derecha y después de Usted juega el jugador que se encuentra a su izquierda). Si selecciona el valor *Inverso* se invierte el sentido del juego, pasando a desarrollarse de izquierda a derecha. Cada vez que cambie este valor podrá verlo reflejado en el esquema de mesa de juego que se encuentra en el centro de esta ventana.

No podrá cambiar el Sentido de juego durante el desarrollo de una mano. Deberá esperar a que termine la misma para poder efectuar el cambio de sentido.

Personalizar:
Selector *Pausa entre jugadas*

Función

Seleccione el valor *Activada* si desea que se **detenga momentáneamente** el desarrollo de la mano después de cada jugada hasta que se pulse el botón Continuar la mano. De esta forma podrá analizar tranquilamente la ficha que coloca cada jugador.

Personalizar: Selector *Fichas visibles ya puestas*

Función

Este selector le permite decidir si desea que las fichas del jugador o jugadores que tengan activado el valor *Visibles* en *Fichas del jugador* , una vez puestas, **desaparezcan** del grupo de siete fichas del jugador o bien **permanezcan** en él cambiando de color. Seleccione el valor *Desaparecen* si desea que una vez jugadas no permanezcan en poder del jugador. En el caso de seleccionar *Cambian de color*, permanecerán visibles aunque, para diferenciarlas de las que todavía no se han jugado, aparecerán con colores inversos, es decir, puntos claros sobre fondo negro.

Personalizar: Selector *Información botones*

Función

Para facilitarle la **comprensión de las funciones de los botones** que aparecen en la mesa de juego (sobre todo las primeras veces que utilice el programa), cada vez que coloque el cursor sobre alguno de ellos aparecerá en pantalla un pequeño rótulo donde se le indicará la función de ese botón. En este selector podrá elegir si desea que dichos rótulos o *pistas* estén activados o desactivados.

Personalizar: Selector *Sonido*

Función

Seleccione *Activado* si desea utilizar la opción de sonido del juego. Seleccione *Desactivado* si desea jugar en silencio.

Personalizar: Velocidad de juego

Función

Utilice este potenciómetro para regular la velocidad con la que se desarrollan la mayoría de los eventos del juego (desplazamiento de fichas en la mesa, parpadeo de iconos,...), adaptándola a la velocidad de su procesador y a sus preferencias personales, con unos valores permitidos entre **0** (mínima velocidad) y **10** (máxima velocidad).

Personalizar: Normas de juego

Función

Independientemente de los parámetros de tipo estético o funcional que se modifican en la ventana principal de Personalización hay otros parámetros de tipo **normativo** o **reglamentario** que afectan directamente a la forma de desarrollarse una partida de dominó (salidas, cierres, recuento de puntos,...). Pulsando este botón se abre la ventana Normas de juego donde podrá seleccionar varias opciones normativas sobre el desarrollo de una partida de dominó, permitiéndole adaptar el programa **LCDOMINÓ** a las costumbres y forma de juego propias de cada país o región.

Personalizar: Ventana de Normas de juego

Selector *Sistema de reparto*

Selector *Jugador con 5 dobles*

Selector *Primera mano de la partida*

Selector *Turno de salida*

Selector *Pareja ganadora si hay empate*

Selector *En caso de empate sale*

Selector *Sistema de anotación*

Selector *Puntos que se anota el ganador*

Puntos de la partida

Personalizar/Normas de juego: Selector *Sistema de reparto*

Función

Si selecciona el valor *Aleatorio*, al inicio de cada mano el ordenador repartirá al azar las siete fichas que le corresponden a cada jugador. Por el contrario, si selecciona el valor *Manual* será Usted quien reparta las 28 fichas decidiendo a qué jugador va cada una de ellas. Para ello, al inicio de cada mano se presentan en el centro de la mesa las 28 fichas que componen el dominó. Sólo tiene que hacer clic sobre cada una de las fichas y sin soltar el botón del ratón desplazarla a la zona del jugador al que desea asignársela. Cuando llegue a dicha zona será atraída hacia su lugar correspondiente y podrá soltar el botón del ratón y repartir la siguiente ficha. Si una vez que ha repartido una ficha se arrepiente y desea devolverla al centro de la mesa junto con las demás fichas sin repartir, haga clic sobre esa ficha y retrocederá automáticamente. Una vez que haya repartido todas las fichas comenzará el desarrollo del juego.

Personalizar/Normas de juego: Selector *Jugador con 5 dobles*

Función

En algunas zonas se tiene la costumbre de que un jugador tiene la opción de devolver sus fichas si al inicio de la mano ha cogido 5 dobles o más en el reparto. En este caso todos los jugadores las devuelven, se vuelven a mezclar y cada uno coge nuevamente siete fichas. Si este selector tiene activado el valor *Puede devolverlas*, cualquier jugador podrá ejercitar dicha opción (de forma voluntaria y no obligatoria) cuando recoja 5 dobles o más al inicio de una mano. Si la opción seleccionada es *Debe jugar con ellas* no tendrá opción a devolverlas y deberá jugar con las fichas que ha recogido.

Personalizar/Normas de juego: Selector *Primera mano de la partida*

Función

Si selecciona el valor *Sale el Seis Doble*, el jugador que saldrá en la primera mano de la partida será el que tenga la ficha Seis Doble. Si selecciona el valor *Por sorteo*, el ordenador elegirá al azar el jugador que debe de salir, pudiendo hacerlo en este caso con cualquiera de sus siete fichas.

Personalizar/Normas de juego: Selector *Turno de salida*

Función

Si en el selector *Primera mano de la partida* determinamos qué jugador va a salir en la mano inicial de la partida, en este vamos a establecer el turno de salidas que regirá en el resto de las manos. Si selecciona el valor *Turno rotatorio* el orden de salida en cada mano vendrá determinado por la posición de cada jugador en la mesa, teniendo en cuenta la opción elegida en el selector *Sentido del juego*. Así, el jugador al que corresponde salir en una mano determinada será el que se encuentre a la izquierda (Sentido del juego *Directo*) o a la derecha (Sentido del juego *Inverso*) del jugador que salió en la mano anterior. Si opta por la opción *Pareja ganadora* el turno corresponderá a la pareja ganadora de la mano anterior. El jugador de dicha pareja que, a priori, tenga mejor juego inicial será el que optará por salir. Si la opción seleccionada es *Pareja perdedora* el jugador saldrá de entre los dos miembros de la pareja perdedora de la anterior mano. La última opción disponible es *Elegir en cada mano*, que le va a permitir al principio de cada mano elegir cual de los cuatro jugadores es el que va a salir. Está especialmente indicada para las partidas de prácticas, es decir, cuando se está reconstruyendo una mano determinada con unas fichas preseleccionadas de antemano para cada jugador y ya está establecido cual de ellos es el que tiene que salir. En competición es una opción que no tiene sentido. Esta opción también incluye la mano inicial, por lo que el valor elegido en el selector *Primera mano de la Partida* no tendrá trascendencia.

Personalizar/Normas de juego: Selector *Pareja ganadora si hay empate*

Función

Este selector sirve para determinar si hay una pareja ganadora en caso de que una mano se cierre con empate a puntos entre las dos parejas. Si selecciona la opción *Se repite la mano* se considera que esa mano empatada no la ha ganado nadie, por lo que se repite la mano y nadie se apunta ningún punto en su casillero. En este caso, para saber qué jugador saldrá en la mano repetida tendremos que consultar el valor elegido en el selector En caso de empate sale. Las otras dos opciones son las que nos dicen qué pareja es la que se considera que ha ganado la mano: *La pareja que salió* o *La pareja que no salió*.

Personalizar/Normas de juego: Selector *En caso de empate sale*

Función

La opción elegida en este selector solo tendrá trascendencia si en Pareja ganadora si hay empate la opción que está seleccionada es *Se repite la mano*. Este selector refleja el jugador que va a salir en caso de que una mano cerrada con empate a puntos se repita. La opción *El mismo jugador* supone que repetirá salida el jugador que salió en la mano empatada salvo en el caso de la mano inicial que se atenderá a los establecido en el selector Primera mano de la partida. Si se selecciona *Se corre el turno* se recurrirá al selector Turno de salida para determinar al que le va a corresponder la salida.

Personalizar/Normas de juego: Selector *Sistema de anotación*

Función

Si selecciona la opción *Por decenas*, para computar los puntos que se apunta la pareja ganadora de una mano, se suman los tantos de las fichas que indique el selector Puntos que se anota el ganador, apuntando en el marcador el número de decenas o fracción que haya en la suma de tantos. Por ejemplo, si la suma de los tantos de las fichas fuera 50, se apuntarían 5 puntos o decenas, pero en el caso de que sumaran 51, la puntuación anotada sería de 6 puntos o decenas. En el caso de seleccionar la opción *Por puntos*, se anotan en el marcador todos los tantos sin convertirlos previamente a decenas.

No se puede modificar el valor de este selector si ya se ha anotado algún punto en el marcador. Deberá esperar al comienzo de la próxima partida para poder efectuar el cambio.

Personalizar/Normas de juego: Selector *Puntos que se anota el ganador*

Función

Utilice este selector para determinar que puntos se anota la pareja ganadora de una mano (no se aplicará a las manos que acaben en cierre). Si selecciona la opción *De los tres perdedores* se sumarán los tantos de todas las fichas que hayan quedado sin poner. Si selecciona la opción *De la pareja perdedora* sólo sumaran los tantos de los dos jugadores de la pareja perdedora, sin incluir los del compañero del jugador que ha ganado.

Aunque este dato se puede modificar en cualquier momento de la partida, se aconseja que se realice al principio de la misma para que se aplique de forma homogénea a lo largo de todas las manos de la partida.

Personalizar/Normas de juego: Puntos de la partida

Función

Seleccione en esta casilla el límite de puntos de la partida. Cuando una de las parejas iguale o supere este valor terminará la partida. Puede seleccionar valores comprendidos entre 5 y 995 puntos (**en esta versión de evaluación solo podrá jugar a un máximo de 7 puntos por partida**).

Archivo LCDOM31.INI

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

¿Cómo puedo ordenar o girar las fichas en manos de los jugadores?

Desde el momento en que finalice el reparto de fichas y durante todo el desarrollo de la mano, podrá **ordenar** y **girar** sus fichas como más le convenga. Para ello, una vez que haya llegado su turno de juego, pulsará en la zona de las fichas del jugador con el botón derecho del ratón y el cursor pasará de

una mano verde  o roja



a una mano abierta



. En este momento podrá hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la ficha que va a desplazar y, sin soltar el botón, desplazarla hasta la posición que desee, liberando en ese momento el botón. Si la coloca en un hueco que haya entre sus fichas, la que está desplazando se colocará si más en ese lugar. Si la coloca sobre otra ficha, ambas se intercambiarán de lugar. Si está activado el cursor de ordenar



y pulsa nuevamente el botón derecho del ratón se convertirá en el cursor de girar



, pudiendo en este momento girar la ficha sobre la que pulse con el botón izquierdo. Pulsando nuevamente con el botón derecho, el cursor pasará a indicarle que puede elegir la ficha a jugar haciendo clic sobre una de ellas.

¿Cómo puedo saber la suma de los tantos de las fichas puestas?

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

¿Cómo puedo conocer las fichas que quedan por poner?

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

¿Puedo ocultar rápidamente la mesa de juego?

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

El juego del dominó: Definición de Dominó

Dominó: (Del Latín *domino*, 1ª persona del presente de indicativo del verbo *dominare*, yo gano, pronunciado a la francesa.) Juego en el que se emplean 28 fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, con aquella dividida en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado de uno a seis puntos o ninguno. Los jugadores van colocando por turno sus fichas, una a una, en hilera, de modo que por lo menos unos de los cuadros tenga el mismo número de puntos que la ficha tras la que se coloca, al principio o al final de la hilera. Gana el jugador que coloca primero todas sus fichas o el que se queda con menos puntos si se cierra el juego. Conjunto de fichas que se emplean en este juego. *Hacer alguien dominó.* Ser el primero que se queda sin fichas en el juego de este nombre y ganar así la partida.

Como vemos en esta definición, podemos utilizar la palabra dominó para hacer referencia a varios conceptos: Para referirnos a una modalidad de juego, también al conjunto de fichas que se utilizan para el mismo o incluso a una jugada concreta de ese juego.

El juego del dominó: Origen histórico y etimología

El juego consistente en casar fichas con doble valor en su cara, independientemente de que estos valores representaran puntos, letras, signos, animales o cualquier otra imagen, es muy antiguo y se desconoce exactamente su origen, aunque se sabe que era conocido y practicado por chinos, egipcios y árabes. En estas civilizaciones ancestrales se debieron servir de los materiales en uso en aquellas épocas: hueso, piedra, madera, marfil,...; y el diseño de las piezas o fichas debió de ser el más estable y adecuado al doble valor de cada una: lo más parecido a prismas rectangulares de pequeña altura, cuyos valores en cada mitad de la cara irían grabados con los símbolos propios de cada cultura. En cuanto al número de las piezas y las normas del juego, son datos que se pierden en la lejanía de los tiempos.

Con anterioridad al año 1.000 a.C. se practicaba en Oriente un juego de azar muy relacionado, aunque solo sea estéticamente, con el juego del dominó. Nos estamos refiriendo a los dados, cuyos elementos materiales de juego eran pequeñas piezas cúbicas en cuyas seis caras se representaban mediante bajorrelieves circulares valores comprendidos entre uno y seis puntos. Podemos ver que hay dos semejanzas entre los dados y las fichas de dominó: La primera que el dado contiene valores de uno a seis puntos y el dominó valores de cero a seis y la segunda que ambos elementos expresan sus valores mediante bajorrelieves circulares (salvo la ficha *blanca doble* que no posee ninguno) que además se disponen geométricamente en idéntica posición en ambas piezas. No hay nada más parecido a una ficha de dominó que dos dados unidos por una de sus caras. Por lo tanto, no podemos dejar de lado la posibilidad de que el dominó moderno, tal y como lo conocemos, tenga su origen en una influencia mutua entre dos pasatiempos remotos: la acción de casar fichas de uno de ellos y la simbología representada en el juego de los dados.

Dejando de lado los divertimentos orientales más o menos relacionados con el juego que nos ocupa, podemos afirmar que el dominó moderno lo pusieron de moda los italianos a mediados del siglo XVIII, posteriormente lo introdujeron en Francia y Países Bajos y luego en España, países que a su vez lo difundieron por el resto del mundo a través de sus colonias, extendiéndose de forma extraordinaria.

En cuanto a la etimología del término dominó, al igual que en lo referente al origen del juego, no tenemos una certeza absoluta. La creencia más extendida sobre su nacimiento, como hemos visto en la definición que dábamos en el capítulo anterior, es que proviene del término *domino*, que es la 1ª persona del presente de indicativo del verbo latino *dominare* (dominar), y que es la expresión que utilizan los jugadores cuando colocan la última ficha. La transformación de palabra llana en aguda (*dominó*) se pudo deber a la adecuación de dicha palabra a la particular pronunciación de los franceses.

Hay otra posible explicación etimológica, más legendaria que real, que propone su origen en la expresión “¡Benedicamus Dómino!” (¡Bendigamos al Señor!), utilizada por los monjes cuando ganaban una mano de dominó para dar gracias a Dios por la merced concedida, y que con el paso del tiempo quedaría reducida a *¡Dómino!*.

Finalmente hay una tercera hipótesis, que creemos que es la más consistente de todas, y que hace referencia a un disfraz carnavalesco que era conocido, con mucha más antelación que la aparición del juego en su concepción moderna, con el nombre de *dominó*. Viene definido en el diccionario como “traje talar con capucha, que ya sólo tiene uso en las funciones de máscara”. La credibilidad de esta teoría se basa en la similitud cromática entre las fichas (blancas en la cara y negras en el envés) y el traje de máscara que se compone de cuerpo o túnica blanca y capa con capucha negra.

El juego del dominó: Elementos materiales utilizados en el juego

Aunque las fichas son el elemento material principal e imprescindible para desarrollar una partida de dominó, no es el único necesario, ya que se necesitan una serie de elementos complementarios que no por ello dejan de ser importantes. Estos son la mesa, las sillas y el lugar donde se va a ir anotando la puntuación de la partida.

Las fichas del dominó

Analicemos en primer lugar las características de las fichas del dominó. Lo primero que hay que tener en cuenta es que todas han de ser iguales entre sí salvo el valor que expresen cada una en sus dos caras. Esto quiere decir que una vez vueltas sobre la mesa no debe haber ninguna de ellas con alguna marca o desperfecto que pueda indicar a los jugadores cual es la ficha de que se trata. En cuanto a la forma de una ficha de dominó podemos decir que es un prisma rectangular dividido longitudinalmente en dos mitades iguales y unidas entre sí por un clavo con cabeza semiesférica que va situado en el centro geométrico de una de ellas a la que llamamos cara y que también está atravesada por una ranura que la divide en dos cuadrados en los que se indican los dos valores que corresponden a cada ficha. La otra mitad de la ficha se llama envés o reverso. Actualmente el clavo no cumple las funciones originales de unir las dos mitades aunque se conserva para facilitar el movimiento de las fichas cuando están boca abajo.

El tamaño de las fichas puede diferir de un modelo a otro dependiendo de las preferencias de los jugadores. Sin embargo, no deben de ser ni demasiado grandes ni demasiado pequeñas, garantizando la manejabilidad de las mismas y que en todo momento puedan ser fácilmente identificados sus valores. Podemos dar como medidas más usuales las de 40 mm. de largo, 20 mm. de ancho y 10 mm. de alto.

El material empleado en los dominóes clásicos ha sido el hueso o marfil para la cara, la madera para el envés y el latón para el clavo de sujeción, aunque actualmente se imponen los materiales sintéticos, como el acetato de celulosa, y siempre con una textura lisa. Debido a los materiales que se empleaban en los inicios de este juego, los colores que se impusieron para cada una de las partes que componen una ficha son el blanco o tonos claros para la cara, el color negro o tonos oscuros para los puntos que indican los valores, el envés y la ranura, y el color dorado o plateado para la cabeza del clavo.

Valor de las 28 fichas del dominó

El valor de cada una de las 28 fichas es la combinación de los valores representados en cada uno de los dos cuadrados de su cara, lo que hace que no haya ninguna ficha igual a otra. Estos valores se representan en cada cuadrado dejándolo en blanco para mostrar el valor 0 o colocando tantos huecos o puntos negros como unidades se quieran mostrar. En total hay siete valores que van desde el cero al seis.

Se pueden dividir en fichas sencillas y dobles. Las fichas sencillas o mixtas tienen un valor distinto en cada uno de sus dos cuadrados y se nombran enunciando los números cardinales de estos dos valores siendo indiferente que se cite en primer lugar la cifra de mayor o de menor valor. Hay que tener en cuenta que se denominan blancas aquellas fichas en las que uno de sus valores es el cero. El número total de fichas sencillas es de 21.

Las fichas dobles son las que representan en ambos cuadrados el mismo número de tantos. Se nombran enunciando el valor numérico de sus cuadrados seguido de la palabra *doble*. El número total de fichas dobles es de 7.

El conjunto de siete fichas que tienen en común uno de sus valores, o los dos en el caso de las dobles,

se denomina palo. Por tanto el número de palos coincidirá con el número total de valores y, como cada valor tiene un doble, con el número total de dobles, es decir, 7.

La suma total de los valores de las 28 fichas es de 168, dato importante y que deberemos tener en cuenta a la hora de hacer los cálculos de los tantos que quedan sin jugar para sopesar la conveniencia o no de efectuar un cierre.

Los elementos complementarios

Los elementos complementarios que permiten desarrollar con normalidad una partida de dominó son la mesa, las sillas y el material de anotación de puntos. Aunque ninguno de ellos es estrictamente imprescindible no es concebible una partida medianamente seria que no disponga de estos tres elementos que faciliten un desarrollo cómodo, relajado y con la debida concentración.

Los jugadores deben contar con una mesa que les permita colocar sus fichas y las que se vayan jugando. El material de las mesas donde se jugaba al dominó ha sido tradicionalmente el mármol, aunque una mesa de dominó puede ser de distintos materiales, tamaños, formas o colores siempre que cumpla unos requisitos mínimos: Que su tamaño permita la correcta colocación de las fichas de cada uno de los jugadores y las que componen la hilera de las ya jugadas, que se distingan correctamente sobre el fondo del tablero de la mesa, que se puedan mover sobre la misma con facilidad al mezclarlas y que su altura y anchura permita a los jugadores jugar con comodidad y colocar las fichas en la hilera con facilidad. Se pueden establecer como medidas ideales entre 70 y 100 cm. de lado para las mesas cuadradas y entre 100 y 120 cm. de diámetro para las redondas.

En cuanto a las sillas, lo único que hay que tener en cuenta es que salvo la justificada excepción debida a limitaciones físicas de alguno de los jugadores, han de ser todas iguales para que todos los contendientes estén en las mismas condiciones y que han de tener una altura proporcional a la de la mesa para permitir la correcta colocación de las fichas por parte de los jugadores.

La finalidad del material de anotación es dejar constancia fehaciente de los resultados que se producen mano a mano durante el desarrollo de una partida evitando las posibles discusiones a que daría lugar si se dejara esta tarea a la memoria de los jugadores.

El juego del dominó: Juegos que se practican con el dominó

Aunque este programa **LCDOMINÓ** desarrolla exclusivamente el llamado dominó “a compañeros”, hay otras modalidades de juego que vamos a enumerar de forma resumida para su conocimiento:

Mano a mano cerrado o sin robar: Juego entre dos personas. Cada jugador coge 7 fichas quedando 14 boca abajo. Se juega a un total de puntos estipulados. La primera salida corresponde al doble mayor y si ninguno de los dos jugadores tiene ningún doble saldrá la ficha mixta de mayor puntuación. Las siguientes salidas se harán por orden correlativo. Cada jugador pone ficha por turno hasta que uno de ellos domina o hasta que se cierre el juego por no poder ponerse ninguna de las fichas que poseen en su mano los jugadores, ganando el jugador que reúna menos puntos en las fichas que quedan sin colocar.

Mano a mano abierto o robando: Juego similar al anterior. La diferencia estriba en que un jugador no pasa cuando no tiene ficha para jugar, sino que debe coger o *robar* una a una las fichas del montón que han quedado sin repartir hasta que encuentre una que pueda ser utilizada o hasta que se agoten las fichas para coger, en cuyo caso pasará y cederá el turno al otro jugador. Naturalmente, las fichas retiradas y no colocadas pasarán a incrementar el grupo de fichas que tenía pendientes de jugar.

Mano a mano con catorce fichas: Este juego, como es obvio, sólo permite la participación de dos jugadores. Cada uno se reparte 14 fichas y el desarrollo es igual al mano a mano cerrado o sin robar. Es un juego nada fácil ya que tiene una estricta base matemática y requiere un alto nivel técnico ya que desde el inicio de la partida ambos contendientes saben todas las fichas que tiene el otro. Hay grandes jugadores que tienen una especial habilidad para utilizar dos palos combinados e ir forzando al contrario a ir entregando las fichas que le interesan. Así mismo, hay que tener especial cuidado en defender los dobles, sobre todo los que van acompañados de otras tres fichas del mismo palo, ya que corren el riesgo de ser ahorcados por el contrario.

Entre tres jugadores con siete fichas cada uno: Cada jugador coge siete fichas. El juego se desarrolla de forma similar al mano a mano y puede ser también abierto o cerrado, es decir, robando o sin robar. Sale el doble más alto o la ficha mixta de mayor puntuación. Cada uno juega para sí mismo anotándose el ganador los puntos de las fichas que sigan en poder de los dos perdedores.

Entre tres jugadores con nueve fichas cada uno: En este caso se excluye del juego la blanca doble y se reparten las 27 fichas que quedan, tomando nueve cada jugador. Sale el seis doble, y en posteriores manos se sale correlativamente. Ayuda a razonar y es más interesante que el juego explicado anteriormente de tres jugadores con siete fichas.

Individual entre cuatro jugadores: En este juego cada jugador juega para sí. Sale el seis doble y en las siguientes manos de forma correlativa. El ganador se apunta los tantos de todas las fichas que queden en poder de los tres jugadores que han perdido.

El chameo: Aunque este juego ha caído en desuso, fue muy apreciado hace 40 o 50 años, sobre todo a la hora de “jugarse el dinero”. En este juego duermen, es decir, se quedan sin jugar, siete fichas, a excepción de que las cambie el mano, pasando en este caso a dormir seis. Se puede jugar entre cuatro o entre tres jugadores. Cuando es entre cuatro, descansa siempre uno, que es, generalmente, el que mezcla las fichas. El que sale tiene derecho, una vez que ha puesto la ficha de salida, a cambiar sus fichas por las que están durmiendo, pasando entonces a jugar con ocho fichas y perdiendo, por tanto, la mano. Posteriormente pueden cambiarlas el segundo y el tercer jugador.

Si no las cambian, el que está en segundo lugar pregunta al que ha mezclado las fichas: “¿Cómo va?”, a lo que éste contestará “Voy por uno” si desea jugar o “Bien va” si no quiere jugar, tirando las fichas en este caso. Si desease jugar el cuarto, puede retirarse el segundo diciendo: “Por mí”. Si el segundo no

quiere retirarse y desea seguir jugando dirá: "Por mí, no" y el del tercer lugar podrá retirarse tirando las fichas o seguir jugando, en cuyo caso pagará doble en caso de perder la partida.

La garrafina o correlativa: Este es un juego en el que pueden participar entre dos y cuatro jugadores. Cada uno toma siete fichas del montón. Se pueden cambiar las fichas, siempre por el orden de posición de los jugadores, pagando doble precio si pierde. Cuando sólo quedan dos jugadores, se pueden cambiar las fichas dos veces pagando es este caso el cuádruplo en caso de perder.

Sale el seis doble, y en caso de dos o tres jugadores, el doble más alto. Si el jugador que ha de salir no tiene dobles se corre el turno y sale el siguiente. En caso de que ningún jugador tenga un doble, se tiran las fichas y se vuelven a mezclar, comenzando de nuevo a repartir fichas. Una vez que sale un jugador, los demás van colocando por su lado y en orden correlativo las fichas que pueda casar, pasando en caso contrario. Si el siguiente jugador tiene ficha que encaje con la del jugador que ha pasado puede elegir entre poner por su lado o por el del jugador que ha pasado, derecho que también tendrá el siguiente jugador. Así se continúa hasta que un jugador coloque su última ficha o se cierre la partida.

El juego del dominó: Desarrollo de una partida de dominó “a compañeros”

Este programa **LCDOMINÓ** desarrolla el juego de dominó “a compañeros” que, sin duda, es la más extendida y divertida de todas las modalidades que permite el dominó. Por tanto, vamos a extendernos en explicar detalladamente y de forma didáctica la mecánica de desarrollo de una partida por parejas, exponiendo las normas que se aplican en la mayoría de torneos y competiciones oficiales en España, aunque debido a la popularidad de este juego y a la gran diversidad de países en los que se practica, hay reglas que se aplican con muy distinto criterio según los países o regiones de que se trate. Por eso, **LCDOMINÓ** intenta adaptarse a estas peculiaridades dando la opción de decidir que criterio se aplicará en cada situación particular mediante la elección que se haga en cada uno de los selectores que se pueden encontrar en la ventana de Normas de juego.

Antes de comenzar la partida se constituye la mesa de juego formada por los cuatro jugadores que van a componer las dos parejas. Se pueden dar dos casos:

- 1) Que con anterioridad se hayan elegido los compañeros entre sí por ser jugadores bien avenidos y compenetrados, por lo que se sentarán a la mesa de juego en el orden que ellos establezcan.
- 2) Que prefieran efectuar un sorteo para determinar la composición de las parejas. Para ello cada jugador volteará una ficha del montón donde se encuentran las 28 fichas boca abajo, formándose la primera pareja con los dos jugadores que hayan descubierto las dos fichas más altas y la otra pareja con los que hayan sacado los dos valores más bajos. En caso de que dos o más jugadores tengan fichas con el mismo valor, voltearán nuevas fichas para deshacer el empate.

Los compañeros se sentarán de frente entre sí, es decir alternativamente un miembro de cada pareja. Una vez sentados los jugadores se puede comenzar la partida. Se volverán las fichas que se hubieran utilizado para el sorteo y se procederá a mezclar las 28 fichas vueltas boca abajo. En este inicio de la partida podrá mover las fichas cualquier jugador. En manos sucesivas será el jugador que haya salido en la mano anterior el que deberá efectuar dicho movimiento.

Cuando están suficientemente mezcladas las 28 fichas cada jugador retira del montón siete de ellas entre las más próximas al lugar que ocupe en la mesa, cogiendo en último lugar el que las ha mezclado. Se considera inadecuado cogerlas una a una o elegir las de distintas zonas del montón. Una vez en sus manos, los jugadores alinean sus fichas verticalmente sobre la mesa en hilera regular con la cara vuelta hacia su poseedor, guardando entre sí un espacio que permita coger cualquiera de ellas sin riesgo para la estabilidad de las demás y ocultando su contenido a la vista de los otros jugadores. El jugador deberá abstenerse de cubrirlas con las manos o de tocarlas, salvo para hacer uso de su turno de juego, debiendo permanecer siempre todas las fichas a la vista de los demás participantes.

Hay dos opciones para decidir qué jugador es el que efectúa la salida en la primera mano de una partida. Si se ha efectuado sorteo al efecto, saldrá el jugador al que le haya correspondido en dicho evento, colocando boca arriba y en el centro de la mesa la ficha que elija porque así le convenga al desarrollo de su juego. En caso de no efectuar sorteo, será el jugador que posea el seis doble el primero en poner ficha, siendo esta la llamada *salida oficial*. En posteriores manos irán saliendo los demás jugadores en turno sucesivo y rotatorio siguiendo la dirección del juego. En estos casos el jugador saldrá con la ficha que mejor le parezca. Cuando una mano termina con un cierre y se produce un empate a puntos, en la siguiente mano vuelve a salir el mismo jugador que salió en la mano empatada. Si el empate se produce en la primera mano y se juega con *salida oficial* al seis doble, saldrá el jugador que lo posea en esta nueva mano.

A continuación, cada jugador juega una vez poniendo una ficha en cada jugada, debiendo coincidir en uno de sus palos, o en los dos si se trata de una ficha doble, con alguno de los dos que aparecen en los extremos de la hilera que van formando las anteriormente puestas, llamada carro. Se colocan

longitudinalmente en el caso de fichas mixtas o transversalmente en el caso de fichas dobles, de forma que casen los palos coincidentes. Si el jugador de turno no posee ninguna ficha que case con alguno de los palos que aparecen en el carro, anunciará que pasa, quedando sin jugar hasta su siguiente turno. Si sólo dispone de una ficha para poner, la colocará inmediatamente para no inducir a error sobre su juego y confundir a su compañero y a la pareja contraria. En el caso de disponer de varias fichas para elegir podrá pensar un tiempo prudencial para optar por la que más le convenga.

Una mano puede terminar de dos formas: Cuando uno de los jugadores pone su última ficha, es decir, gana por dominó que es el modo más común de finalizar la mano; o cuando ninguno de ellos puede seguir jugando porque no puede colocar ninguna de sus fichas y todos los jugadores tienen alguna ficha en su poder, es decir, finaliza por cierre. Este se produce cuando se hayan jugado cinco fichas de un palo sin el doble o seis con el doble incluido y se coloquen la sexta y/o la séptima ficha de forma que ese palo se muestre en los dos extremos del carro.

Una vez terminada una mano se procede al cómputo de resultados y a la anotación de los mismos. Para ello hay que distinguir si la mano ha finalizado por dominó o por cierre:

- 1) Finaliza por dominó: Se sumarán los tantos contenidos en todas las fichas sin jugar, los que han quedado en poder de la pareja perdedora y las del compañero del jugador que ha dominado. Los tanteos posibles podrán ser pares o impares y oscilarán entre 3 y 129 tantos.
- 2) Finaliza por cierre: Se sumarán separadamente los tantos contenidos en las fichas que hayan quedado en poder de cada pareja, ganando la mano la pareja cuya suma de tantos sea inferior, independientemente de que haya efectuado o no el cierre de la mano. A la hora de anotar los resultados se sumarán conjuntamente los tantos de los cuatro jugadores. Los tanteos posibles serán siempre pares y oscilarán entre 6 y 126 tantos.

En la anotación de resultados hay dos opciones: Anotar los tantos directamente o convertirlos a decenas. Una vez anotados los tantos o las decenas pasaremos a denominarlos de forma unificada como puntos. Se aconseja utilizar la hoja de anotaciones para el control del resultado de la partida. En ella se consignará el resultado de cada mano y el acumulado total de la partida.

Una vez finalizada la mano actual y computados y anotados los resultados de la misma, se procede a colocar boca abajo las 28 fichas y se comienza la siguiente mano con el proceso de mezclar nuevamente las mismas por parte del jugador que acaba de salir en la mano finalizada. Este proceso continuará hasta que la suma de los puntos anotados por alguna de las dos parejas iguale o supere el límite de puntos a los que se esté jugando la partida y que habrá sido establecido antes del inicio de la misma.

El juego del dominó: Los jugadores

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

El juego del dominó: La salida

En el caso de que en la partida que estamos desarrollando se haya acordado que en la mano inicial sale el *seis doble*, esta salida obligada en la primera mano se llama *salida oficial* y, lógicamente, exige al compañero de la exigencia de repetir ese juego y a los contrarios de cortarlo, ya que sería mucha casualidad que el jugador que sale obligado al seis doble tiene como palo largo el de los seises. Por tanto podemos considerar esta salida como atípica con relación a las demás que se van a producir en el resto de las manos de la partida que acaba de comenzar. Posteriormente, a partir de la segunda mano, va saliendo una vez cada jugador corriendo el turno establecido y es en estas manos donde tiene gran importancia la salida y a las que nos vamos a referir en este capítulo.

Se debe tener en cuenta que la salida es una importante ventaja para la pareja a la que le corresponde salir, por lo que si sabe aprovecharla y le acompaña un juego bueno o regular tiene las mayores posibilidades de ganar esa mano. En primer lugar, porque el jugador que sale puede desarrollar el juego que más le convenga, ya que puede elegir cualquiera de sus siete fichas sin tener que depender de ninguna ficha puesta en la mesa porque él va a ser el que coloque la primera. En segundo lugar, tiene la ventaja de que es el jugador mano y que salvo posteriores incidencias durante el desarrollo del juego, si consigue colocar una de sus fichas cada vez que le llegue su turno de juego ganará la mano. En tercer lugar, supone en la mayoría de los casos una fuente de información para el compañero ya que le indica claramente cual va a ser su juego preferido, mientras que los demás jugadores dependerán de las fichas que le vengán de cara para poder desarrollar o no su juego.

La salida puede tener dos propósitos bien distintos:

- A)** Comenzar el ataque a la pareja contraria con nuestro juego más fuerte. Este palo será el que deberá repetir nuestro compañero y el que intentarán cortar los jugadores de la pareja contraria.
- B)** Descartar aquella ficha que sea más molesta porque interfiere en el desarrollo de nuestro juego más fuerte o porque es una doble que consideramos que puede ser ahorcada con facilidad.

¿Cuándo se debe actuar de una forma o de otra?. La respuesta dependerá del tipo de juego que tengamos. Los juegos se pueden clasificar de forma general en tres tipos:

Juego bueno: Consideramos juego bueno aquél que tenga 4 ó más fichas de un palo, sin dobles y que no tenga fallo a ningún palo. Si no se comete ningún error durante el desarrollo de la mano y el compañero acompaña con su juego, se debe de ganar sin excusa.

Juego regular: Es aquel que tenga 3 ó menos de un palo, una o dos dobles y/o un fallo a un palo. Son los que se nos presentan la mayoría de las manos y los que requieren mayor habilidad y esfuerzo del jugador mano y de su compañero para ganarlas. Este juego puede convertirse en bueno según se desarrolle la mano.

Juego malo: Es el que tiene fallos a 2 ó más palos y/o tres o más dobles. Con este juego es muy difícil (no imposible) ganar la mano.

Una vez que hayamos clasificado el tipo de juego que tenemos, es cuando nos deberemos decantar por una de los dos propósitos de la salida. En el caso de tener un **juego bueno** se debe atacar con nuestro mejor palo y llevar la iniciativa del juego. En la mayoría de los casos de **juegos regulares** también se debe intentar llevar la iniciativa mientras podamos, aunque en el caso de que observemos que nuestro compañero lleva mejores fichas y tiene mayores opciones de dominar, deberemos someternos a su juego. También se deberá optar en algunos casos por empezar a soltar los dobles con más puntos, sobre todo cuando nuestro compañero tampoco demuestre tener buen juego. En el caso de que nos toque salir con un **juego malo**, deberemos optar sin excusa por la opción de empezar a descargarnos de las fichas de más valor y, sobre todo, apoyar desde el principio el juego del compañero y que él tire de la mano ya

que, estadísticamente es bastante improbable que los dos miembros de una pareja cojan juegos malos por lo que el del compañero será mejor que el nuestro.

Como norma general, se saldrá por el palo del que se tengan más fichas, y si se tiene el doble se elegirá este. Es muy común la salida con una ficha doble por varias razones: por su difícil colocación, porque en el caso de que sea nuestro juego fuerte elimina cualquier ambigüedad que se pudiera producir en el caso de salir con una ficha mixta o de dos palos, y porque con la ficha doble obligamos a la pareja contraria a utilizar dos fichas de un palo que, en teoría, dominamos. No obstante, esta regla tan general puede desglosarse enumerando los posibles casos que pueden producirse al levantar las siete fichas que se han elegido al comenzar una mano:

- 1) **Juego con un solo doble que es la única ficha de ese palo:** No se debe salir por una ficha de la que no se tienen más, es decir, *salir al fallo*. Primero, porque proporciona una información errónea al compañero sobre el juego que se pretende desarrollar y este, en buena lógica, intentará repetir y/o facilitar este palo. Incluso a veces tendrá que matar una ficha que es buena para el salidor en su afán de jugar el palo con el que ha salido. En segundo lugar, es bastante probable que ese palo lo domine la pareja contraria, por lo que intentarán desarrollarlo (incluso apoyados al principio inocentemente por la pareja del jugador que ha salido al fallo) y el jugador que ha salido temerariamente a ese palo no tendrá ninguna ficha con la que responder a su ataque. Así mismo, si después de una salida a dos palos coloca este doble, esto supondrá una información adicional para el compañero que necesariamente asumirá que no dispone de más fichas de este palo ya que, en caso contrario, habría salido con este doble.
- 2) **Juego con un solo doble y entre una y tres fichas más de ese palo:** La salida más aconsejable es salir con el doble. De esta forma se elimina una ficha incómoda que corremos el riesgo de que nos la ahorquen (la única forma de estar seguros de que no nos van a ahorcar un doble es tener cuatro o más fichas del palo además de ese doble) y sin el peligro que supone salir al fallo ya que al doble lo acompaña al menos una ficha del mismo palo.
- 3) **Juego con un solo doble, acompañado de cuatro o más fichas de ese mismo palo y sin fallo a ningún palo:** En este caso de juego excelente hay dos opciones válidas. Una de ellas es salir con el doble y de esta forma los otros jugadores deberán jugar una o incluso las dos fichas que faltan del palo al que se ha salido, lo que supondría que el jugador que sale se queda con todas las fichas de ese palo en su poder. Y si el jugador nro. 2 ha pasado y ha dejado a nuestro compañero como 2do. mano, mejor que mejor. Así mismo, cuando salimos con el doble tenemos más opciones de apuntarnos al final de la mano más puntos que cuando salimos con ficha mixta. La otra opción es salir con una de las fichas del palo largo que no sea el doble, es decir, a dos palos. La elegida debería ser alguna de las que tenemos repetido el otro palo de la ficha. De esta manera, y como el doble no puede ser ahorcado por tener cinco o más fichas del mismo palo, ocultamos el doble que nos puede permitir, si el juego lo propicia, jugar tres veces seguidas al igualar, o en caso extremo, siempre tendremos el doble para poder doblarnos en caso de no tener del palo que se nos presente por el otro lado del carro (y, de paso, dar a conocer al compañero esta circunstancia).
- 4) **Juego con un solo doble, acompañado de cuatro o más fichas de ese mismo palo y con fallos a uno o dos palos:** Por lógica, los palos a los que fallemos serán los que nos falten del palo largo, por lo que deberemos actuar a la defensiva saliendo con el doble. De esta forma, si las dos fichas que nos faltan las tienen los contrarios, al cortar nuestra salida sólo llegará a nosotros uno de ellos, puesto que el otro lo habrá tapado nuestro compañero con la ficha que él coloque, salvo en el caso de que haya pasado o se haya doblado inadecuadamente a la ficha del contrario en la tercera jugada, circunstancia que se debe evitar, como indicamos en el capítulo dedicado a las dobles.
- 5) **Juego con dos dobles, uno apoyado con otras fichas del mismo palo y otro sin apoyo:** Tal como referimos en el punto 1, no se debe salir al fallo. Por lo tanto se saldrá con el doble que está acompañado.
- 6) **Juego con dos dobles, ambos con el mismo número de fichas de apoyo:** En este caso se debe salir por el doble de mayor puntuación y de esta manera nos libramos de uno de los dos dobles, ya que ambos son de difícil colocación por tener menos de cuatro fichas de apoyo cada uno. En el caso de tener también la ficha común a los palos de los dos dobles, en ningún caso saldríamos por esa ficha mixta para no aumentar aun más el riesgo de ahorcamiento de ambos dobles.
- 7) **Juego con dos dobles con distinto número de fichas de apoyo cada uno:** En el caso de que no

se posean el mismo número de fichas apoyando a ambos dobles se elegirá aquel que tenga mayor número de fichas apoyándole.

- 8) **Juego con tres o más dobles:** Como hemos dicho anteriormente al hablar de los juegos malos (y estos son de los peores), cuando se cogen estas fichas hay que intentar principalmente dos cosas: librarnos del mayor número de puntos y esperar que el compañero tenga un juego medianamente bueno, tire de la mano y podamos apoyarlo dentro de nuestras escasas posibilidades. La mejor salida en estos casos es salir al doble mayor que tenga compañía de alguna otra ficha. No obstante, en algunos casos y siempre contando de antemano con la complicidad de nuestro compañero, podríamos utilizar la llamada salida Almodóvar, autóctona de Puerto Rico, que consiste en salir a una ficha mixta siempre y cuando tengamos en nuestro poder los dos dobles correspondientes a ambas caras de la misma. De esta forma el jugador nro. 2 no se doblará a ninguno de los dos palos y nuestro compañero, observando que él tampoco dispone de ninguno de los dos dobles, tendrá la casi completa seguridad de que es una salida Almodóvar y que nosotros tenemos los dos dobles correspondientes a la ficha de salida. Ahora podrá jugar para intentar que salgamos de esos dos dobles o tirar de la mano y desarrollar su juego.
- 9) **Juego sin dobles:** Aunque en otro apartado hemos afirmado que las fichas dobles son incómodas por su difícil colocación y por el peligro de que nos las ahorquen, la situación que se nos presenta de tener que salir a la fuerza con una ficha mixta no es tampoco agradable y considero más difícil de jugar que cuando hay algún doble. Por lógica deberá elegirse la ficha de cuyos dos palos tengamos la mayor cantidad. El jugador 2 pondrá alguno de los dos dobles, si los tiene, y nuestro compañero pondrá el del lado contrario. En caso de que no lo tenga deberá poner ficha por ese lado para evitar que se doble el jugador 4 y se desprenda la pareja contraria de dos fichas incómodas en la primera vuelta.

El juego del dominó: Las dobles

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

El juego del dominó: El cierre

Página de ayuda no disponible en la versión de evaluación.

El juego del dominó: Reglas elementales de comportamiento

- 1) Cuando recojas tus siete fichas para comenzar la mano tómalas todas de una vez y de la zona del montón que tengas más próxima. Si has sido tú el que las has mezclado debes esperar a que los demás jugadores hayan recogido sus siete fichas antes de tomar las tuyas.
- 2) Si al separar tus fichas del montón coges por error más de siete fichas ofrécele, sin levantarlas, tus fichas al jugador que aún no haya cogido las suyas para que elija de entre las tuyas las que hay que separar porque te sobran.
- 3) Durante el desarrollo del juego procura tener una actuación natural y sin estridencias. No debes manosear, ocultar o imprimir ningún movimiento a las fichas que tienes sin poner. No juegues con ellas. Cuando sea tu turno de juego, coge la ficha que has elegido y no vayas tocando dubitativamente varias de ellas antes de decidirte. Colócala suavemente en el carro sin dar golpes o arrastrarla. No es correcto retirarla cuando ya has empezado la acción de colocarla en el carro. Y, por supuesto, abstente de hacer señas, discutir o efectuar comentarios sobre el juego durante el desarrollo de una mano. Las discusiones con tu compañero sobre las incidencias del juego se dejan para cuando la mano ha finalizado y siempre serán en un tono lo más moderado posible.
- 4) Utiliza la salida para indicarle a tu compañero el juego que pretendes desarrollar. Sólo en el caso de que tengas un juego malo puedes utilizarla para soltar una doble de mucho peso y empezar a descargar tantos.
- 5) Si ha salido tu compañero, tu primera ficha será para cortar, si puedes, la del contrario y nunca cortar la salida de tu pareja. Si puedes, hazlo con una ficha mixta que le deje abierto un palo que, en su próximo turno, le pueda servir para repetir su salida. Evita, por tanto, jugar una doble en la tercera jugada de la mano.
- 6) Si eres el jugador nro. 4, con la primera ficha que juegues deberás cortar la salida del contrario.
- 7) Cuando tu compañero sea el jugador mano, respeta sus fichas, repítelas si puedes y no las cortes, aunque sea a costa de un gran sacrificio en tu juego. Facilita la entrada de las fichas de su palo largo que, previsiblemente, están en su poder. Evita abrir el juego a palos que él haya cortado anteriormente o cuya presencia en uno de los extremos del carro le haya obligado a cortar su juego por el lado opuesto. Cuando estás obligado a cortar la ficha de tu compañero y tienes más de una de ese palo, piensa un momento para que él sepa que aunque le tapas su juego te queda alguna otra ficha más de ese palo.
- 8) Debes cortar los juegos iniciados por la pareja contraria y, si lo tienes que jugar obligado, pon la ficha rápidamente. Sólo en el caso de que lleves mayoría de fichas de ese palo y te convenga jugarlo porque puedes tirar de la mano podrás hacerlo, en cuyo caso, debes pensar la jugada antes de repetir ese palo.
- 9) Cuando tengas un doble, si no contraviene lo indicado en dos puntos anteriores, dóblate.
- 10) Si esperabas que tu compañero te enviara una ficha determinada y no lo ha hecho, es casi seguro que esa ficha la tiene alguno de los contrarios.
- 11) Si, aún siendo el jugador mano, ves que tienes un juego malo y que va a ser casi imposible dominar con tu débil juego, sacrifica tu preferencia en favor de tu compañero que es probable que tenga un juego mejor. Cédele la iniciativa repitiendo su juego o, incluso, tapando tu salida.
- 12) Si te ves obligado a pasar y tu compañero queda con menos fichas que tú, debes recordar que ya no eres el jugador mano y que ahora deberás plegarte al juego de tu pareja.
- 13) Si puedes elegir entre dos o más fichas, a igualdad de condiciones y sin que ello te vaya a condicionar tu juego, elige la ficha que no te va a dejar a fallo de algún palo.
- 14) En general, cuando tengas más de una opción a la hora de elegir la ficha que vas a poner, piensa un poco la jugada aunque la tengas decidida desde el primer momento. Recuerda que la pensada es la

única forma de dar pistas que se acepta en el Dominó y es un arma muy útil en el juego a compañeros. La única excepción se produce cuando a tu compañero sólo le queda una ficha por poner y no tiene poder de decisión, por lo que la pista de la pensada sólo les va a ser de utilidad a los jugadores de la pareja contraria.

- 15) Por el contrario, si sólo tienes una ficha para poner, colócala inmediatamente.
- 16) Utiliza tu memoria. Trata de recordar fundamentalmente las fichas que ha jugado tu compañero y si ha pensado o no a la hora de ponerlas. Si además controlas lo mismo en los jugadores de la pareja contraria te será de gran ayuda durante la mano. Se considera incorrecto el preguntar durante el desarrollo de la mano las incidencias que se han producido anteriormente, como quién ha salido o quién ha pasado a determinado palo.
- 17) Cuando tengas la total seguridad de que vas a perder una mano, empieza a descargarte de tantos tan rápido como puedas.
- 18) Si estás en situación de poder cerrar y vas a realizar el cálculo de tantos para saber si te conviene o no realizar tal jugada, debes saber que en estos casos se permite un mayor tiempo de pensada al jugador que puede cerrar, aunque debes cuidar de no excederte. Por supuesto, todos los cálculos que hagas los debes hacer mentalmente y no escribir nunca tus cuentas.
- 19) Si has pasado teniendo fichas para jugar deberás comunicarlo en el momento de darte cuenta del error. La mano se declara anulada y se comienza de nuevo.
- 20) Si, distraídamente, has pensado cuando sólo tenías una opción de juego deberás disculparte en el momento de poner la ficha, comunicando a los demás esa circunstancia.

Información sobre esta versión

Esta es la versión de evaluación ("shareware") del programa **LCDOMINÓ** en su versión **3.1**. Los usuarios de este programa tienen concedida licencia para evaluarlo durante 30 días. Pasado este periodo de tiempo, si tiene intención de seguir utilizando el programa, debe registrarse como usuario (a cambio recibe la licencia de uso indefinida, la última versión completa y actualizada de **LCDOMINÓ** y el programa de ayuda en línea completo). En caso contrario debe dejar de usar este programa y borrar todas las copias de su ordenador.

Usted tiene permiso para copiar y distribuir esta versión "shareware" de **LCDOMINÓ** de forma no comercial, es decir, cargando únicamente los gastos de copia y distribución. Usuarios individuales, grupos de usuarios, clubs de informática y empresas de software de dominio público tienen permiso para distribuir este paquete siempre que se entregue completo, con todos los archivos que componen la aplicación y sin modificar el contenido de ninguno de ellos. Los distribuidores comerciales deberían leer el archivo "VENDORD1.TXT" que se incluye en este paquete.

Esta aplicación (programa ejecutable, ficheros de datos y documentación) se entrega "tal cual", sin garantía de ninguna clase, siendo responsabilidad del usuario su instalación, uso y aprovechamiento. En ningún caso el autor sería responsable de los daños directos o indirectos que se pudieran producir por la utilización de este programa.

Este programa ha sido realizado por **Luis Cereto Bescós**, que es la persona que tiene reconocidos todos los derechos legales sobre el mismo, una copia del cual ha sido depositada en el *Registro de la Propiedad Intelectual*.

(c) 1.995 - 2.000, Luis Cereto Bescós
Todos los derechos reservados.

¿Cómo registrarse?

Concepto de "shareware"

Los programas distribuidos por el método "shareware" permiten al usuario probarlo antes de comprarlo. Si Ud. prueba un programa "shareware", le gusta y va a continuar utilizándolo más de 30 días debería registrarse como usuario de ese programa abonando una pequeña cantidad al autor. A cambio, el autor le va a enviar la licencia de uso continuado así como la última versión completa y sin limitaciones del programa.

¿Porqué registrarse?

Como usuario registrado de **LCDOMINÓ** Ud. recibirá:

- Licencia de uso continuado de **LCDOMINÓ**.
- Última versión completa y sin limitaciones del programa **LCDOMINÓ**.
- Última versión completa actualizada del programa de ayuda de **LCDOMINÓ**.
- Soporte técnico para la instalación y uso del programa.
- Información sobre futuras actualizaciones del programa.
- Precio reducido para futuras versiones de este programa u otros del autor.

El envío se realiza en 1 disco de **3.5"** o por correo electrónico vía Internet.

¿Cómo registrarse?

Por correo postal:

Pulse aquí para obtener por impresora la orden de registro
(Si no dispone de impresora copie los datos en una hoja de papel)

Rellene el formulario de registro y envíelo en un sobre a la dirección:

Luis Cereto Bescós
Avda. de Andalucía, 22 - 8ºD
29007 Málaga (España)

Por correo electrónico:

Envíe los datos que se indican en la orden de registro a la dirección:

lcb@lcbsoft.com

En la página Web del autor:

Rellene el formulario que se encuentra en la dirección Internet:

<http://www.lcbsoft.com>

Por teléfono:

Llame al número **952.39.68.89** en horario de 17 a 20 horas de Lunes a Viernes.

Cuota de registro

La cuota de registro de **LCDOMINÓ** es de **3.500 ptas. (21 € / 35 \$ U.S.A.)**.

Este precio incluye los gastos de envío dentro de España. Para envíos fuera de España se incrementa esta cantidad en **7 \$ U.S.A.** . Puede elegir entre las siguientes formas de pago:

- Envío contra reembolso postal.
- Talón nominativo a nombre del autor.
- Giro Postal.

Para los usuarios registrados de alguna versión anterior de este programa o de otros programas del autor la cuota es de **2.800 ptas. (17 € / 28 \$ U.S.A.)**.

Orden de registro del programa **LCDOMINÓ**

Apellidos y nombre:

Dirección:

Cod.Postal:

Localidad:

Provincia:

Teléfono:

País:

E-mail:

Cuota de Registro: **3.500 ptas. (21 € / 35 \$ U.S.A.)** gastos de envío incluidos.

Señale la forma de pago y de envío elegidas:

Forma de Pago: Adjunto Talón nominativo nro.: _____ del Banco:
 Giro Postal nro.: _____ de fecha:
 Envíemelo contra reembolso postal a la dirección arriba indicada.

Forma de Envío: Certificado o Reembolso Postal
 Correo electrónico vía Internet (Sólo si la forma de pago es Talón o Giro Postal)

Fecha y Firma:

Si es usuario registrado de alguna versión anterior de este o de otros programas del autor, la cuota de registro es de **2.800 ptas. (17 € / 28 \$ U.S.A.)**. En este caso indique aquí los nombres de los programas:

(Envíe esta orden a **Luis Cereto Bescós, Avda. de Andalucía, 22 - 8ºD, 29007 Málaga (España)**)

Soporte técnico y servicio al usuario

Si desea alguna aclaración sobre la instalación o utilización de este programa, no dude en comunicarlo en las direcciones o teléfono abajo indicados. Si desea dar algún consejo o sugerencia o informar de algún fallo o incorrección en el funcionamiento de este programa, su opinión será bien recibida y será tenida en cuenta en posteriores versiones del mismo.

Luis Cereto Bescós
Avda. de Andalucía, 22 - 8ºD
29007 Málaga

Tfno. 952.39.68.89
(Horario de 17:00 a 20:00)

lcb@lcbsoft.com

www.lcbsoft.com

Otros programas del autor

Puede ampliar información sobre estos programas y/o solicitar sus versiones de evaluación en la dirección de Internet www.lcbsoft.com

LCPARCHÍS

Con este programa podrán jugar partidas de parchís de 1 a 4 jugadores, entre ellos o contra el ordenador. Podrá seleccionar **cuantos jugadores** participan en la partida y cuáles jugarán de forma **automática** controlados por el ordenador, el **nivel de juego** de cada uno de ellos, la **dirección del juego** (de izquierda a derecha o viceversa) o la **velocidad** de desarrollo de la partida. Dispone de un fichero **histórico de partidas** jugadas con datos referentes al resultado de las mismas. Puede utilizar la ayuda que le brinda el **tutor de juego**, que le indica la ficha más adecuada que puede mover cuando sea su turno de juego. Tiene también la opción de **retroceder y repetir** las jugadas y variar, si lo desea, el desarrollo del juego o **consultar** todos los datos concernientes a jugadas anteriores. **Cuota de registro: 3.500 ptas. (21 euros) gastos de envío incluidos o 2.800 ptas. (17 euros) si es usuario registrado de otro programa del autor.**

LCPUZZLE

Con este programa va a resolver un número **infinito** de puzzles. Podrá seleccionar la **imagen de fondo** de los puzzles de entre los ficheros de formato **.BMP** de que disponga en su ordenador además de los que se incluyen en el programa. También puede utilizar cualquier imagen que tenga almacenada en el **Portapapeles** de Windows. Tiene la opción de elegir el **número de piezas** del puzzle y la **forma** de las piezas entre las 6 opciones que le permite el programa (Rectángulos, Irregulares, Círculos en Rectángulos, Rectángulos en Rectángulos, Elipses en Rectángulos o Estrellas en Rectángulos). El programa le facilita **información** sobre el puzzle que está resolviendo: tamaño total del puzzle, forma, número, clase y tamaño de las piezas, nivel de dificultad del puzzle y otros datos. Una vez resuelto el puzzle, toda esta información se acumulará en el **fichero histórico** de puzzles resueltos, donde podrá consultar todos los datos referentes a los mismos. El **tutor de juego** le ayudará a colocar cualquier pieza que se le resista. Puede personalizar el **color de fondo** de la mesa , utilizar un **cronómetro** para saber el tiempo utilizado en resolver el puzzle o modificar el **factor de atracción** de las piezas hacia su destino. **Cuota de registro: 3.500 ptas. (21 euros) gastos de envío incluidos o 2.800 ptas. (17 euros) si es usuario registrado de otro programa del autor.**

LC1X2

Este programa está orientado a la **reducción de apuestas** de quinielas de fútbol. En la quiniela base elaborada por el apostante se seleccionan aquellos pronósticos múltiples que se van a reducir mediante cualquiera de los tres métodos reductivos de que dispone el programa (**Directo**, de **Columna probable** y de **Selección de signos**). Al elaborar la **quiniela base** dispone de **datos estadísticos** actualizados cada vez que cambia algún elemento de la reducción. Puede realizar hasta 30 reducciones distintas por jornada. Finalizado el proceso de reducción, puede consultar la **quiniela base**, los **parámetros básicos** y las **columnas reducidas** que se han generado o consultar cualquier otra reducción anterior en el **índice** de reducciones. La opción **salida de datos** imprime las apuestas en boletos oficiales o, si el volumen de apuestas lo aconseja, genera un fichero en disco con formato aceptado por el ONLAE para realizar la validación de apuestas por soporte magnético. También imprime un cuadro resumen con la quiniela base y demás parámetros básicos, así como una relación de los boletos jugados. Puede realizar el **escrutinio de aciertos** para saber las columnas acertadas por categoría y en qué boletos se encuentran. **Cuota de registro: 3.500 ptas. (21 euros) gastos de envío incluidos o 2.800 ptas. (17 euros) si es usuario registrado de otro programa del autor.**

LCSTARS

Este es un **planetario** con el que va a poder contemplar los objetos del firmamento y los fenómenos y movimientos astronómicos más interesantes. Puede observar el cielo desde **cualquier lugar** de la Tierra, elegir la **dirección** y la **altitud** de observación y la **ampliación** de la imagen que más le convenga, la **fecha** de la observación, así como delimitar el **tipo de objetos** que desea ver y la **magnitud** mínima que deben tener para mostrarse en pantalla. Podrá seleccionar **planetas, estrellas, constelaciones, objetos Messier, galaxias, nebulosas planetarias y difusas, cúmulos abiertos y globulares, quásares, púlsares, agujeros negros, eclíptica**, y demás **líneas celestes**. Así mismo puede consultar la **posición** y otros datos de interés de los objetos celestes, **localizarlos** en el cielo en cada momento, **animar** las imágenes para estudiar los movimientos de los astros, presentar **invertida** la imagen del cielo tal como aparece en el visor de un telescopio y otras muchas posibilidades que irá descubriendo conforme vaya avanzando en el conocimiento del programa. **Cuota de registro: 4.000 ptas. (24 euros) gastos de envío incluidos o 3.200 ptas. (19 euros) si es usuario registrado de otro programa del autor.**

Glosario de términos



A

Abrir: Dejar expedito un palo para que pueda ser jugado, mediante la colocación de una ficha en uno de los extremos del carro que lo descubra o ponga de manifiesto. * Cuando un jugador tiene ficha para cerrar el juego y decide lo contrario, es decir, abrir el juego. * *Fig.* Salir.

Acompañar: Seguir el juego desarrollado por el compañero.

Agacharse: Simular que uno va a fallo a un palo para prevenir o propiciar determinadas situaciones que pueden favorecer al jugador que lo realiza o para provocar la confusión en los demás jugadores.

Agazaparse: Véase Agacharse.

Aguantar: Resistir sin pasar ante las acometidas de uno o dos jugadores que atacan con uno o varios palos determinados.

Ahorcar: Imposibilitar, voluntaria u obligadamente, la colocación de una doble matando la quinta ficha del palo de que se trate. De esta forma se imposibilita para ganar al poseedor de la ficha doble en cuestión, por lo que esta jugada se considera defensiva, ya que lo que se persigue no es dominar sino evitar que lo haga el contrario.

Apretar: Hostigar a un jugador repitiéndole insistentemente fichas de un mismo palo con el propósito de que pase.

Asistir: Realizar una determinada jugada para apoyar al compañero y/o protegerlo del jugador que le marca.

B

Blancas: Palo constituido por las fichas que carecen de tantos en uno o en los dos cuadrados que componen su cara. * Fichas que componen dicho palo.

C

Cambiar: Dar de lado al palo que se estaba jugando y empezar a jugar a otro.

Cara: Parte de la ficha en la que están expresados los puntos que indican su valor.

Carro: Cadena de fichas que puestas boca arriba va formándose jugada a jugada con las posturas de los competidores de una partida de dominó.

Casar: Véase Colocar.

Cerrar el juego: Hacer postura a un palo con su séptima ficha de forma que ambos extremos del carro muestren ese mismo palo por lo que nadie puede jugar y se termina la mano de dominó.

Cierre forzoso: Cierre que se produce obligado cuando el jugador que lo realiza no dispone de otra ficha para poner que, precisamente, la que provoca el cierre del juego.

Cochina (la): La ficha seis doble.

Cola: Véase Jugador nro. 4.

Colocar: Poner una ficha en uno de los extremos del carro de forma que coincida uno de sus lados, o los dos si se trata de una doble, con el palo que refleje dicho extremo.

Combinar: Actuar coordinadamente con el compañero de forma que se desarrolle el juego deseado por ambos miembros de la pareja.

Compañero: Jugador que forma pareja con otro, frente al cual se sitúa en la mesa de juego, y con el que comparte los mismos intereses en el juego de una partida de dominó.

Contar: Calcular mediante suma los tantos obtenidos por el ganador de una mano.

Contrario: Cada uno de los jugadores que forman la pareja que se enfrenta a nosotros y que se sitúan a nuestra derecha e izquierda en la mesa de juego.

Cortar: Véase Matar.

Cuadrados: Cada una de las dos mitades en las que se divide la cara de una ficha de dominó y en las que se representan sus dos valores o palos.

Cuadrar: Véase Igualar.

D

Decena: Unidad de cómputo utilizada para expresar la puntuación obtenida por una pareja en una mano o partida de dominó. Resulta de dividir entre diez el número de tantos obtenidos, redondeando los posibles decimales a la unidad inmediatamente superior.

Descargarse: Desprenderse en la primera ocasión que se presente de las fichas con mayor número de tantos.

Doblarse: Colocar una ficha doble en uno de los extremos del carro.

Doble: Ficha que presenta el mismo palo en cada uno de los dos cuadrados de su cara.

Dominar: Colocar uno de los jugadores su última ficha en el carro, poniendo fin al juego y ganando la mano correspondiente.

Dominó: Juego colectivo en el que se emplean 28 fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, con aquella dividida en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado

de uno a seis puntos o ninguno. Los jugadores van colocando por turno sus fichas, una a una, en hilera, de modo que por lo menos unos de los cuadros tenga el mismo número de puntos que la ficha tras la que se coloca, al principio o al final de la hilera. Gana el jugador que coloca primero todas sus fichas o el que se queda con menos puntos si se cierra el juego. * Conjunto de fichas que se emplean en este juego. * Jugada final de una mano de dominó en la que uno de los jugadores coloca su última ficha y gana.

E

Echar: Véase Colocar.

Emparejar: Véase Igualar.

Entrar: Colocar a un palo determinado para abrir el juego a ese palo que interesa.

Esqueleto: Véase Carro.

F

Fallar: Carecer de fichas de uno o varios palos determinados.

Fallo: Cada uno de los palos a los que se falla.

Fichas: Cada una de las 28 piezas con las que se juega al dominó.

Fichas altas: Fichas cuya suma de tantos exceden de la media de las que quedan por colocar.

Fichas bajas: Fichas cuya suma de tantos no alcanzan la media de las que quedan por colocar.

Fichas intermedias: Fichas cuya suma de tantos se aproximan a la media de las que quedan por colocar.

Firme: Véase Llave.

Forzada: Véase Obligada.

G

Golpear: Poner una ficha con la que se pretende atacar y hacer daño al contrario.

H

I

Igualar: Colocar una ficha en uno de los extremos del carro de forma que se muestre el mismo palo por los dos lados del mismo. Es la más poderosa arma de ataque para conseguir que pase el contrario. No se utiliza esta expresión cuando es la séptima ficha del palo la que se coloca, ya que en este caso se denomina cerrar.

Ir a un palo: Jugar para favorecer la entrada y desarrollo de ese palo.

Ir cargado: Tener muchos puntos. * Tener muchas fichas de un mismo palo.

J

Juego: Combinación de las siete fichas iniciales de cada jugador. * Táctica que el jugador va a emplear durante la mano.

Juego bueno: Juego compuesto por cuatro o más fichas de un palo con ausencia de dobles y de fallos.

Juego malo: Juego que presenta fallo a dos o más palos y/o tres o más dobles.

Juego regular: Juego compuesto por tres o menos fichas de un palo con un fallo y/o una o dos fichas dobles.

Jugada: Unidad de juego consistente en la actitud que toma un jugador ante la situación que presenta el carro al llegar su turno de jugar. Puede colocar una de sus fichas en el carro o bien pasar si no tiene ninguna que pueda colocar.

Jugador: Cada uno de los participantes en una partida de dominó.

Jugador mano: Jugador que lleva la ventaja en la mano, ya que tiene una ficha menos por haber salido. Si durante el desarrollo del juego pasa dicho jugador y hay otro que tiene menos fichas, dejaría de ser el jugador mano pasando a serlo este último.

Jugador nro. 1: Jugador que sale y que posee la prioridad absoluta en el juego mientras no pase. Es el compañero del Jugador nro. 3.

Jugador nro. 2: Jugador que interviene a continuación del que sale y que posee la prioridad sobre los jugadores nro. 3 y 4 mientras no pase. Es el compañero del Jugador nro. 4.

Jugador nro. 3: Jugador que interviene en tercer lugar y que posee la prioridad sobre el jugador nro. 4 mientras no pase. Es el compañero del Jugador nro. 1.

Jugador nro. 4: Jugador que interviene en cuarto lugar y que posee la menor prioridad en el juego mientras los demás jugadores no pasen. Es el compañero del Jugador nro. 2.

Jugar: Poner una ficha en el carro por parte del jugador al que le llega el turno de juego.

K

L

Llave: Séptima ficha de una palo necesaria para realizar un cierre.

Llave doble: Sexta y séptima ficha de una palo, una de ellas la doble, necesarias para realizar un cierre.

Llevar: Poseer fichas de un determinado palo.

M

Mano: Unidad de juego completa e independiente en sí misma constituida por un número variable de jugadas que va desde que los jugadores retiran las fichas del montón hasta que alguno de ellos domina poniendo su última ficha o se cierra el juego.

Marcar: Controlar el juego de un contrario para que no pueda desplegar su juego e, incluso, obligarlo a favorecer el nuestro.

Matar: Tapar un palo de alguno de los extremos del carro mediante la postura de una ficha.

Mezclar: Revolver unas con otras las 28 fichas puestas boca abajo, con el fin de impedir su identificación.

Montón: Conjunto que forman las 28 fichas del dominó puestas boca abajo y dispuestas para ser mezcladas o recogidas.

Mover: Véase Mezclar.

Mula: Véase Doble.

N

O

Obligada: Ficha que se pone contra la voluntad del jugador al ser ésta la única de las que posee que puede casar en alguno de los dos extremos del carro.

Obligar: Forzar a un jugador a poner una ficha que voluntariamente no hubiera deseado jugar.

P

Palo: Cada una de las siete series de siete fichas coincidentes en el valor de uno de sus cuadros de que consta el dominó. Van desde el palo de las blancas al palo de los seises.

Palo corto: Palo del que se tiene menor número de fichas que de otro palo con el que se le compara.

Palo largo: Palo del que se tiene mayor número de fichas y, por tanto, el que constituye nuestro juego preferido.

Palos altos: Dícese de los palos de los cincos y de los seises.

Palos bajos: Dícese de los palos de las blancas y de los unos.

Palos intermedios: Dícese de los palos de los doses, treses y cuatros.

Pareja: Conjunto de dos jugadores que comparten los mismos intereses en el desarrollo de una partida y que se sientan uno frente al otro. * Compañero.

Partida: Unidad de juego compuesta por un número indeterminado de manos y que termina cuando una de las dos parejas iguala o supera el número de puntos a los que previamente se había pactado su duración.

Pasar: No colocar ninguna ficha en el turno de juego correspondiente por carecer el jugador de fichas que casen con los extremos del carro.

Pasar agachado: Pasar pudiendo haber jugado, ya sea por error o intencionadamente.

Pensar: Analizar las distintas opciones de juego que permitan las fichas de un jugador en cada jugada, haciendo una pausa más o menos prolongada.

Piano: Véase Carro.

Piedra: Ficha de dominó.

Poner: Véase Colocar.

Postre: Véase Jugador nro. 4.

Postura: Colocación de una ficha en uno de los extremos del carro.

Proteger: Véase Asistir.

Puerta: Cada uno de los dos palos que aparecen en los extremos del carro cuando ambos son distintos.

Puntos: Unidad superior de cómputo que refleja en la libreta de anotaciones el número de tantos o de decenas de cada mano, según se haya elegido una u otra opción de anotación.

Q

Quedar a fallo: Dejar de tener fichas de uno o dos palos por haber colocado una ficha que los contenía y de los que no tenemos otras.

R

Recoger: Tomar cada jugador siete fichas del montón una vez mezclado para comenzar una mano.

Repetir: Insistir en la postura a un palo determinado con el fin de favorecer nuestro juego o el de nuestro compañero o de anular el de los contrarios. Es un movimiento básicamente de ataque.

Ronda: Conjunto de cuatro jugadas que son necesarias para que vuelva a actuar un mismo jugador.

S

Salida: Jugada inicial de toda mano de dominó por parte de aquel a quien, por turno rotatorio, le corresponde.

Salir: Dar inicio a una mano de dominó mediante la colocación de su primera ficha, y la primera que va a constituir el carro, por parte del jugador mano.

T

Tantos: Unidad inferior de cómputo. Cada uno de los puntos o huecos negros que aparecen en cada uno de los dos cuadrados que forman la cara de una ficha de dominó.

Tapar: Véase Matar.

Tirar de la mano: Intentar imponer su juego, mediante la repetición de las fichas de su palo largo, uno de los tres jugadores que no ha salido.

U

V

Volver: Poner las fichas boca abajo para mezclarlas una vez que ha acabado una mano de dominó o antes de comenzar la primera de una partida.

Vuelta: Véase Ronda.

W

X

Y

Z

