

**COLECCIÓN DE JUEGOS:
"EL DOMINÓ"**



Gonzalo García-Gelabert Rivero

Año 2010



Índice:

1. Introducción: origen e historia del juego

2. Descripción del material.

3. Modalidades reglas de juego
 - 3.1 Modalidad Dominó Internacional.
 - 3.2 Modalidad Dominó Latino.
 - 3.3 Modalidad Dominó Venezolano.
 - 3.4 Modalidad Dominó de Republica Dominicana.
 - 3.5 Modalidad Dominó Ponce.
 - 3.6 Modalidad Dominó Cubano.
 - 3.7 Modalidad Domino Decimal.

4. Referencias bibliográficas.
 - 4.1 Bibliografía.
 - 4.2 Ilustraciones.



1. Introducción: origen e historia del juego

El dominó es un juego de mesa que surge como extensión de los dados. Aunque su origen es oriental y antiquísimo la forma actual conocida en Europa no aparece hasta el siglo XVIII, cuando lo introdujeron los italianos.

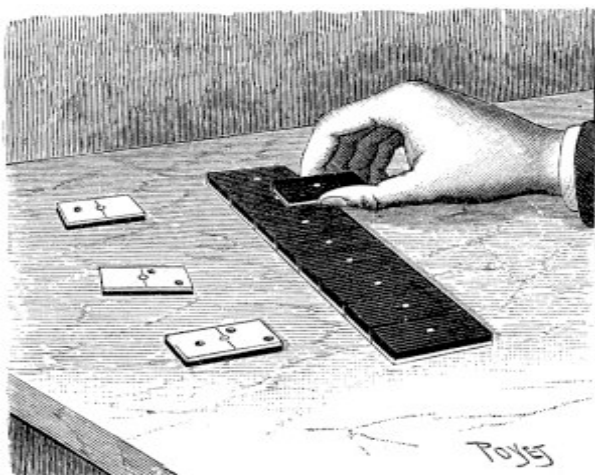


Imagen 1

Es realmente curioso que un juego como el dominó, tan profundamente emparentado con los dados, no viera la luz en occidente hasta principios del siglo XVIII; su foco de difusión en Europa se sitúa en Italia, o en Grecia si seguimos otras teorías al respecto.

En oriente, la primera referencia que se posee del dominó se remonta al chino en el 1120 a.C., hecho tampoco especialmente relevante si tenemos en cuenta que los dados tienen su origen en la prehistoria de gran número de culturas. El dominó chino es más largo que el occidental, se divide en dos tipos y originalmente se tallaba en hueso



o marfil con los puntitos hechos de ébano. Cada ficha china representa una de las veintiunas permutaciones diferentes de tirar dos dados aunque hay un total de treinta y dos fichas dado que ciertas fichas se duplicaron.

El juego apareció primeramente en Europa en el siglo XVIII, en Italia, posiblemente en las cortes de Venecia y Nápoles. Las fichas originalmente se hicieron pegando y sujetando dos láminas de ébano a ambos lados de la ficha de hueso. Esto impedía hacer trampa y mirar el valor de los puntitos por atrás de la ficha con ciertas luces. También servía para producir un agradable contraste entre los puntitos blancos y el fondo negro, permitiendo que se vea el hueso a través de los agujeros en el ébano. El alfiler en el medio de la ficha se conoce como "ojiva", por razones obvias. Aunque las fichas no se hicieron de esta manera por siglos, la tradición ha mantenido la ojiva que aún se encuentra en muchos conjuntos modernos. Muchos jugadores sienten que aún es de ayuda dado que hace que las fichas sean más fáciles de barajar y protege sus caras.

Es bastante popular en los países latinoamericanos, particularmente en el Caribe Hispano (Venezuela, Colombia, República Dominicana, Puerto Rico, Cuba, Panamá, México, Nicaragua etc.).

Aunque las fichas de dominó tienen claramente una herencia china, hay un debate sobre si el juego jugado por los europeos se trajo de China a Europa en el siglo XIV o si, en efecto, fue inventado independientemente. El dominó europeo es más pequeño que el chino y hay una ficha sola para cada permutación del tiro de dos



dados o un espacio en blanco, haciendo un total de veintiocho fichas. Este es el conjunto estándar o "doble seis" y, como en China, se pueden jugar varios juegos con él. Los conjuntos "doble doce" (91 fichas) son populares en América y los conjuntos "doble nueve" (55 fichas) también existen.

2. Descripción del material:

El dominó es un juego de 28 fichas que representan las 21 combinaciones de dos dados, más las 7 combinaciones del 0 consigo mismo y con un dado.

Las fichas con igual número de puntos en ambos cuadrados se conocen como dobles, mulas, chanchos o carretas. Asimismo, las fichas con uno de los cuadrados sin puntos se llaman blancas o chucha, y las que tienen un punto se conocen como pitos o unos. Así, con los doses, treses, cuatros y cincos hasta llegar a los seises. En otros lugares suelen ser nombrados Blanco (0), As (1), Dos (2), Tres (3), Cuadra (4), Quina (5) y Sena (6).

Las fichas son unos rectángulos; un lado es negro y el otro está dividido en dos recuadros exactamente iguales, cada uno de los cuales presenta la cara de un dado estampada en él, mediante puntos negros sobre fondo blanco (o al revés).



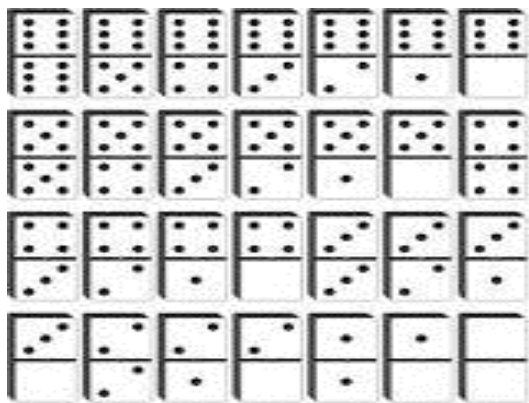


Imagen 2

Esta alternancia entre el blanco y el negro parece ser la que da nombre al juego, ya que domino, en francés, responde al hábito del cura en invierno: negro por fuera, blanco por dentro.

3. Modalidades, reglas de juego

Se colocan las fichas boca abajo y se procede a barajarlas. Cada jugador toma del montón el número de fichas correspondiente y las coloca de pie, en hilera, de manera que sólo pueda verlas el propio jugador. Si en la partida hay 4 jugadores cogerán 7 fichas mientras que si hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se guardan en el pozo.





Imagen 3

El jugador con el doble más alto lo coloca sobre la mesa boca arriba.

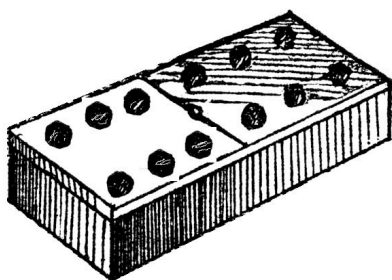


Imagen 4

El segundo jugador sitúa una ficha perpendicularmente al doble. El número del extremo de la ficha debe ser el mismo que el del doble.

El siguiente jugador puede elegir uno de los dos extremos abiertos de la hilera que se ha estrenado de fichas de dominó. Siempre hay que unir uno de los extremos libres con una ficha del mismo palo.

El turno implica una única tirada y va pasando de jugador en jugador



siguiendo la dirección de las agujas del reloj.



Imagen 5

Si un jugador no posee ninguna ficha que se corresponda con uno de los números de los extremos de la mesa debe tomar fichas del montón hasta que pueda tirar.

En el montón siempre debe quedar una ficha boca abajo (si juegan más de dos jugadores) o dos fichas (si participan dos jugadores). Cuando el jugador sin combinación no puede recurrir al montón, debe decir "ipaso!" y el siguiente jugador obtiene el turno.

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

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



siete fichas de ese número ya han sido jugadas en este caso gana la pareja/jugador que menos puntos tenga en sus fichas, y se le suman los puntos del perdedor al ganador.

Después de anotar la puntuación de la ronda, se colocan las fichas boca abajo, se barajan y comienza una nueva mano.

En las próximas rondas, el jugador que inicia el juego es el siguiente en el turno. Este puede comenzar por la ficha que desee aunque no sea una ficha doble.

Para jugar al dominó es necesario 28 fichas rectangulares. Cada ficha está dividida en 2 espacios iguales en los que aparece una cifra de 0 hasta 6. Las fichas cubren todas las combinaciones posibles con estos números. Se puede jugar con 2, 3 ó 4 jugadores o por parejas.

El objetivo del juego es colocar todas tus fichas en la mesa antes que los contrarios y sumar puntos. El jugador que gana una ronda, suma puntos según las fichas que no han podido colocar los oponentes. El vencedor es quien totaliza el menor número de puntos, que anota añadiendo los de sus adversarios.

Cuando un jugador canta dominó, los otros suman los puntos de las fichas que todavía tienen en sus manos. El total constituye la puntuación del ganador.

Si el juego está cerrado porque nadie puede mover, los jugadores suman los puntos de las fichas que poseen. Gana la puntuación más baja. El ganador lo hace por la diferencia entre su puntuación y la de



los otros jugadores. Por ejemplo, si tres jugadores puntúan 15, 19 y 22, gana el 15 y su puntuación es la siguiente: $4 (19-15) + 7 (22-15)=11$

La partida consta de varias manos y termina cuando alguna pareja o jugador alcanza el límite de puntos establecidos, generalmente suele ser el primero que consiga 50 o 100 puntos (según esté establecido) y por lo tanto ganará el juego.

La modalidad de juego más común es la de parejas, con cuatro jugadores, aunque existen otras modalidades.

3.1 Modalidad Dominó Internacional

Esta modalidad del juego se juega principalmente en España y es la utilizada en los torneos internacionales de dominó

Jugadores: de dos equipos de 2 ó 4 jugadores

Objetivo: la partida se compone de varias manos y termina cuando una de las parejas alcanza o supera los puntos establecidos, normalmente 200 ó 300.

Salida: en el Dominó Internacional el jugador que realiza la salida de la primera mano se escoge al azar.

Puntuación: la pareja ganadora contabilizará la totalidad de los puntos no jugados, es decir, la suma de los puntos en las fichas que resten por jugar a ambas parejas.

Tranca: En caso de tranca, tranque o cierre, la pareja ganadora es aquella que sume menos puntos en sus fichas no jugadas. La pareja



ganadora contabilizará la suma de los puntos en las fichas que resten por jugar a ambas parejas. En caso de empate, cuando las dos parejas suman los mismos puntos, no se contabilizan puntos para ninguna de las parejas y correrá la mano, es decir, saldrá el jugador situado a la derecha del anterior salidor.

3.2 Modalidad Dominó Latino:

Esta modalidad del juego se juega principalmente en Hispanoamérica y en Corea del Sur.

Jugadores: dos equipos de 2 jugadores cada uno.

Objetivo: la partida se compone de varias manos y termina cuando una de las parejas alcanza o supera 100 o 200 puntos.

Salida: en el Dominó Latino el jugador que posee el doble seis realiza la salida de la primera ronda.

Puntuación: la pareja ganadora contabilizará la suma de los puntos en las fichas que resten por jugar por parte de la pareja perdedora.

En caso de tranca o cierre, la pareja que tenga la menor cantidad de puntos será la pareja ganadora y por lo tanto no se le sumaran puntos, solo se sumaran los puntos de la pareja perdedora. En caso de que sumen la misma cantidad de puntos en el cierre, la pareja que salió en esa mano será la ganadora y será la que saldrá la siguiente mano.

Paso corrido: si en un momento un jugador da un paso corrido (que ninguno de los otros jugadores tienen de las fichas a jugar), al



jugador que dio ese pase corrido se le suman 25 o 30 puntos dependiendo de las reglas.

3.3 Modalidad Dominó Venezolano

Esta modalidad del juego se juega principalmente en las ciudades de Tachira, Maracaibo, Caracas, Mérida.

Jugadores: dos equipos de 2 jugadores cada uno generalmente.

Objetivo: la partida se compone de varias manos y termina cuando una de las parejas alcanza o supera 100 puntos

Salida: en el Dominó Venezolano el jugador que posee el doble seis realiza la salida de la primera ronda. En las siguientes rondas, a diferencia de otras partes del mundo empezará el jugador a la derecha del que salió en la ronda anterior

Puntuación: la pareja ganadora contabilizará la totalidad de los puntos no jugados, es decir, la suma de los puntos en las fichas que resten por jugar a ambas parejas

Dobles: al momento de la salida de forma individual, el jugador que posea más de cuatro dobles esta en la capacidad de decidir devolver las fichas al tablero antes de que algún jugador de la misma coloque la primera pieza.

Tranca: la tranca es en parejas, es decir, el equipo que posea menos es el ganador de la ronda y se le anotaran los puntos de la pareja contraria a la pareja ganadora. La pareja ganadora contabilizará la suma de los puntos en las fichas que resten por jugar a ambas



parejas. En caso de empate, cuando dos o más jugadores suman la misma cantidad de puntos, ningún equipo se anotara el valor de la tranca y en la libreta de anotaciones se colocara un 0 (cero) para así no alterar los puntos ya ganados y mantener la cuenta de juegos jugados.

3.4 Modalidad Dominó de Republica Dominicana

En la república Dominicana se juegan dos modalidades; son llamadas De Regla General y De Regla de patio (o informal). El domino de regla general es mas bien la modalidad latina.

Jugadores: dos equipos de 1 o 2 jugadores cada uno.

Objetivo: la partida se compone de varias manos y termina cuando una de las parejas alcanza o supera 100 o 200 puntos.

Salida: en el Dominó Dominicano el jugador que posee el doble seis realiza la salida de la primera partida. Las demás partidas las inicia quien haya ganado la partida anterior. La próxima ficha la coloca el jugador de la derecha de este. Se dice que ha Dominado a quien ya no le quedan fichas por colocar. Un jugador del equipo perdedor le tocara barajar las fichas.

Puntuación: en la modalidad de Regla General la pareja ganadora contabilizará la suma de los puntos en las fichas que resten por jugar por parte de la pareja perdedora. En los Juegos de Patio (informal) se suman los puntos de todas las fichas restantes.

Tranque: en la modalidad de Regla General en caso de tranque o



cierre, la pareja que tenga la menor cantidad de puntos será la pareja ganadora. En caso de que sumen la misma cantidad de puntos en el tranque, la pareja que salió en esa mano será la ganadora y será la que saldrá la siguiente mano. La modalidad de Patio varía en que, quien hizo el tranque compara solo sus fichas con el oponente de la derecha. Juego en banda es aquel en el que el tranque es obligado sin importar por donde se coloquen las fichas restantes (esto es porque él o los jugadores faltantes están obligados a dar las fichas que generen el tranque).

Paso corrido: en el juego de patio, si en un momento un jugador da un paso corrido (ya que ninguno de los otros jugadores tienen fichas para poder jugar), el jugador que dio ese pase corrido se le suman 25 o 30 puntos dependiendo de las reglas.

Puntos de salida: en la modalidad de patio (informal), si al momento de colocarse la primera ficha, el oponente inmediato no puede jugar, al jugador que salió se le suman 25 o 30 puntos dependiendo de las reglas, si la pareja tampoco puede jugar entonces se anulan los puntos de salida.

Capicúa: en la modalidad informal, si un jugador coloca su última ficha, y esta puede ser colocada por ambos extremos, se dice que es Capicúa, y al jugador que hizo la capicúa se le suman 25 o 30 puntos dependiendo de las reglas.

Pozo: en la modalidad de 1 jugador por equipo, los jugadores toman 7 fichas cada uno, quedando las fichas restantes a un lado en el pozo, el jugador cuyas fichas no pueden ser colocadas debe "cargar" fichas



del pozo, una por una hasta encontrar aquella que pueda ser colocada. Existe una variante en la que ambos jugadores toma diez fichas y no es permitido "cargar" del pozo.

Pase con ficha: si un jugador pasa (no juega) teniendo una o mas fichas que pueden ser colocadas, los puntos de todas las fichas después de ese pase se cuentan a los oponentes. Si el jugador que cantó un pase reacciona antes de que el jugador siguiente coloque su ficha solo recibirá una sanción de 25 o 30 puntos dependiendo de las reglas.

3.5 Modalidad Dominó Ponce

Esta modalidad del juego gana su nombre a que se creó entre los estudiantes universitarios en la ciudad de Ponce, Puerto Rico. Este modo logra que los juegos sean más rápidos y ofensivos.

Jugadores: dos equipos de 2 jugadores cada uno

Objetivo: acumular 20 puntos

Salida: comenzando la partida, saldrá el jugador que tenga el doble seis. El juego rota hacia la derecha (en contra de las manecillas del reloj). En las demás partidas del juego, saldrá el jugador de la derecha del jugador que salió en la mano (juego) anterior, sin importar quien ganó esa mano anterior. Desde esa segunda mano en adelante, se podrá salir con cualquier ficha (no tiene que ser doble). Al final, la persona que salió/abrió la mano, le tocara *fregar* (revolver o mover las fichas) para la próxima mano.



Puntuación: el primer pase (cuando algún jugador no puede poner ficha en el tablero) de todo el partido vale 2 puntos. Los demás pases valen 1 punto. Si la jugada hace pasar a tu propio compañero, el pase de tu compañero es 'gratis', es decir, no vale puntos para los oponentes. Si la ficha hace un triple pase, es decir, le corresponde el turno al mismo jugador de nuevo, serán 2 puntos, correspondientes a los dos oponentes que hizo pasar. (Ejemplo: Si el Jugador A1 del equipo A, hace pasar al oponente de su derecha, Jugador B1, esa jugada le da un punto al equipo A. Si en la misma jugada, el jugador A2, compañero de A1, pasa también, ese pase NO cuenta como punto para el equipo B). (Ejemplo: Si el Jugador A1 del equipo A, en una jugada, hace pasar al oponente de su derecha (jugador B1), a su compañero (jugador A2), y a su jugador de la izquierda (jugador B2), esa jugada le da 2 puntos al equipo A. Es decir, 1 punto por el pase al jugador B1, NO puntos por pasar tu propio compañero A2, y 1 punto por pasar el jugador B2. Total 2 puntos.

Tranque: vale 2 puntos para el equipo de la persona que tranco. Eso es así, aun si no gana el Tranque. El Tranque es individual: Ante un tranque, cada jugador contará sus puntos. Los puntos de un jugador NO se sumaran con los de su compañero. El jugador que tenga menos puntos en mano es el ganador del tranque. Los puntos para el equipo ganador será la suma de los puntos de los cuatro jugadores. En caso de empate, nadie tomara puntos (el equipo del jugador que provocó el Tranque son los únicos puntos en la jugada, entonces). No hay puntos adicionales por *Capicúa* (terminar la mano con la ficha que abre ambas puntas).



Recuento: el recuento de puntos después de una mano se redondeara al decimal (por ejemplo: 15 = 1 punto, 16 = 2 puntos, 25 = 2 puntos, 26 = 3 puntos, etc.). El equipo que logre acumular 20 palitos o puntos, en cualquier etapa del juego, será el ganador de la partida. Esto puede ocurrir aún sin haber terminado una mano.

3.6 Modalidad Dominó Cubano

Consta de 55 fichas, del 0 al 9 pero sólo juegan 40 fichas y duermen las 15 restantes, lo cual le da un mayor margen al azar y a la imaginación, pues nunca se sabe con certeza las fichas que están en juego, y resulta difícil, aunque parezca simple. Los jugadores generalmente pueden ser 2 o 4 y gana el primero en llegar a 100 puntos.

Reglas del juego: Se mezclan las fichas boca abajo y se reparten 10 a cada jugador, quedando en la mesa 15 (si participan 4 jugadores). Se juega en sentido de las agujas del reloj. Cada jugador trata de unir el número de uno de los extremos de una de sus fichas con el número de un extremo libre de cualquier ficha que esté sobre la mesa boca arriba. Si un jugador no puede hacerlo, pierde el turno y continúa el jugador de su izquierda. Cada jugador puede jugar solo una ficha por turno.

El primer jugador deshacerse de todas las fichas anuncia: "¡Domino!" y gana el juego. Si ninguno puede jugar, el juego termina bloqueado. Cuando pasa esto, todos los jugadores dan vuelta sus fichas y suman los puntos de cada ficha. El jugador con el puntaje más bajo gana el



juego y obtiene los puntos de todas las fichas de sus oponentes. El jugador que primero llegue a 100 puntos gana la partida.

3.7 Modal 4.1 Bibliografía:

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Domin%C3%B3>
- <http://sjdomino.treszetas.com/domino.html>
- <http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-Tradicionales/139/Domino.htm>
- <http://www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Tablero/340/Domino-Cubano.htm>
- <http://www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Tablero/66/Domino-Tradicional.htm>
- <http://www.domino-en-linea.com/historia-del-domino.html>
- <http://www.google.es/imghp?hl=es&tab=wi>

4.2 Ilustraciones:

Imagen portada:

- <http://donibaneleku.nireblog.com/archives/2009/12>

Imagen1:

- <http://www.domino-en-linea.com/historia-del-domino.html>

Imagen 2

- <http://loniasma.blogspot.com/2010/04/juego-de-domino-para-cuatro-jugadores.html>

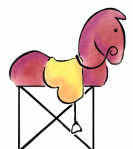


Imagen 3:

- <http://www.escueladigital.com.uy/juegos/domino.htm>

Imagen 4:

- <http://www.revistadomino.com/blog/page/2/>

Imagen 5:

- http://susanapedagogia.blogspot.com/2010_06_01_archive.html

MUSEO DEL JUEGO

