



COLECCIÓN
ALFONSO "CHICO" CARRASQUEL

Luis Delgado Alvarado ■ Luis Oscar Albuja

Dominó pedagógico

Estrategias para el desarrollo
del razonamiento lógico
de estudiantes y docentes



Ministerio
del Poder Popular
para la Educación



Nicolás Maduro Moros

Presidente de la República Bolivariana de Venezuela

Tareck El Aissami

Vicepresidente Ejecutivo de la República Bolivariana de Venezuela

Elías Jaua

Vicepresidente para el Área Social

Ministro del Poder Popular para la Educación

Junta Administradora del Ipasme

Marisela A. Bermúdez B.

Presidenta

Pedro Germán Díaz

Vicepresidente

Elkis A. Polanco G.

Secretario

Fondo Editorial Ipasme

Federico J. Melo S.

Presidente

Luis Delgado Alvarado ■ Luis Oscar Albuja

Dominó pedagógico

Estrategias para el desarrollo del razonamiento lógico
de estudiantes y docentes

Dominó pedagógico. Estrategias para el desarrollo del razonamiento lógico de estudiantes y docentes

© Luis Delgado Alvarado • Luis Oscar Albuja

Segunda edición

© **Fondo Editorial Ipasme**

Caracas, 2018

Primera edición

© **Fondo Editorial Ipasme**

Caracas, 2012

Depósito Legal: lf65120103703613

ISBN: 978-980-401-100-9

Edición y corrección: Luis Durán

Diagramación: Elia Gallegos S.

Diseño de portada: Yaraiví Alcedo

Fondo Editorial Ipasme:

Locales Ipasme, final calle Chile con Av. Presidente Medina

Urbanización Las Acacias. Municipio Bolivariano Libertador, Caracas

Distrito Capital, República Bolivariana de Venezuela

Apartado Postal: 1040

Teléfonos: +58 (212) 634 54 45 / 634 54 53 / 634 54 56

Se autoriza la reproducción total o parcial de la presente obra, siempre que se señale la fuente original.

A MANERA DE BIENVENIDA

Personalidades hay aparentemente reposadas, tranquilas y serenas en quienes sin embargo, como lo puntualiza el adagio “La procesión marcha por dentro”.

Sirve este comentario para introducir el hermoso libro *Dominó Pedagógico* de Luis Oscar Alujas y del Profesor Luis Delgado Alvarado, cuyo diario ser y hacer siempre ha estado distante de complejidades y, más todavía, su labor de educador meritísimo, forjador de varias generaciones, se ha caracterizado por la apacibilidad.

Ahora, ese nuestro muy respetado profesor, a quien conozco de vista, trato y comunicación desde hace muchos años, nos sorprende con un libro estupendo para obligar a pensar y, ¿por qué no? hasta para avergonzarnos al comprobar que nada sabíamos del dominó auténtico que, por estos días y para siempre, nos obsequia el Profesor Luis Delgado Alvarado.

Bienvenido este hermoso libro nacido para suscitar interés profundo en nuestra actividad nacional, en cuyo seno el juego del dominó es una tradición profundamente cimentada.

Concluyo con este comentario: amigo personal del profesor Luis Delgado Alvarado, jamás jugué dominó con él... y ahora mucho menos, hasta que no me sepa de memoria todo lo que este buen compatriota nos obsequia en esta interesante obra.

DEDICATORIA

A todos los innumerables dominocistas que en Venezuela, con alarde de inteligencia y de esfuerzo en equipo, practican este complejo juego, muy especialmente a nuestros colegas educadores dedicamos, con respeto, esta edición de “Dominó Pedagógico”.

Felipe Montilla (+), Pedro Felipe Ledezma (+), Celia Jiménez (+), Alejandro Reyes (+), Robinson Valderrama (+), Onelia Sánchez, Gladys Naranjo, Nina Labrador, Josefina García, Rosalba Morett, Elsa Rivas, Elvia Romero, Yasmery. de Moya, José Silva Estrada, Aníbal Salazar, Carlos Nava, Eliseo Silva, Héctor Araujo, Emilio Arévalo, Arthur Barazarte, Jhonny Niño, José Colmenares y Juan Colmenares, Oscar Alujas y Miguel Alujas, Miguel López y Luis López, José V. Guzmán, Luis Miguel Delgado, Zoilo Aber Rodríguez, Emilio Salazar, Iván Machado, Carlos Domínguez, Aleida Rojas, Antonieta S. de Mijares, Arístides Hernández.

A los integrantes del equipo del Colegio de Profesores en los torneos “Inter Colegios de Profesionales Universitarios”: escenificados entre los años 1962 y 1974 y entre los que se contaban: Jesús Ramón Malavé, Félix Laouchez, Raúl Peña Hurtado, Luis Villapol, Jesús Gómez Merentes, Inocencio Rosales, Felipe Villegas, Pedro José López, Luis Solórzano Bastidas, Gilberto Mastracci, Alejandro Agostini Centeno, Felipe Bezara, Félix Luces, Rosalio Motero, Pedro Hurtado, Eliodoro

Rivas Fermín, Luis Andrés Mejías, Ronald Golding, César Alayón, Vinicio Romero, Hilario Pisani Ricci, Alejandro Agostini Centeno, César Augusto Carmona y Luis Daniel Balestrini.

A los profesores que representan a los distintos Pedagógicos del país: Mary C. Agüero Palazzi, Magaly Altuve Zambrano, Blanca Arno, Lilian Arvelo Alemán, Mirian E. Azarak, Judith J. Barreto de Medina, Mireya E Bazarte de Maza, Sara M. Carucí de Alvarez, Isabel T. Contreras de Pino, Nellis Mireya Cedeño, Aura V. Díaz de Perales, Sylvia del Carmen Donoso de Westphal, Elizabeth Gutiérrez de Quiñones, Elisa A Guzmán, Mariela Hernández de Martinez, Judith Hernández de Peña, Gisela Herrera Mogollón, Amanda Holguín Valdés, Sonia M. Izzo de Contreras, Soraima Lopez de A., Julia Esther Machmud Garcia, Olga Medina de A., Yoelina Mendoza de Gomez, Alba Montaner de E., Milca Moreno, Miriam Navarro de Rosas, Yenía M. Ortega de Romero, Benilde Ortiz de Navas, Ada E. Pastrán de Oropeza, Raquel Salazar de Boadas, Arelis Sánchez, Lesbia M. Silva, Pablo Manuel Rodríguez Perdomo, Andrés M Rodríguez V, Luis Felipe Rojas Garbán, Jorge Daniel Rojas Riera, Ennio Luis Romero Martínez, Rubén Darío Saavedra De León, Emile Crispin Salazar Marín, Jorge Antonio Salazar, Miriam Navarro de Rosas, Yenía Mercedes Ortega de Romero, Benilde Ortiz de Navas, Ada Egleé Pastrán de Oropeza, Josefina Rendón Pérez, Rosalía Rendón Pérez, Estela Josefina Rivas Mieres, Raquel Josefina Salazar de Boadas, Arelis R. Sánchez Vera, Marta Elena Santelíz Arriechi, Alice C Santos de Segarra, Lesbia María Silva, Altagracia Dolores Tovar, Asunción del Valle Urbano Yeguez, Marialcira Vechini de Vidal, Wilma Villegas de Mac Lellan, Lidia zambrano de Donoso, María Eugenia Batista, Yasmery González, Nidia Perera, Ramona Pérez, Jorge Abreu Graterol, Luis Enrique Agüero, Emilio A. Arévalo, Jose Vicente Alva-

rado, Cesar Joel Arias Palacios, Jesús Rafael Arocha, Benjamín Antonio Arrieta Parra, Lorenzo Avilán Millán, Rubén Darío Bueno Yáñez, Ramón Camacho, Edito José Campos, Alexis Rafael Carrasco Alvarez, Edgar Enrique Carrillo Sánchez, Jesús Salvador Castillo Espinoza, Andrés Eloy Chacón Pérez, Eddy José Córdova Córcega, Rubén Gustavo Escobar Alujas, Israel Antonio Fermín Bello, Humberto José Ferrer Rodríguez, Antonio José Galup García, Juan Ramón Garcés Rodríguez, Magdiel Esban Gómez Gutiérrez, Gilmer Alberto Gómez Ramos, Alfredo José González Briceño, Francisco José González, José Del Rosario Hernández, Wilmer José Hurtado García, Alexis Del Valle Landaeta Pérez, Reynaldo Melchor Lezama Pérez, Francisco Miguel López Figueroa, Luis Ramiro López, Erasmo Maiz, Rafael José Martínez Cedeño, Francisco Jose Martínez Guédez, Luis Ramón Martínez Ravelo, Efraín Antonio Martínez Torrealba, Adeldo Meleán, Jerman Rafael Mendoza Pacheco, Tomás Gilberto Moreira Castro, Luis Rafael Muñoz Rivero, Jorge Enrique Ochoa Moreno, Henry Pacheco Cardoza, Fernando Rey Padilla Pérez, Bartolo Manuel Paolini Argüello, Ortelio Enrique Párraga, Antonio José Pérez Muñoz, Juan Perfetti, Jaime Picón A, Gilberto Antonio Regalado Guillén, Argimiro Jesús Reyes Ortiz, Oswaldo Rivas Rivas, Gilberto J Rivero, Jesús Alfredo Sánchez García, Carlos Ignacio Solórzano Ovalles, Pancrazio Tata Tata, Cervidio Carmelo Tovar López, Fidias Elías Tovar Ostos, Federico Augusto Villalba Frontado, Abdel Puerta, José Silvio Torres, Gustavo Poleo, José Adames, Juan J Carucí M, , Carlos Vásquez, Delrosi Alberto Porras.

PRÓLOGO

Pretender comprimir la vasta complejidad del buen DOMINÓ en un manual es una empresa no solo titánica sino imposible. Algo así como aquella famosa anécdota atribuida a San Agustín de Hipona, el mayor teólogo católico de todos los tiempos. Cuenta la pequeña historia que, paseándose el teólogo frente a la inmensidad del mar Mediterráneo y en meditación sobre el más profundo Misterio de la dogmática cristiana con la pretensión absurda de comprenderlo a cabalidad con la sola fuerza de su intelecto... en ese momento vio en la orilla de la playa a un niño que, incansablemente, traía una y otra vez, agua del mar en un tobito que vaciaba con cuidado en un pequeño hoyo que había abierto en la arena. Agustín intrigado, preguntó al niño:

- “Hijo mío, ¿qué pretendes con tantas idas y vueltas del mar al hoyito y viceversa?”

- “¡Guá!” (respondió el niño)... “Meter toda el agua del mar en este hoyito”!.

- “Hijo mío, ¿no te das cuenta de que eso es imposible?”

En ese instante ese niño reveló al sabio religioso su verdadera naturaleza: “¡Soy un Ángel del Señor! enviado para darte este mensaje: te intriga que un niño pretenda hacer caber todo el inmenso mar en un pequeño hoyo; y, sin embargo, tú, insensato, sí pretendes abarcar la inmensidad esencial de Dios, infinitamente perfecto, con tu imperfecta inteligencia humana”. Y el ángel-niño desapareció.

LEYES ACTUARIALES APLICADAS AL DOMINÓ: Existen 1.184.040 combinaciones posibles en 28 piedras tomadas de 7 en 7, como lo demuestra la fórmula de combinaciones sin repetición.

$$C = \frac{m}{n} \quad C = \frac{m!}{(m-n)! n!} \quad C = \frac{5.967.561.600,00}{5.040} \quad C = \frac{1.184.040,00}{1}$$

Ahora bien, para saber la probabilidad de que en una mano las fichas se repitan exactamente igual, (valga decir, que cada jugador tenga sus mismas piedras) habría que considerar las Variaciones sin Repetición, lo cual nos da:

$$18.944.640$$

Pero, para que la mano se presente igual, el salidor tendría que ser el mismo, por lo cual, tenemos que multiplicar esta cantidad por 4, que es la frecuencia de turnos de salida para cada jugador:

$$18.944.640 \times 4 = 75.778.560$$

Es decir que tendría que jugar un mismo cuarteto de jugadores, “100 manos diarias” durante 2.076 años, para que se les repita una mano exactamente igual.

Hasta aquí la mano se presenta igual, pero los jugadores podrían, en esta nueva oportunidad, desarrollarla de manera diferente a la original, generando otras variantes. Para resumir, diremos que hay 1.792.000.000 variantes que se pueden presentar en una mano cualquiera escogida al azar (Héctor Simoza A.). Tan imposible, como es jugar por 2.076 años, lo es pretender enseñar o aprender a jugar cada mano en particular, no quedando sino recomendar la observancia de algunas reglas generales

(producto de nuestras propias experiencias) para el mejor desenvolvimiento en este juego, el cual es el propósito fundamental que nos hemos trazado con este manual.

Hay millones de variantes posibles en dominó: no hay tácticas detalladas que agoten tal variación... sólo procede, por tanto “una que otra orientación”.

El triunfo depende más de suma concentración, dialéctica deductiva y mutua compenetración, mediante un haz de señales basadas en reflexión.

Este Prólogo no debe terminar sin aclarar porqué llamamos **INTELLIGENTE** al juego de mesa que en este folleto describimos someramente.

En el buen Dominó prevalecen:

- el estudio
- la concentración
- la observación
- la memorización
- el cálculo aritmético
- y la deducción (o inferencia)

Todas ellas funciones propias del intelecto.

El azar, las leyes de la probabilidad y la intuición (o el “feeling”) influyen también pero en grado muchísimo menor.

Por supuesto este “Dominó Inteligente”, excluye, obviamente, las trampas, el licor (excesivo) y las apuestas gruesas en dinero (o su equivalente).

Y en cambio, cultiva preponderadamente:

- la disciplina
- el trabajo en equipo
- la prudencia o el arrojo (según el caso)
- la cortesía
- y la ética específica (o sea, la Deontología lúdica)

TEST INICIAL

1. ¿Cuál es la diferencia esencial entre Estrategia y Táctica?
2. ¿Cuál es la mejor estrategia en el dominó: la ofensiva o la defensiva?
3. ¿Cuál Sistema de Información, coordinado con su pareja, prefiere Ud. aplicar: el Tradicional, popularizado por Héctor Simosa Alarcón (El Tigre de Carayaca) o el Moderno (también llamado “Rápida-lenta”)?
4. ¿A cuánto asciende la suma total de puntos, en el dominó por parejas practicado en Venezuela? ¿De cuántos tantos es el levante mayor y de cuántos, el menor?
5. ¿Qué aspecto debe Ud. tomar en cuenta para orientar debidamente sus salidas? ¿Conoce Ud. la Estrategia de Salida orientada por las 4 “ces”: Calidad, Cantidad, Conteo y Calamita (o Cebo).
6. ¿Conoce Ud. la Tabla Precisa de Salidas en relación con el monto total del levante?
7. ¿Qué es peor: tener dobles o tener fallas?
8. Si Ud. tiene un doble con cuatro acompañantes de la misma pinta... ¿sale con el doble?
9. ¿Si Ud. tiene un mal levante... piensa poco o mucho antes de salir?
10. ¿Prefiere Ud. salir por el doble mayor... aunque no esté acompañado por otra ficha de pinta homogénea?
11. ¿Cuál es el doble más ahorcable?
12. ¿Ud. suele castigar por encima o por debajo... la salida del contrario?
13. ¿Cuál es la misión principal del Salidor, del Segundo jugador, del Tercero y del Cuarto?
14. ¿Cuáles son las llamadas “Leyes de Oro” en el Dominó? ¿Y qué tácticas son preferibles antes que violarlas?

15. ¿Cuál es en Dominó la táctica similar a la de Ricaurte, protomártir de nuestra Independencia, en la batalla de San Mateo?
 16. ¿Cuál es la táctica que podríamos llamar el “Latigazo del Zorro”?
 17. ¿En que consiste la “Estocada de Nevers”?
 18. ¿Cuál ficha del salidor es tan o más importante que la de su Salida?
 19. ¿Qué es más importante: ubicar una ficha o ubicar una serie?
 20. ¿Cómo se calcula bien una tranca?
 21. ¿Cómo se evita una tranca no deseable?
 22. ¿A que táctica dominocística se la llama “abrir puerta y ventana”?
 23. ¿Cuáles son las tácticas más iterables en dominó?
 24. ¿Conoce Ud. la llamada “Partida Inmortal”?
-

1. ¿Cual es la diferencia esencial entre ESTRATEGIA Y TÁCTICA?

“**ESTRATEGIA**” es un vocablo de origen griego que significa “planificación y ejecución de una campaña militar”. Uno de los mejores ejemplos de estrategia en la Historia Universal es la campaña de Carabobo, diseñada y dirigida por Simón Bolívar. Cada uno de sus Generales cumplió a cabalidad con su respectiva parte del ingenioso Plan y al frente de sus ejércitos (marchando a ritmo forzado, desde los Llanos Occidentales, o desde los remotos o agrestes Llanos del Sur, o desde Trujillo y Zulia o desde las serranías del Oriente) concurren puntualmente al glorioso Campo de Carabobo y nos dieron la Libertad. Bolívar estaba tan seguro de lo eficaz de su Estrategia perfectamente planificada y mejor ejecutada, que al final de la Campaña exclamó: “Tengo al General Realista metido en un laberinto tal que ni siendo un ángel podría escaparse de él”.

Verdaderamente, sea cual sea la actividad compleja que se acometa, no planificar es...!planificar el fracaso!

TÁCTICAS son los lances múltiples, diferentes e imprevistos ya en plena batalla, siempre orientados por las directrices generales de la Estrategia. Páez fue un genio en idear y ejecutar tácticas con las cuales destruyó al único ejército profesional enviado por el Imperio Español a pacificar las Américas.

En el dominó su sistema Integral de juego comprende, necesariamente, dos subsistemas: el ESTRATÉGICO y el TÁCTICO, íntimamente relacionados.

- a. La ESTRATEGIA comprende 3 fases:
la Estrategia de Pre-partido,
la Estrategia de Pre-mano y
la Estrategia de mano.

Brevemente, la **Estrategia de Pre-partido**, atiende, entre muchos otros aspectos y antes de comenzar la competencia, a que cada pareja se ponga de acuerdo respecto al Sistema de Información y al Método de Salidas que aplicarán coherentemente.

La Estrategia de Pre-mano atiende principalmente:

1. a la valoración que se tenga sobre la calidad del “levante” y
2. al monto de la “tantera”.

Ambas, individualmente o en conjunto, determinarán si se inicia la mano con agresividad o conservadoramente, es decir, “a la ofensiva” o “a la defensiva”.

Y, por último, **la Estrategia de Mano**, o sea, ya dentro de su desarrollo. Señala, por ejemplo, cuando se debe proseguir una mano con tácticas de descarte porque se atisba un peligro inminente o por el contrario, jugar para “encerrar” la mayor cantidad de tantos, contrarios.

- b. En cambio el subsistema TÁCTICO comprende, los numerosísimos lances que cada jugador, basándose en los principios estra-
-

tégicos ya acordados con su compañero más sus propias deducciones y excepcionalmente, su “feeling”... aplica en cada turno, tomando en cuenta las piedras ya jugadas y por jugar (sobre todo las que tiene bien localizadas).

En este moderno Manual planteamos un buen número de dichas tácticas y, en algunos casos, las analizaremos siquiera someramente.

Pero a sabiendas que en la realidad de este intrincado pasatiempo existen muchos otros lances tácticos que por sencillos o similares a los planteados preferimos obviar.

No inicies cincos ni seises
si a jugar vas de ofensor,
sobre todo si sus dobles
(afines).. ¡tuyos no son!
Si uno o dos seises tienes ...
¡son para la ejecución
del doble-seis! Mas con tres,

cambia ya la situación:
sopesar debes salida,
tantos en juego y score,
antes de iniciar, quizá,
triada incógnita mayor.
Con los cinco y con los cuatro...
¡ten similar precaución!”

3. ¿Cuál Sistema de Información, coordinado con su pareja, prefiere Ud. aplicar: el Tradicional, popularizado por Héctor Simosa Alarcón (El Tigre de Carayaca) o el Moderno (también llamado “Rápida-lenta”)

Ambos Sistemas, si se aplican con disciplina y mutuo entendimiento de la pareja, son buenos.

El Sistema Ortodoxo se basa principalmente en la pensada breve, o no tan breve, sobre las fichas que se castigan. Cfr. Simosa Alarcón, “Ciencia y Arte en el Dominó”(1.957).

El Sistema Moderno se basa, principalmente, en las pensadas brevísimas, breve, media, larga y muy larga previas a golpear cualquier ficha; dándole máxima importancia a la información sobre la pinta que se da y no sobre la que se castiga. . Cfr. al final de este folleto el resumen de este Sistema, elaborado por Luis Oscar Albuja.

Cada pareja probablemente tiene, al menos, dos mayorías compartidas...
¡Urgente es su ubicación!
Es para ello imprescindible pensar, ambos con rigor.

Y recuerda: “mayoría” en sentido estricto son, por lo menos 4 fichas y de homogéneo color.

4. ¿A cuánto asciende la suma total de puntos, en el dominó por parejas practicado en Venezuela? ¿De cuántos tantos es el levante individual mayor y de cuántos, el menor?

La suma total de tantos en nuestro dominó es de: 168 tantos.

El levante mayor: 69 puntos (o tantos); y

El levante menor: 15 puntos (o tantos)

El primer dato es clave para decidir si se busca o facilita una tranca; o, si más bien, se evita a todo trance. Los dos siguientes sirven para orientarnos en cuanto al monto de la ficha escogida para iniciar.

Una distribución equitativa (y por supuesto, hipotética) al inicio de mano es de 84 tantos para cada pareja (42 cada jugador). Esta observación fundamenta nuestra recomendación de que se dé suma importancia a la primera ficha no-obligada de los otros tres jugadores porque muy probablemente refleja cómo están sus levantes: muy llenos o muy limpios de tantos. Este es el fundamento de la llamada “Cruz de Malta”, practicada sobre todo, en República Dominicana.

5. ¿Qué aspecto debe Ud. tomar en cuenta para orientar debidamente sus salidas? ¿Conoce Ud. la Estrategia de salida orientada por las 4“Ces”?

Para orientar sus salidas cualquier jugador sensato y disciplinado tome en cuenta, rápidamente, cuatro “Ces”:

- Calidad del levante;
- Cantidad del levante
- Conteo (o sea, estado de la tantera): y
- Calamita (también llamada Cebo)

Son casa, carro, comida y cariño ansiado dón en la vida. Y cuatro “ces” deben ser preocupación antes de cada salida: calidad, cantidad, cuenta (que el spanglish” llama score”) más la C de calamita...

(yo nombro así la misión que cumple la pinta-imán: atraer la aparición probable de otra homogénea que refuerce mi escuadrón). ¡Hay cuatro “Ces” en la vida y otras cuatro en dominó!

El que saque varios dobles...
¡preocúpese con razón!
Pero sepa: dos, tres fallas
¡son muchísimo peor!

5.1 ¿Qué es calidad?

Cuando un jugador levanta sus 7 piedras (o fichas), la suerte puede haberle dado una combinación que, en principio e individualmente, pueda ser considerada de muy buena, buena, regular, mala o pésima calidad. Es muy importante aprender a juzgar con rapidez la cualidad del levante. En general, los juegos buenos están conformados por una mayoría de fichas de una misma pinta, lo que nos permite jugar ofensivamente y, si esa pinta es de las series bajas, tanto mejor. Un juego con un “violín”, aunque presente una falla, es preferible a un levante con dos pintas de cada una de las siete series, especialmente, si se es salidor.

5.2. ¿Qué es cantidad?

Cada jugador, después de haber calibrado la calidad de su levante debe sumar, rápidamente, el monto total de sus puntos. Esto es la cantidad. Y esta cantidad puede ser baja (entre 15 y 34 puntos); intermedia (entre 35 y 50); o alta (entre 51 y 69). Un juego alto en tantos es de por sí peligroso; en cambio, uno bajo, nos puede permitir ciertas licencias. Ahora bien, la cantidad influye en la valoración que se tenga sobre la calidad de una mano, pero no es el único argumento. Se puede tener un juego alto muy bueno; por eso, independientemente de la cantidad, si **la calidad** de su juego es alta, el jugador orientará la mano ofensivamente, con agresividad. Pero si es baja, la orientará hacia el descarte, defensivamente, con prudencia. Y si es intermedia, decidirá guiándose por la situación de la tantera.

De cualquier manera, hay que tener presente que ésta es una disciplina de parejas y el levante de nuestro compañero también cuenta.

5.3 ¿Que es cuenta o conteo?

Es lo que solemos llamar tantera o score, constituida por la suma progresiva de los puntos obtenidos por cada pareja, en las diferentes manos de una partida. Los jugadores deben, lógicamente, orientar la estrategia de una determinada mano a partir del estado de la cuenta.

Relación del puntaje nuestro respecto al de los adversarios , en la cuenta:

- a. Ambos puntajes bajos:** en principio, nuestra salida debe ser agresiva, en procura del máximo de puntos.
- b. Ambos puntajes altos:** debemos salir con **suma prudencia** y jugar toda la mano con suma precisión; es decir, buscando los pocos tantos que nos faltan para el triunfo final y/o evitando que nuestro adversarios consigan los que les faltan a ellos. Por ejemplo, podría ser conveniente que el salidor procurara no quedarse con falla en la Apertura y en el juego Intermedio.
- c. Nuestro puntaje alto y el de los adversarios, bajo:** nuestra salida debe ser prudente, en procura de los tantos necesarios.
- d. Nuestro puntaje bajo y el de los adversarios, alto:** nuestra salida debe ser **muy agresiva**, en procura del máximo de tantos.
- e. Ambos puntajes intermedios:** nuestra salida, “ad líbitum” o sea, a discreción.

5.4 ¿Qué es el efecto Calamita o Cebo?

Calamita es la piedra-imán que atrae el hierro y el acero. Y cebo es el señuelo que puesto en la punta del arponcillo atrae a los peces.

Piedra-imán es mixta o doble que puede la iniciación atraer de cierta “pinta” que enriquezca tu “legión” (o secuencia). Por ejemplo: ¿tienes tren de seises? Un

dos da sin vacilación si a tu tren falta el dos-seis; y, en cambio, sin tentación, no des voluntario un cuatro si el seis-cuatro está en tu “stock”.

La Salida, en la partida Inmortal (la cual insertamos al final de este capítulo) por doble-uno... es un excelente ejemplo de la aplicación de salida por un doble con efecto calamita porque induce la aparición del 1/0 para que enriquezca el violín de cinco blancos que ya se posee.

6. ¿Conoce Ud. la Tabla Precisa de Salidas en relación con el monto total del levante?

La estrategia en cada mano, se divide en 3 etapas:

Apertura o Inicial: (las 2 primeras jugadas);

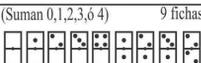
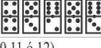
Intermedia: (3ra. y 4ta. jugada)

Final: (5ta. y 6ta. jugada).

Nota: por supuesto, en caso de tranca el número de jugadas se reduce. En la Apertura, la Salida es la jugada más importante, ya que orienta, por regla general, el desarrollo de toda la mano.

Para orientar tus salidas según monto alto o menor de pintas, usa esta Tabla de ajustada precisión:

Esta Tabla tan precisa aclara la deducción de cuál y también de cuáles piedras restan a tu clon, en el momento crucial de un cierre o de otra gestión.

TABLA PRECISA DE SALIDAS (en relación a los montos totales del "levante")				
Monto total:		Monto de la ficha salidora:	Fichas posibles:	Categoría:
Bajos	de: 15 a 22	<i>Sal blanco o que sume 4, si hay menos de 22</i>	(Suman 0,1,2,3,6 4)  9 fichas	I
	de: 23 a 30	<i>Por 5 si 30 o menos;</i>	(suman 5)  3 fichas	II
Medios	de: 31 a 40	<i>y si 40 o menos de 40, sal por 6</i>	(suman 6)  4 fichas	III
	de: 41 a 50	<i>por 7 hasta el cincuentón;</i>	(suman 7)  3 fichas	IV
Altos	de: 51 a 60	<i>por 9 u 8... ¿hasta 60!</i>	(suman 8 ó 9)  5 fichas	V
	de: 60 a 69	<i>y si hay más ...¿sal por mayor! Es decir, por 10, por 11, por 12... ¿ Y valgate Dios!</i>	(suman 10,11 ó 12)  4 fichas	VI

7. ¿Qué es peor: tener dobles o tener fallas?

Cada doble aun en pelo, nos permite hipotéticamente una colocación de piedra, evitando el pase.. Y no pocas veces, el doble asume táctica de defensa y hasta de ataque.

En cambio, la falla es falla y falla hasta el final de la mano. En la gran mayoría de los casos ese dicho de que “paso y gano” es simplemente un consuelo de tonto.

Tener **una falla** en nuestro levante... es malo. Tener **dos fallas**... ¡es grave!. Y tener **3 fallas** ¡es gravísimo, sobre todo, si son de pintas bajas (blancos, unos y doses).

Si ante salida adversaria, de bajo o medio tenor, mi pareja ya ha pasado (o jugó con convicción)... ¡la falla, engarzada al mismo pintaje del salidor, debo soltar de inmediato so pena de darla en peor momento, debido a un cuadro, u otra obligada reacción.

Falla es falla. Es defensiva. Y por débil, da pavor... B y D acostumbran jugarla, por ende, en la iniciación; y, en cambio, a mitad de mano, el C o su salidor: ya que no deben quedarse “fallos” tan pronto... Ellos son los que, en principio, disfrutan de ímpetu y tiempo a favor.

8. Si Ud. tiene un doble con cuatro acompañantes de la misma pinta... ¿sale con el doble?

Desde los tiempos del Dr. Simosa, la doctrina al respecto es muy clara: si se posee un doble (y sólo uno) más 4 acompañantes del mismo signo, hay que salir, siempre, con dicho doble si esa secuencia es de alto voltaje, es decir, de 6, 5, 4 ó de 3. El doble no corre riesgo de ahorcamiento, pero sí de “encerramiento”, en compañía de una de sus acompañantes o, peor aún, de “ahogamiento” con dos de sus acompañantes. Si la combinación es de pintas bajas, es decir, de blancos, unos o doses... y tenemos alguna falla, se puede correr el riesgo de salir por una de las fichas mixtas del violín.

Pero, si se posee otro doble: debe salirse por éste, a menos que se tenga en “pelo”, en cuyo caso, la salida será por el doble del violín si la combinación es de fichas altas, pero, si es de fichas bajas y el doble en pelo es alto, puede salirse por éste, después de Larga Pensada. Pongamos por caso que se tienen 5 blancos con su doble y, adicionalmente, doble 6 en ‘pelo’ y otra ficha mixta cualquiera; la salida debe ser por doble 6; pero, si esa otra ficha no es mixta sino otro doble en ‘pelo’, la salida será por el doble del violín. Por último, si ese otro doble es de puntaje alto y se encuentra acompañado (obligatoriamente será por una de las fichas del violín) debe salirse por este otro doble.

9. ¿Si Ud. tiene un mal levante... piensa poco o mucho antes de salir?

Por supuesto, si tenemos un mal levante, bien, porque presentemos una alta cantidad de dobles o, peor aún, la combinación de estos con dos o tres fallas (que es el máximo que se pueden tener en el momento de la Salida) nuestra pensada debe ser ¡extremadamente larga antes de salir! informándole así al compañero, desde el inicio, nuestras penurias e incitándolo a que tome él las riendas de la mano.

Cuando este tipo de mano, especialmente mala, se presenta y la partida está a pocos puntos de definirse para cualquiera de los dos bandos, se podría, incluso, salir con ficha mixta doble-falla, en un intento desesperado de encontrar alguna de las dos mayorías en manos de nuestro compañero.

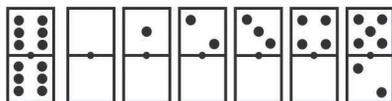
Si es pésimo tu levante...
!tu victoria no es ya opción!
Sólo procura el descarte;
ayudar a tu otro yo;
desorientar al contrario
con cacería al por mayor;
y encomendarte al Gran Santo
de lo Imposible... Y si no,
hacer lo que los romanos

hacían con gran tesón...
-¿Y qué hacían los Romanos?
-¡Los Romanos, sí señor,
hacían lo que podían
de acuerdo a cada ocasión!!

10. ¿Prefiere Ud. salir por el doble mayor... aunque no esté acompañado por otra ficha de pinta homogénea?

La salida por un doble en pelo sólo se justifica en alguno de estos casos:

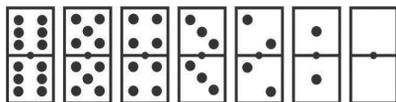
- a. cuando se tiene una buena mano baja y ese doble alto es la ficha que estorba o “sobrante”



- b. cuando ninguna otra posible salida es buena y no se tiene otra falla;



- c. en el caso extremo que se levanten los 7 dobles



Es decir, que por regla generalísima no se debe salir con un doble en “pelo”. La razón fundamental es sencilla y consecuente con plantea-

mientos anteriores: si tener fallas es lo peor de un levante... salir con fallas es ponerse voluntariamente en falla desde el inicio de la mano, cuando la distribución de los otros tres levantes es una incógnita total; y la probabilidad de acierto está “dos a uno” en contra nuestra.

Si, en definitiva, opta por esta salida arriesgada... ¡hágala después de una larga pensada!

11. ¿Cuál es el doble más ahorcable?

El doble más ahorcable no es 6/6, ni el 5/5 ni el 4/4 ni el 3/3 ni el 2/2 ni el 1/1 ni el 0/0...Es cualquier doble acompañado por otras dos fichas del mismo color. O sea, 6/6 acompañado con otros dos 6; ó 5/5 con otros dos 5; ó 4/4 con otros dos 4; y así sucesivamente. Es lo que llamamos doble en tercera.

Por supuesto nuestra preocupación debe ser mayor con las combinaciones altas que con las bajas.

12. ¿Ud. suele castigar la salida del contrario anunciando pintas que están por encima o por debajo de ella?

Si para castigar la salida se poseen, en **igualdad de condiciones**, dos o más fichas, debe iniciarse, si ello es posible, con aquella cuya pinta sea numéricamente superior a la de la salida del contrario (obviamente si la salida fue por doble 6 o si no disponemos de alguna superior a la salida, no podremos cumplir con esta premisa). ¿Por qué? Porque la pareja salidora parte con las siguientes ventajas: 1) lleva un tiempo adelante de la otra pareja. 2) impone el ritmo inicial al escoger libremente la 1ra. ficha que entra en juego en esa mano. 3) estadísticamente se estima que, la pareja salidora gana, aproximadamente, 2 de cada 3 manos. Todo ello determina que en principio (y en términos generales) cuando un adversario es el salidor, debemos jugar, como dijimos en párrafos anteriores, a la defensiva y una buena manera de hacerlo es desprendiéndonos de las fichas más altas que poseamos, amén de, posiblemente, aliviar a nuestro compañero de una eventual pesada carga. Hasta aquí nos hemos referido a la premisa de “igualdad de condiciones”, ahora bien, compliquemos un poco la decisión. Supongamos que la salida fue por 4/4. ¿Qué hacer si tenemos 4/0 con dos blancos más sin el doble y, 4/6 con otro seis que no es el doble? La jugada estará condicionada por el estado de la “tantera”. 1) Si la partida está comenzando; o, en su etapa intermedia está pareja; o, estamos ganando holgadamente y nos faltan pocos tantos, la jugada correcta es 4/6 (buscando “desangrar” la mano); 2) pero si la partida está por definirse, por muy pocos tantos, a

favor de cualquiera de las dos parejas; o, si estamos perdiendo holgadamente y a ellos les faltan pocos tantos, la jugada correcta es 4/0. Debe iniciarse la pinta más fuerte que poseamos esperando, aspirando y, más bien, rogando porque nuestro compañero posea al menos dos fichas de ese “palo”, lo cual, nos daría importante mayoría en una sólida pinta de ataque.

Por razones evidentes, el jugador 3 debe castigar (si fuere necesario) la salida del compañero... ¡por debajo! antes que iniciar pinta alta en “pelo” o con una sola ficha (que no sea el doble) de respaldo.

13. ¿Cuál es la misión principal del Salidor (A), del Segundo jugador (B), del Tercero (C) y del Cuarto(D)?

Necesitaríamos de todo un Tratado para abarcar esta ¡sencilla respuesta! Decidimos responderla con dos poemitas nemotécnicos:

Ataca, el A! ¡Contraataca,
el B con zorra intuición!
¡El C, leal, apoya al líder!
¿Y el D? ¡defiende el bastión!
(a cualquier precio, inclusive
sacrificando su clon

“A”, ataca.
“B”, contraataca.
“C” apoya a su “A”.
“D” al “A” aplaca...
y ampara El Fuerte,
frente a alharacas...
si amaga el líder
con par de estacas.

Esta visión de la estrategia del “D” se contrapone a la tradicional de que el “D” debe principalmente defender al “B”, olvidando que el “D” es el jugador que, consumada la 1ª y 2ª rondas, tiene más completa información sobre las posibilidades y peligros latentes en la mano en pleno desarrollo. Lo de “alharacas” es una indirecta hacia el “B” quien suele armarle berrinches a su compañero, el “D”, cuando éste ha permitido su “pase” una y otra vez, y quizás hasta tres veces, teniendo ficha para evitarlo.

No deben quedarse fallos... ¡los que dirigen la acción!
El “A” (por lógica regla)... si con firmeza salió:
así mantiene en su haber el tiempo y la dirección.

También, por lógica, el “B”, debido a su ubicación de segundo, en cada mano; sobre todo sí cogió buen levante; y, aún más, si el “A”... fortuitamente pasó. El “C”, cuando el liderazgo de alguna mano asumió... Y, por fin, el “D” quien guía la defensiva mejor de las manos... si agravante le exige a fondo tal “rol”.

14. ¿Cuáles son las llamadas “Leyes de Oro” en el dominó? ¿Y qué tácticas son preferibles antes que violarlas?

Las Leyes de Oro en el dominó, son tres: dos de ellas vinculadas con las tácticas generales, a saber:

1. Todas las Tácticas tienen excepciones, o sea, en Dominó no hay dogmas. Sólo el sentido común (¡el menos común de los sentidos!) nos dictará cuando aplicarlas.
2. Piensa tus jugadas con antelación y escoge de antemano, mentalmente, cual piedra jugarás y como la jugarás, frente a un determinado planteamiento; y cuál piedra no jugarás, salvo obligada (que es lo que el vulgo llama “buchera”, o sea, sacada del buche, a juro).
3. Y la tercera, vinculada a una táctica específica, es ésta:

“Nunca repitas pinta que tu socio ya castigó; sobre todo si el DOBLE correspondiente a esa pinta no ha sido puesto. Es preferible castigar pinta tuya o de tu compañero; o (si fuere necesario) repetir pinta iniciada por el adversario situado a tu izquierda”.

15. ¿Cuál es en Dominó la táctica similar a la de Ricaurte, protomártir de nuestra Independencia, en la batalla de San Mateo?

Antes que soltar o exponer la ficha clave del levante de algún contrario ¡es preferible cualquier precaución o sacrificio! Como Ricaurte que optó por morir, prendiendo fuego al polvorín del ejército patriota, antes que dejar que cayera en manos del ejército realista.

Según el DRAE (Diccionario de la Real Academia Española) el término “comodín” proviene de “cómodo” que significa “lo conveniente, lo oportuno”. Con frecuencia la ficha clave del levante de un contrario está en nuestras manos y es por tanto un comodín a favor nuestro. Reteniéndolo durante el mayor tiempo posible de la mano en desarrollo, incomodamos y hasta detenemos el juego del contrario.

Mi mejor “comodín” es
¡la pinta que al rival falta!
Es “comodín” para mí
e “incomodón” al que ataca.

Por regla generalísima
¡prefiero no colocarla!...

hasta mitad de los turnos
o hasta el final de la tanda.

Cuando soy el “C” y mi aliado
por mixta grata salió
¡jamás doy la “falla” porque
nutriría a un opositor!

16. ¿Cuál es la táctica que podríamos llamar el “Latigazo del Zorro”?

La táctica que llamamos “El Latigazo del Zorro” consiste en iniciar un “violín” propio castigando la pinta iniciada por el compañero (incluso siendo su salida). Para, en ronda siguiente, reproducir la pinta de nuestro “violín” castigando la repetida pinta adversaria frente a la cual aparentemente habíamos huido. Esta estrategia no la utilizó un amigo nuestro que levantó 7 blancos (saliendo su compañero)... ¡y perdió la mano! ¡por utilizar una táctica chabona:

El jugador “C” no ha debido castigar el 2 iniciado por “B”... sino pegarle a la Salida de su compañero y reservarse ese 2 para una siguiente y casi segura repetida de esa pinta por parte del “B”.

De así haberlo hecho, no hubiese existido posibilidad alguna de que perdiera la mano.

Desarrollo:

Distribución Inicial:

D

C

B

Salidor A

Rondas

	1ra.	2da.	3ra.	4ta.	5ta.	6ta.	7ma.	8va.	9na
A	6/6	pasa	pasa	6/5	pasa	pasa	3/6	6/4	pasa
B	6/2	pasa	pasa	5/2	pasa	pasa	pasa	4/2	2/3
C	2/0	1/0	0/6	0/0	0/5	pasa	pasa	pasa	3/0
D	6/1	pasa	pasa	2/1c/p	5/1	1/3	1/1	2/2	1/4

Resultado:

La pareja de “adversarios” obtuvo 31 tantos.

17. La Estocada de Nevers”

La Estocada de Nevers” es una salida excepcional, eminentemente defensiva y hasta desesperada, a la cual se apela cuando el levante del Salidor es pésimo (con dos o tres fallas) y, generalmente , monto alto. Por ejemplo: teniendo 6/6, 5/5, y 6/5 ... ¡salir por el seis-cinco. O, teniendo 5/5, 4/4 y 5/4... ¡salir por 5/4!! O teniendo 4/4, 4/3, y 3/3 ... ¡salir por 4/3!

En una mano, jugada en un certamen entre profesores del Instituto Pedagógico de Caracas, con la profesora Celia como Salidora y la cual reproducimos a continuación, se pueden recoger las ventajas y desventajas de salir o no con la “Estocada de Nevers”

"Estocada de Nevers"

Distribución inicial

- 1) 5/5-6/5-6/6-6/4-4/4-3/3-0/0
- 2) 6/3-6/2-4/2-2/2-1/2-1/4-5/0
- 3) 6/1-6/0-4/0-4/3-5/3-5/2-5/1
- 4) 5/4-1/1-3/1-3/2-3/0-1/0-2/0

Desarrollo de la partida

6/5-6/2-2/5-5/4
 4/6-5/0-0/6-paso
 6/6-6/3-3/5-paso
 5/5-paso-6/1-1/1
 paso-1/2-5/1-1/3
 3/3-2/2-3/4-2/3
 4/4-4/2-pasó-3/0 y finalmente domina la salidora con doble blanco.

18. ¿Cuál ficha del Salidor puede ser tan o más importante que la de su salida?

La ficha del salidor que puede ser tan o más importante que su Salida es su segunda ficha. Muchas veces el Salidor opta por salir con un Doble que juzga embarazoso para el desarrollo del resto de su levante; y comienza su mejor ataque con esa ¡segunda ficha!... sobre todo si la juega con el Método de Información Moderno.

19. ¿Qué es más importante: ubicar una ficha o ubicar una serie?

En la primera mitad de cada mano es más importante y fácil ubicar series; en la segunda mitad, es vital ubicar fichas.

Las deducciones en orden a la ubicación de fichas, pueden ser de 4 grados de perfección:

1. Deducciones de 1º grado

base: sólo toman en cuenta las pintas iniciadas e iteradas...
por el compañero y por mi mismo;
y por el par opositor.

2. Deducciones de 2º grado:

base: también toman en cuenta las pintas golpeadas...
por el compañero y por mi mismo;
y por el par opositor.

Nota: Además de las deducciones de primer grado, al golpear cualquier pinta se está anunciando, necesaria y simultáneamente, otra pinta diferente. Por lo tanto, en el acto de golpear pinta...! se está enviando un doble mensaje! Un mensaje de 1º grado y otro de 2º grado.

3. Deducciones de 3º grado

base: las acostadas, pases y huidas obligadas o estratégicas del

compañero y de mi mismo; y las acostadas, pases, y huidas del par opositor.

4. Deducciones de 4° grado:

toma en cuenta las anteriores, más las pausas (brevísima, breve, normal y larga) del compañero y de mi mismo; y las pausas del par opositor:

Nota: los mensajes dependerán del Método de información acordado y respetado por cada pareja.

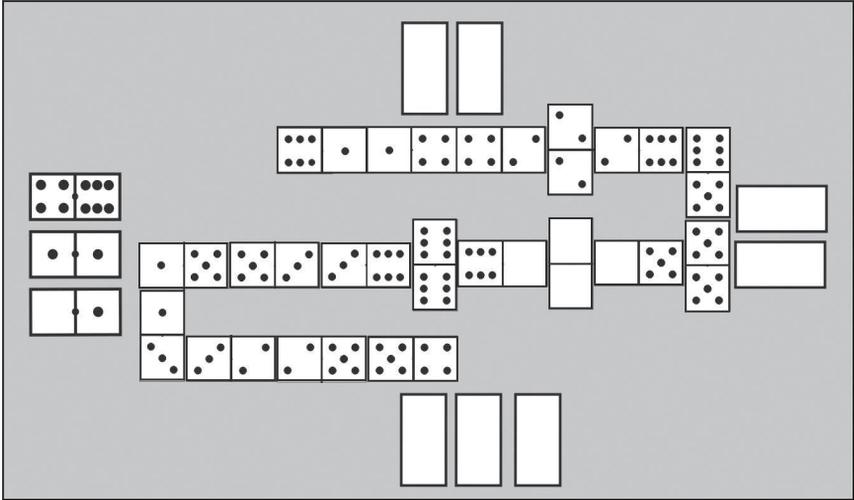
20. ¿Cómo se calcula bien una Tranca?

1. La “tranca” o “cierre” es una opción frecuente en el Dominó, pero muy delicada: porque es definitiva (con ella se acaba la mano) y porque depara ingratas sorpresas a quien la ejecute al azar o sobre la base de un mal cálculo; o, por el contrario, proporciona profundas satisfacciones y jugosos dividendos a quien la busca con tesón, habilidad y ponderación matemática.

Para calcular una tranca hay que precisar la cantidad de tantos que suman las piedras jugadas (incluyendo la o las fichas de la tranca). Este monto debe restarse de 168 (que es la cantidad total de tantos que suman todas las piedras del Dominó) y conocer así los tantos que quedan sin entrar en juego; de inmediato dividir dicha diferencia entre dos. A esta última cantidad, restarle el total de tantos propios, para establecer cuántos tantos como máximo debería tener nuestro compañero para garantizar al menos un empate y posteriormente proceder a ubicar sus fichas.

Si sus fichas más las nuestras suman menos de la mitad...¡la tranca debe tirarse!.

Ejemplo:



Se nos presenta la tranca con 6/4. Procedemos a contar la cantidad de tantos que suman las piedras jugadas y nos da 122 puntos + los 10 del 6/4 de la tranca = 132. Restamos esta cantidad de 168 = 36 tantos. Esta la dividimos entre 2 para saber el promedio de cada pareja y nos da 18. Los piedras propias (1/1 y 1/0) suman 3 tantos, o sea, que el compañero tendría que tener 15 tantos, en sus 2 fichas, para empatar. Si tiene más, perdemos; si tiene menos, ganamos. Seguidamente identificamos las 7 fichas que nos faltan por jugar (2 tiene nuestro compañero y cinco los contrarios) y tenemos que son, de mayor a menor: 4/4, 4/3, 3/3, 4/0, 3/0, 2/1 y 1/0. Si no tenemos ubicada ninguna de las piedras en manos de nuestro compañero le hacemos, teóricamente, las dos mayores; valga decir, 4/4 y 4/3 que juntas suman 15 tantos. Esa es la cantidad máxima que nuestro compañero puede tener en sus dos fichas, que sumados a los tres tantos propios, harían 18, en cuyo caso, como dijimos anteriormente, la tranca no la podemos perder, porque, en el peor de los casos,

sería empate y con cualquier otra combinación que nuestro compañero tenga, la ganaríamos. Por lo cual, hay que proceder con ella.

Pero ¿cómo ubicar las fichas del compañero?

¿Cual será el hilo conductor que, como el de Ariadna a Teseo en la mitología griega, nos ayudará a nosotros a salir airosos del pequeño pero alevoso laberinto de cada mano dominocística?

¡Nuestro poder de inducción afianzado en la base de datos ofrecidos, hasta el momento, tanto por los adversarios como principalmente por nuestro avisado compañero de lucha!

Ese poder de inducción, una vez bien ejercitado y afinado nos brindará, en bandeja de plata, la localización exacta de la(s) ficha(s) por jugar, sobre todo de nuestro compañero, cuyas informaciones nos son fidedignas- no así las de los adversarios, ya que en el dominó valen la sagacidad y la argucia tanto en las fichas jugadas o no jugadas como en las pensadas de uno u otro tiempo (todo lo cual conocemos como cacería).

Un viejo y ducho dominocista de extracción popular nos repetía a sus admiradores este sencillo esquema mnemotécnico para orientar la localización de fichas del compañero:

La(s) que es imposible que tenga el mío.

La(s) que es posible que tenga el mío.

La(s) que es probable que tenga el mío.

La(s) que es seguro que tenga el mío.

Nota: siempre de mayor a menor monto.

2. Ubicación deductiva de las fichas de nuestro compañero durante todo el desarrollo de la mano, mediante la atención a:

2.1 el pase o pases que haya sufrido;

2.2 las “puntas” a las cuales haya huido;

2.3 sus “pensadas” (y sus “no-pensadas”);

2.4 las fichas jugadas intencionalmente por él (sobre todo si es el salidor);

2.5 ubicación del doble o los dobles muertos.

2.6 como contraprueba (en caso de ser necesario) ubicar mediante el mismo método las fichas de mayores a menores, en manos de los adversarios;

3. En caso de que persista duda sobre alguna ficha en mano del compañero, “hacerle” la de mayor puntaje, sobre todo en caso de amenaza de tranque.

4. Un motivo frecuente de controversia en las parejas dominocísticas es si la pensada más o menos prolongada ante la inminencia de una tranca es señal para el otro compañero de que debe proceder a ella, o, por el contrario, de que debe desecharla e incluso evitarla. Recomendamos a este respecto lo siguiente:

4.1 tomar en cuenta las características de pensador de nuestro compañero: si es rápido o lento. Así se podría saber con mayor precisión si tiene dos o más fichas sobre la pinta objeto de su pensada;

4.2 calcular el monto, máximo, de la(s) posibles ficha(s) que “pudiera tener” y que fueron objeto de esa pensada y sumarlo al resto de las fichas ubicadas con precisión (el mismo método que recomendamos para cualquier otra tranca);

21. ¿Cómo se evita una tranca no deseable?

Culminada la etapa inicial de una mano una Pareja conciente puede avisorar la posibilidad de una tranca desfavorable. Por ende, orientar su estrategia, en la medida de lo posible, a tratar de evitarla procurando el mayor descarte A decir verdad, la pareja que juega obligatoriamente a la defensiva o más claro, contra la pared, no puede desarrollar estrategia alguna y sólo le queda aplicar algunas tácticas en virtud de sobrevivir.

En el caso de que, evidentemente, el adversario que nos antecede sea el encabezado pudiera ser conveniente, si es factible y no tenemos alguna mejor, dar la pinta que se requiere para la tranca. (es lo que popularmente se conoce como “ponerla lejos”)

¿Cuándo es conveniente? Cuando es imposible que la generada llegué hasta el jugador encabezado; bien, porque tenemos la certeza o sospechamos válidamente de que el contrario a la derecha tenga obligatoriamente que castigarla; o bien, porque nuestro compañero guarde, al menos, una ficha de esa serie para el mismo fin, todo lo cual produce que cualquiera de los dos jugadores siguientes castigue, necesaria o convenientemente, tal pinta y aleje así, por lo menos por una vuelta más, la indeseada tranca.

¿Cuándo tenemos una mejor?

- 1) Cuando nos estamos encabezando
- 2) dándole una corrida a nuestro compañero
- 3) cuando la que generamos determina la muerte de un doble del encabezado, sin posibilidad de tranca.

Las mejores defensas frente a posibles trancas,
obligadas o no, son éstas:

1ra. abrir el juego oportunamente, es decir, cuadrar a pintas nuevas (sobre todo, altas); o colocar en ambas puntas pintas nuevas que faciliten la salida del juego de nuestro compañero;

2da. descartarse desde el primer momento de la mano, del juego alto, aunque no sea el mejor acompañado (salvo que poseamos un “violín”, en cuyo caso conviene provocar temprano que el adversario se desprenda de la ficha correspondiente a su violín y al nuestro, y curarnos así en salud de la fatalidad de tener que enviar nuestra pinta más poderosa a facilitar directamente el 2do cuadro o la tranca a la altura del juego medio;

3ra. no encabezarse prematuramente; y en caso de hacerlo, reservarse el doble correspondiente a dicha serie, para tener una defensa adicional en caso de que el adversario a nuestra derecha se encabece a su vez (pero sin doble), o nos ataque con pinta que no llevamos.

Si tu rival a la izquierda
se encabeza.... ¡precaución
elemental es jugar
la pinta que es conexión

para trancar! (si la tranca
no fuera a nuestro favor).
¡La pinta así que él espera
demora tiempo mayor!

22. ¿A que táctica dominocística se la llama “abrir puerta y ventana”?

“**A**brir puerta y ventana” es una táctica sencilla, muy lógica y por tanto muy eficaz que consiste (generalmente, a mitad de mano) en facilitar al compañero entrar con su juego, ya identificado, por cualquiera de las dos puntas del entramado dominocístico desarrollado sobre la mesa de juego.

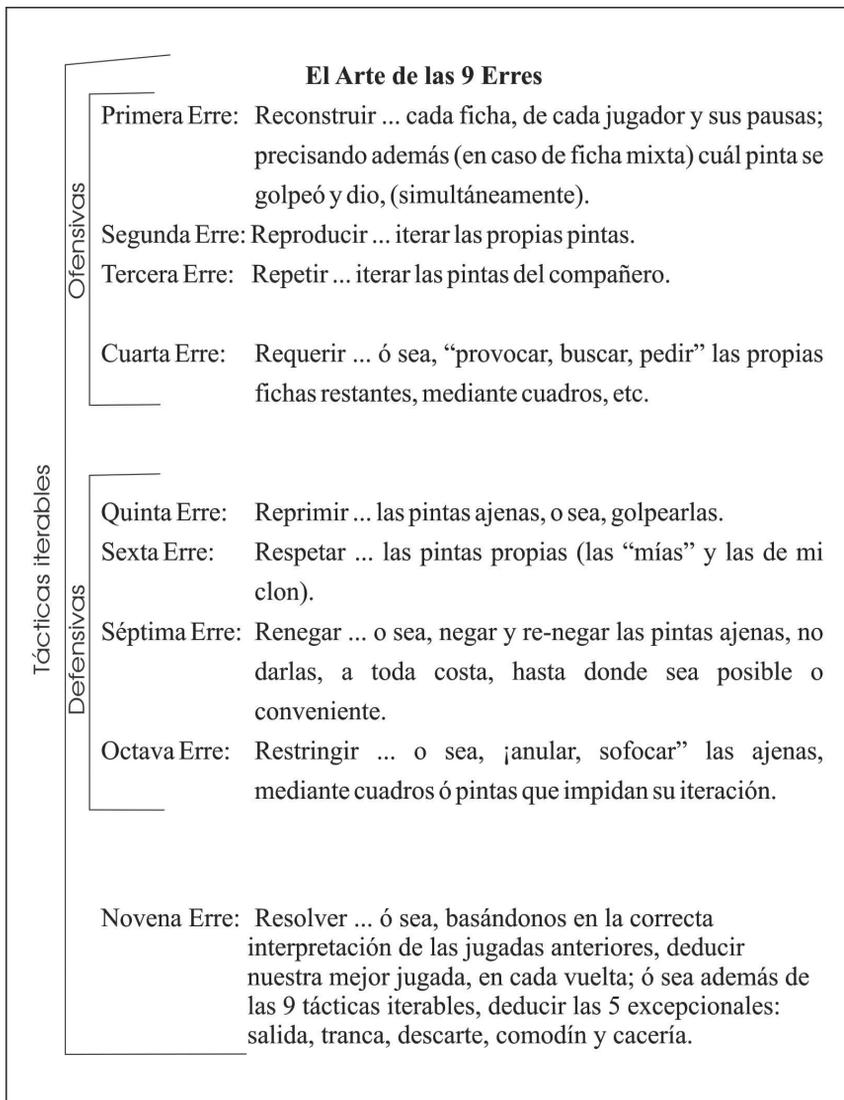
23. ¿Cuáles son las tácticas más iterables en el dominó?

Iterar es sinónimo de repetir, reiterar, volver a usar.

En cierta ocasión oímos a la profesora Rosalba Moret, del Instituto Pedagógico de Caracas, recitar este estribillo:

“Dominó es repetir,
respetar y recordar.”

Profundizando en sus mensajes implícitos elaboramos el siguiente esquema didáctico de las tácticas iterables más comunes en el dominó (por cierto, todas iniciadas con la letra “R” para facilitar su mnemotecnia:



24. ¿Conoce Ud. la llamada “PARTIDA INMORTAL”?

“**H**azaña en Dominó! ¡111 tantos!” “Dieron un zapatero en una sola mano” “Un rival no colocó ni una piedra, y el otro puso apenas una”.

Estos fueron los titulares de la prensa el 9 de agosto de 1965. El resto de la información continuaba en los siguientes términos:

Al contarles ciento once tantos a sus adversarios obtenidos en una sola mano, la pareja Mendoza-Hilders se impuso a la de los Hermanos Sierralta en el encuentro decisivo de un torneo entre “Empleados de Comercio” y “Locutores de Radio Guanare”. En el último partido del match, saliendo Alí Sierralta, se presentó un cierre que resultó empatado. Entonces lo hizo Manuel Mendoza, por el Doble-Uno, logrando junto con su compañero la hazaña de dejar a sus contrincantes con 13 piedras, contándoles 111 puntos que le proporcionaron la victoria por la vía del “blanqueo” lo que en criollo llamamos “zapatero”.

A continuación, cómo se desarrolló la partida:

Partida Inmortal

Distribución inicial

A	1/6	2/6	3/6	4/6	5/6	6/6
B	1/5	2/5	3/5	4/5	5/5	6/5
C	1/4	2/4	3/4	4/4	5/4	6/4
D	1/3	2/3	3/3	4/3	5/3	6/3

Desarrollo:

1ra. 1/1; Pasó; 1/0; 1/4
2da.. 4/0; Pasó; 0/3; Pasó
3ra. 3/1; Pasó; 1/5; Pasó
4ta. 5/0; Pasó; Pasó; Pasó
5ta. 0/0; Pasó; Pasó; Pasó.
6ta 0/2; Pasó; 2/5; Pasó
7ma. Domina con 0/6

Esta partida merece algunos comentarios adicionales :

1) El titular es incorrecto pues la partida debe haberse definido en dos manos, sólo que la primera, cuya salida debió ser obligatoriamente por 6/6, debe haber terminado en empate.

2) En estricto rigor dominocístico, la primera y única ficha jugada por el jugador 4 (segundo de los Hnos. Sierraalta) ha debido ser 1/6 (que parece más lógica) en vez de 1/4, en cuyo caso, la hazaña del “zapatero” también se hubiera dado pero con 102 tantos apenas (!) Para eliminar toda objeción hemos ideado otra distribución inicial de las fichas, ligeramente diferente, cuyo desarrollo dominocístico ortodoxo llevaría también a un “Zapatero”, pero con un total de 102 tantos. Hela aquí:

Distribución inicial

A	1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6
B	6-6	5-6	4-6	3-6	2-6	1-6
C	1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5
D	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1

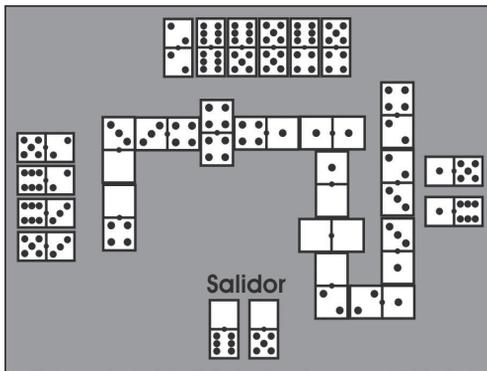
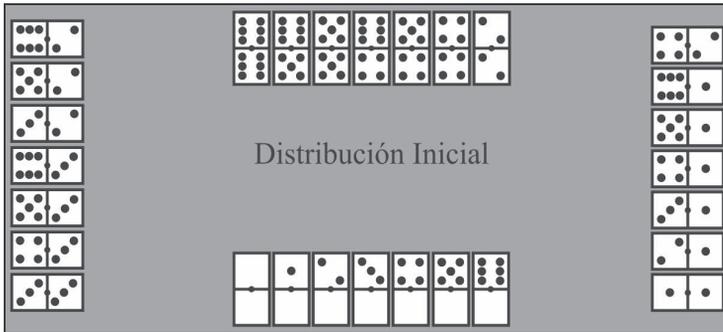
Desarrollo:

1ra. 1/1; Pasó; 1/0; 1/6
 2da.. 6/0; Pasó; 0/3; Pasó
 3ra. 3/1; Pasó; 1/5; Pasó
 4ta. 5/0; Pasó; Pasó; Pasó
 5ta. 0/0; Pasó; Pasó; Pasó.
 6ta 0/2; Pasó; 2/5; Pasó
 7ma. Domina con 0/4

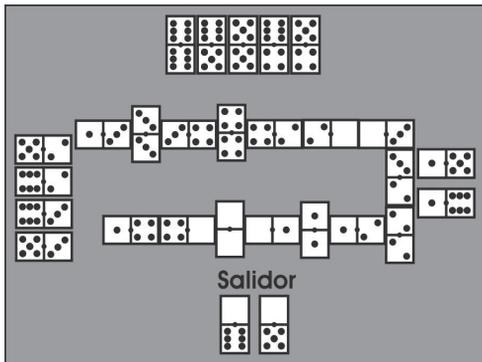
En esta variante sí se entiende perfectamente que el compañero del salidor juegue 1/5 en vez de 1/2 ya que con 1/5 no solamente impide la repetición del 6 sino que además garantiza el cuadro final y mortal a blancos (apenas corriendo el riesgo de que el Jugador 4 tenga el 5/5 y en consecuencia la tantera final sea de 99 tantos ¡nada despreciables!)

En una distribución similar de fichas bajas y con un desarrollo igual pueden darse manos de más de 100 tantos, mediante dominada o tranca.

¡AUNQUE UD. NO LO CREA!
 Levanta 7 blancos saliendo él y pierde la mano.



1er. desarrollo: saliendo por 0/0.
 1ra. 0/0; Pasó; Pasó; Pasó
 2da.. 0/1; 1/1; Pasó; Pasó
 3ra. 0/2; 2/1 cuadra a 1; Pasó; Pasó
 4ta. Pasó; 1/4; 4/4; 4/3
 5ta. 3/0; 1/3; Pasó; 3/2.
 6ta 0/4; 2/4 cuadra a 4; 4/6; 6/3
 7ma. Pasó; Pasó; 4/5; tranca con 5/3
 colocando 3/3
 Total: 48 x 28



2do. desarrollo: saliendo por 0/1
 1ra. 0/1; 1/1; Pasó; Pasó;
 2da.. 0/0; 1/2; 2/2; 2/3
 3ra. 3/0 cuadra a 0; Pasó; Pasó; Pasó
 4ta. 0/2; 2/4; 4/4; 4/3
 5ta. 0/4; 4/1; Pasó; 3/3
 6ta Pasó; 3/1 cuadra a 1; Pasó; Pasó
 7ma. Pasó; si "B" juega 1/5 gana 52
 tantos, si da 1/6 gana 51 tantos

EL SISTEMA DE INFORMACIÓN MODERNO

Luis Oscar Albuja D.

En la medida en que el Juego de Dominó en Venezuela fue evolucionando y, con ello, dejando de ser un mero pasatiempo hasta convertirse en lo que es hoy en día: una verdadera disciplina deportiva, reconocido (así por decisión del Directorio del IND de fecha 20 de Agosto de 2003 con Deportistas que integran Clubes; que, a su vez, se unen en Asociaciones Estadales; que juntas constituyen la Federación Venezolana de Dominó adscrita a la Federación Internacional de Dominó), requirió de un Sistema de Información lícito que, entre otras cosas, minimizara la incertidumbre que se le planteaba a un jugador sobre la conveniencia de desarrollar determinada ‘pinta’, iniciada o repetida por su pareja y, en consecuencia, actuar sobre bases más firmes de desempeño. Producto de esa inquietud se desarrolló entre finales de los años sesenta y principio de los setenta un Sistema que (en su génesis estuvo basado exclusivamente en la duración de las “Pensadas”) nos permite comunicarle al compañero, con un mayor grado de precisión (especialmente en la “Etapa Inicial”), el nivel de agrado que se tiene sobre esa pinta; pudiendo éste inferir, a través de este código, la cantidad de tenencia conjunta de dicho ‘palo’ y, posiblemente, la ubicación del doble correspondiente. Es así como nace el multi llamado: “Sistema Moderno”, “Método Moderno”, “Sistema de Información, Rápido-Lento” o simplemente “Sistema” que, fundamentalmente, se diferencia del “Sistema Tradicional” (popularizado por la obra publicada a finales de los años 50: “Ciencia y Arte del Dominó” del Dr. Héctor Simosa A., el inmortal “Tigre de Carayaca”) en la interpretación de la duración de la “Pensada”, basando su prioridad en la transmisión de información sobre *la pinta que se genera y no sobre la que se castiga*.

Obviamente, el “Sistema”, ha seguido su curso evolutivo nutriéndose con los aportes hechos por integrantes de esa escala diferencial que va desde avezados hasta noveles jugadores.

CONSIDERACIONES GENERALES

1. La información se transmite una sola vez.
2. El Sistema jerarquiza la información.
3. Hay que prestar suma atención a cada jugada y retener en la memoria la información que con ella se transmite.
4. En la etapa “Inicial” está prohibido pensar por las dos puntas.

El Reglamento de la Federación Venezolana de Dominó establece:

5. Veinte segundos es la duración máxima permitida para la ejecución de una jugada, salvo que exista situación de “Tranca”; en cuyo caso, el tiempo se extiende hasta un minuto.
6. El pase es una jugada.
7. La colocación de las piedras debe ser de modo “suave y uniforme”.

EL “SISTEMA”: contempla tres pasos en la realización de una jugada:

- I) LA PENSADA.
- II) LA SELECCIÓN.
- III) LA EJECUCIÓN.

I) La Pensada en el “Método”:

“El término “Pensada” que manejamos aquí no está referido al participio del verbo pensar. Es, mas bien, un vocablo que define un espacio de tiempo que conlleva una información. Para la selección de cada jugada

preferimos el término razonar, que traduce, el ordenar ideas para llegar a deducir una consecuencia o conclusión.

- a. En la salida: es el tiempo transcurrido entre la “levantada” y la “toma” de la piedra a colocar.
- b. Para las jugadas subsiguientes: es el tiempo que transcurre entre la culminación de la ejecución de un Jugador hasta el consumo del turno del siguiente.

De acuerdo a su duración podemos clasificarla como:

1. “Sin Pensada” o Instantánea.
2. “Pensada Breve”: máximo 5 seg.
3. “Pensada Media”: máximo 10 seg.
4. “Pensada Larga”: máximo 15 seg.
5. “Pensada Muy Larga”: máximo 20 seg.

Notas:

1. Estos lapsos son referenciales. Pueden acortarse dependiendo del grado de integración de la pareja.
2. “Veinte segundos, como dijimos anteriormente, es la duración máxima permitida para la ejecución de una jugada, salvo que exista situación de “Tranca”; en cuyo caso, el tiempo se extiende hasta un minuto”.

Durante el desarrollo de una mano se pueden distinguir 3 etapas:

- A. Etapa inicial: (1ra. y 2da. piedra colocada por un jugador)
 - B. Etapa intermedia: (3ra. y 4ta vuelta)
 - C. Etapa final: (5ta. y 6ta.vuelta, salvo tranca o llegada prematura)
-

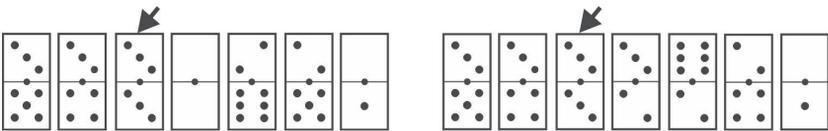
A continuación se describe como se debe ejecutar cada jugada y lo que debe interpretar el compañero como significado de las mismas.

A. ETAPA INICIAL:

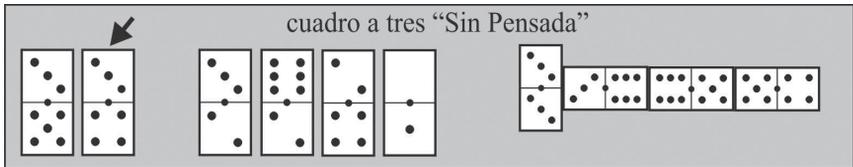
A1. La Salida

A1.1 Por un Doble:

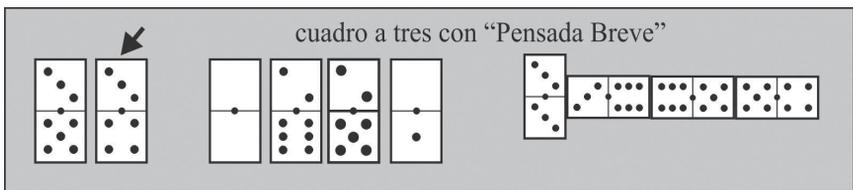
A1.1.1 Salida “Sin Pensada”: informa la posesión de al menos dos fichas más de esa pinta (como mínimo el doble está en 3ra.).



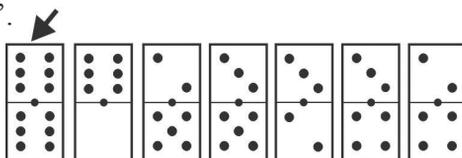
Si, posteriormente, se “cuadra” o repite dicha pinta “sin pensada”, restan dos o más;



y si se piensa, se estará informando que sólo queda una.

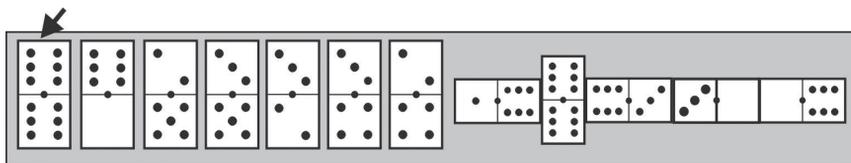


A1.1.2 Salida con “Pensada Breve” informa la posesión de sólo una más de ese ‘palo’.

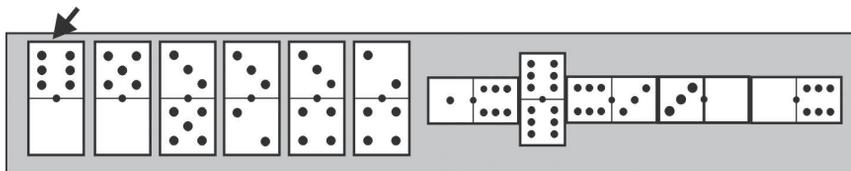


Si, en siguiente jugada, se repite esa pinta “Sin Pensada” indicará que no se tiene otra para jugar que corresponda al palo que se castiga.

Ejemplo: El Salidor, con la siguiente mano inicial, juega 6/6 con “Pensada Breve”; el jugador 2 inicia el 6/3; el jugador 3 coloca el 3/0; el jugador 4 castiga la salida con 6/1 y el salidor coloca el 0/6 “Sin Pensada”



Si, por el contrario, se hace con “Pensada”, debe interpretarse que se posee otra u otras que corresponden a la que se castiga.

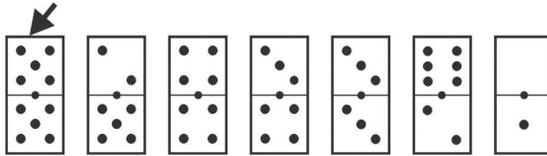


Es pertinente hacer aquí 2 observaciones:

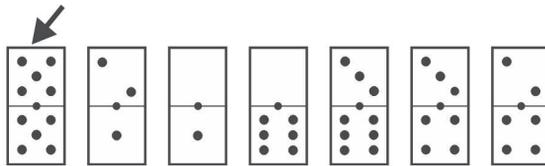
- a) **En el Sistema, la información se da una sola vez.** En este caso el salidor, en su ejecución original, informó que sólo poseía una más de la salida, por tanto, al repetir esa pinta sin demora, la forzosa conclusión es que ¡no tiene otra que jugar! Esta aclaratoria la hacemos en virtud de que es frecuente que compañeros; (sea, porque no dominan bien el Método; sea, y mucho más frecuentemente, porque no prestaron la debida atención u olvidaron la información inicial), incurran en el error de hacerle la mayoría al salidor, con el consiguiente comentario después de haber perdido la mano: “Tu saliste por esa y la repetiste “Sin Pensada”.

b) Hay que prestar suma atención a cada jugada y retener en la memoria la información que con ella se transmite. Aunque parezca obvia muchas veces no se cumple, por ello, la reiteramos.

A1.1.3 Salida con “Pensada Larga”: Se tienen al menos tres dobles acompañados. El compañero debe entender que, en principio, no es conveniente hacerle la guerra a ninguno de los restantes dobles, pues, alguno o varios de ellos podrían estar en posesión del salidor y, dependiendo de la calidad de su propia mano, podría ser conveniente el arrancar castigando la salida del compañero.

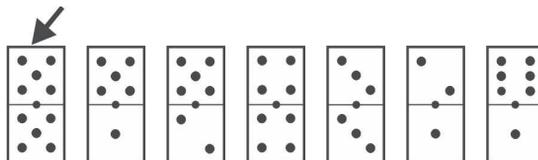


A1.1.4 Con “Pensada muy Larga”: Se está saliendo en “pelo”

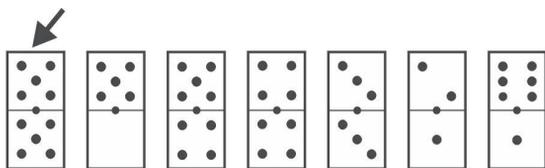


Excepciones:

No se debe “Pensar” cuando el doble de la salida está acompañado de 2 fichas más (doble en tercera) y los otros dos en ‘pelo’, máxime, si no hay fallas.



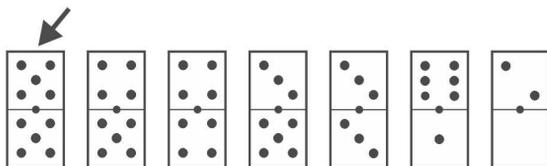
Ni si uno sólo, de esos otros dos, está acompañado.



El argumento es que estas manos, a priori, no son malas. ¡Es preferible tener dobles que tener fallas! Por tanto, es prioritario informar sobre la cantidad de fichas que se poseen de la salida y no sobre la posesión de otros dobles.

Caso especial:

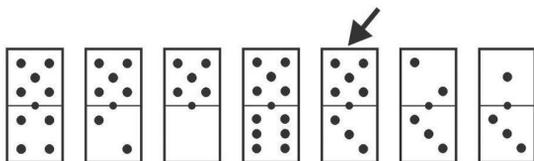
Cuando se tienen las “llaves” de los otros dos dobles (como en el ejemplo siguiente): la salida, siempre, debe hacerse “Sin Pensada”, ya que, conviene que el compañero castigue cualquier pinta que inicie el jugador 2.



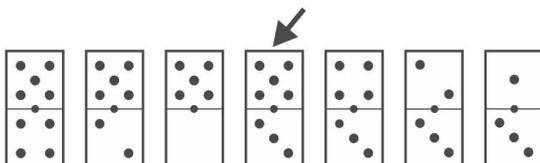
A1.2 Por ficha mixta:

A1.2.1 “Sin Pensada”: Se tienen alguna de las siguientes combinaciones:

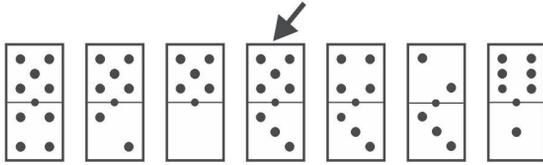
A1.2.1.1 Cinco de una y tres de la otra;



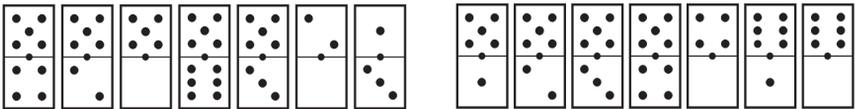
A1.2.1.2 Cuatro de ambos juegos;



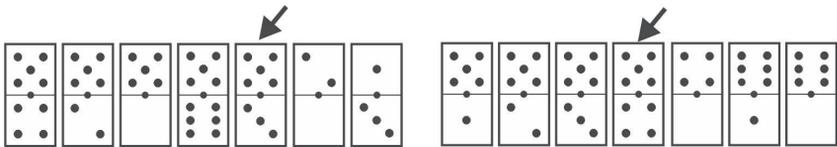
A1.2.1.3 O cuatro de una (por lo general de la pinta mayor) y tres de la otra.



1.2.1.4 Y por último, alguna de estas dos combinaciones: cinco de una y dos de la otra o, cuatro de una y dos de la otra. Cuando alguno de estos casos se suscite se tendrán acompañadas, obligatoriamente, al menos 2 fichas de la pinta fuerte. En el 1er. ejemplo 5/3 está acompañado por 3/1 y 5/0 lo está por el 2/0; en el 2do., 5/4 por 4/0 y 5/1 por 1/6.



Se recomienda escoger la que tenga el menor *monto de diferencia*;



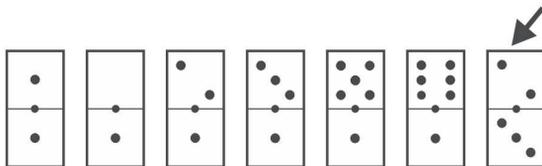
A menos que, como sucede en el 1er. ejemplo, la acompañante de la punta débil se encuentre en ‘pelo’. Al salir por 5/3 nos quedaría el 3/1 en ¡doble falla!, por tanto, la salida debe ser: o por 5/2, ya que el dos lo tenemos acompañado por 2/0 y, el blanco, está respaldado con 0/5 la pinta fuerte de nuestra salida; o por 5/0 el cual cumple con similares características.

La explicación es sencilla: si, en alguna jugada posterior, nos vemos en la obligación o conveniencia de castigar esa pinta débil de nuestra salida, no tengamos que hacerlo con una ficha doble falla.

Si en un próximo turno, se ‘cuadra’ o repite “Sin Pensada” alguna de las dos pintas: se indica posesión de esa mayoría. Por el contrario, si se hace con “Pensada Breve”: es porque esa pinta corresponde al ‘palo’ minoritario.

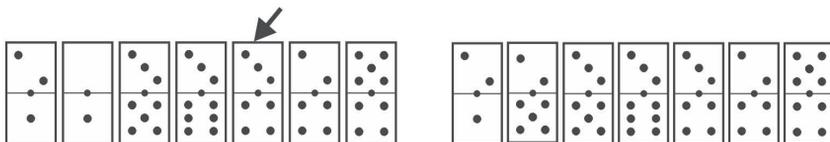
A1.2.2 Con “Pensada Breve”:

Se tienen 6 fichas de una pinta y se escoge salir por la ‘sobrante’. Esta salida sólo es recomendable cuando las dos puntas están acompañadas por la pinta del “violín” (en caso contrario, obligatoriamente, una de las puntas se estaría dando en ‘pelo’). Ejemplo: Salida por 3/2



A1.2.3 Con “Pensada Media”:

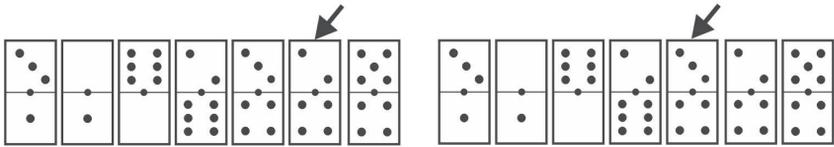
A1.2.3.1 Se tienen tres de ambas



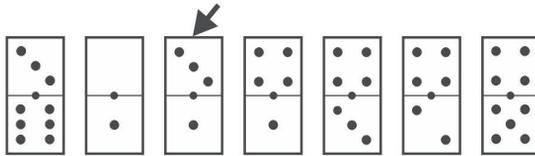
Nota: La experiencia nos ha demostrado que la salida con la “llave” de dos tríos no es recomendable. Por lo general son manos difíciles de ganar. Pero, si se poseen 4 tríos (como en el 2do. ejemplo) ella es inevitable.

En ambos casos recomendamos la salida por 5/4 si se buscan pocos tantos; en caso contrario, debe ser por 4/2.

A1.2.3.2 O tres de una (generalmente la mayor) y dos de la otra. En el ejemplo, a continuación, la salida puede ser por 4/2 si se necesitan pocos tantos ó por 4/3 si se requiere de una zafra mayor. El argumento es simple: si, en alguna jugada posterior, nos vemos en la obligación o conveniencia de castigar la pinta débil de nuestra salida lo haremos: en el 1er caso, con una ficha de puntaje alto (2/6); y en el 2do; con una baja 3/1).



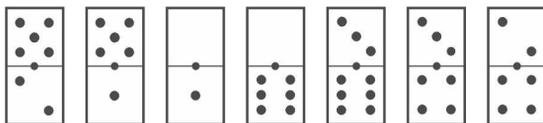
A1.2.3.3- Pero si además de los 2 tríos se posee un cuarteto (en el ejemplo: trío de 1; trío de 3 y cuarteto de 4) la salida recomendada es, con “Pensada Media”, por la llave de los tríos.



La explicación parte del hecho de que, con este tipo de mano, siempre tendremos semi-fallas o, peor aún, alguna falla. El salir con la llave de los tríos nos posibilita el castigar, más adelante, nuestra salida anunciando la pinta fuerte que poseemos y reservarnos esa semi-falla para protegernos de un eventual dominio de ese palo por parte de los contrarios. Recordemos que este es un juego de probabilidades donde siempre participan las mismas 28 piedras. Si uno tiene debilidad o falla de una pinta lo más seguro es que esa sea la fuerte del contrario.

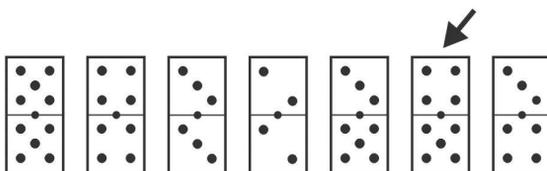
A1.2.4 Con “**Pensada Muy Larga**”: Indica suma dificultad en la escogencia de la salida, que puede deberse a:

A1.2.4.1 Se tienen sólo 2 fichas de cada pinta;

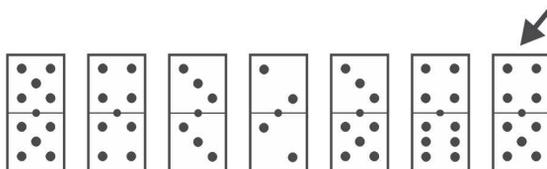


En el ejemplo, cualquier ficha puede ser salidora, por tanto, la escogencia estará sujeta a la inspiración del Jugador, quien sólo contará, como argumento, con el estado de la “tantera”.

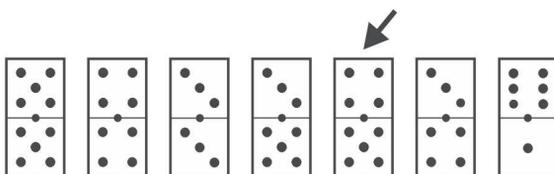
A1.2.4.2 Se tienen 4 dobles y 3 fallas:



A1.2.4.3 O cuatro dobles y dos fallas:



A1.2.4.4 O tres dobles y dos fallas:



Notas:

- a. Las combinaciones de tres dobles y tres fallas no se incluyen porque para ello, obligatoriamente, uno de los dobles debe estar

acompañado de 3 fichas más de su pinta. Obviamente, la salida sería por ese doble.

b. Los tres últimos ejemplos corresponden al tipo de salidas que hemos bautizado como la “Estocada de Nevers” que, como se evidencia, consiste en salir con una ficha mixta de cuyas puntas se poseen los dobles correspondientes. Es una salida poco convencional que puede resultar sorprendente para los contrarios, confundiéndolos, pero, principalmente, busca que el compañero pueda desarrollar alguno de los dos palos. Cuando se trata de juegos altos: procura el mayor descarte; y si se trata de juegos bajos: persigue el encerrar la mayor cantidad de puntos.

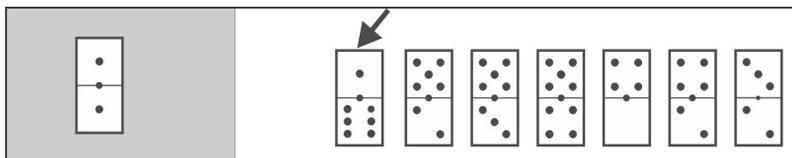
En realidad el “Sistema” no contempla nada al respecto, pero algunos destacados jugadores suelen hacerla, y con este tipo de “Pensada”(Muy Larga). Nosotros preferimos ejecutarla “Sin Pensada”, para evitar que nuestro compañero caiga en la tentación de jugar a matar el doble de la pinta que queda abierta después de la ejecución del 1er contrario.

En nuestra opinión, nunca es recomendable efectuarla si jugamos con un compañero ocasional que desconozca este tipo de salida y, sólo puede realizarse, cuando se cumplan las siguientes condiciones:

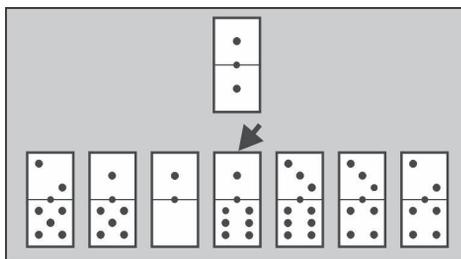
1. mano especialmente mala;
2. preferiblemente, aunque no excluyente, de puntaje alto (lo que la convierte en pésima) y
3. cuando se posea una ficha mixta más de cada una de las puntas (ambos dobles en 3ra.). Esto nos puede permitir, más adelante, la eventual repetición de una o de ambas pintas.

A.b Etapa inicial: Casos que se le presentan, especialmente, al Jugador 2 pero válidos para todos los demás en el desarrollo del juego.

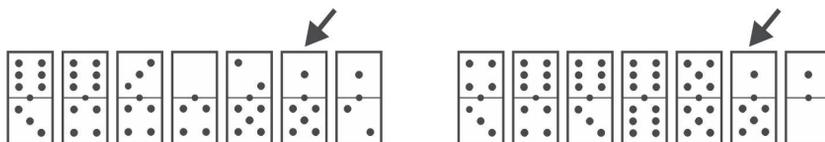
A.b.1 Una “Pensada Muy Larga”: Traduce que la que se genera está en “pelo”. Ejemplo: Nos toca castigar la salida que ha sido por 1/1:



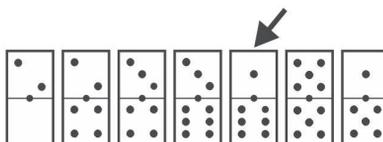
A.b.2 Una “Pensada Larga”: informa sobre la posesión de tres o más fichas de la pinta que se castiga, sin tener especial agrado por la que se genera.



A.b.3 Una “Pensada Media”: indica que se posee otra ficha para jugar y que la pinta que se genera no es del agrado, bien porque: sólo se tenga una más sin el doble; o bien, porque sólo queda el doble (doble en segunda).

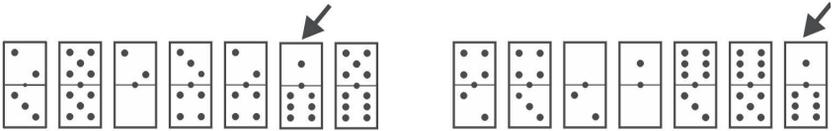


En éste último caso, generalmente, es preferible iniciar otra pinta que se tenga acompañada.

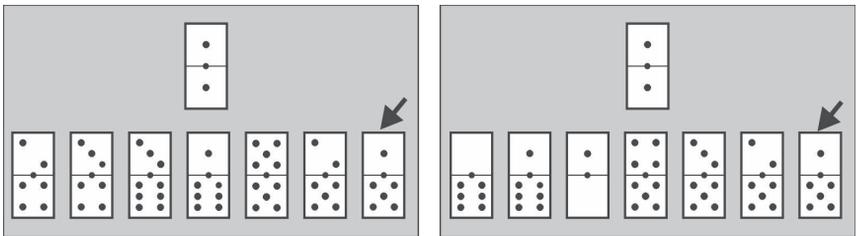


A.b.4 Una “*Pensada Breve*” comunica que:

- a. no se tiene otra para jugar y se posee una más de la que se genera, sea el doble o no.
- b. Algunos jugadores la utilizan para anunciar que detentan 2 más de la que generaron, sin su doble, independientemente de que dispongan de otra para castigar.



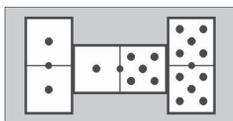
A.b.5 Si un Jugador inicia una pinta “*Sin Pensada*”, estará anunciando poseer, al menos, el doble y una más (“doble en tercera”) o; cuatro o más, con o sin el doble.



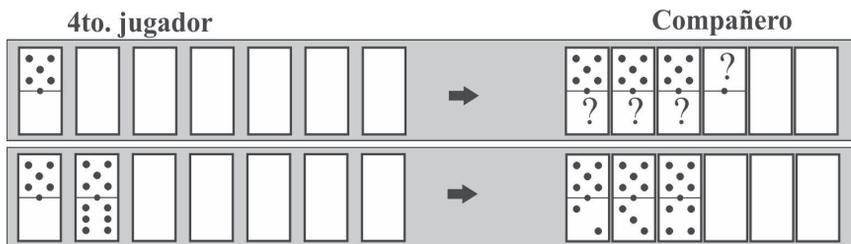
En cualquiera de los dos casos anteriores se debe jugar “*Sin Pensada*”, independientemente de que se posea otra(s) ficha(s) que casen con la pinta castigada.

Esta información como veremos, seguidamente, es muy importante. Analicemos las posibilidades:

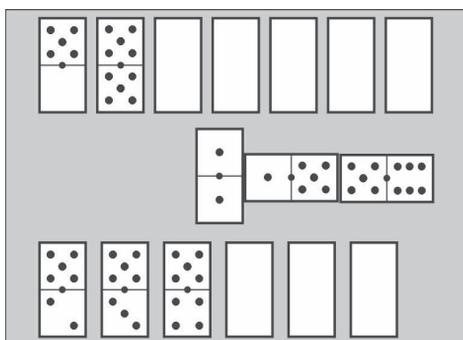
A.b.5.1 Salida por 1/1; el 2do. jugador inicia 1/5 “*Sin Pensada*” y el 3er. jugador se acuesta con 5/5:



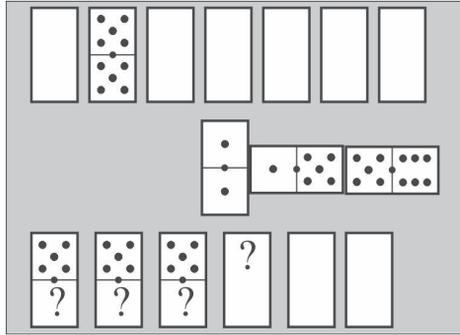
Si el 4to. jugador tiene un cinco cualquiera (por ejemplo 5/0): deducirá que conjuntamente con su pareja, al menos, tienen cuatro de los 5 cincos restantes, si tiene 2: el compañero tiene todos los que a él le falten.



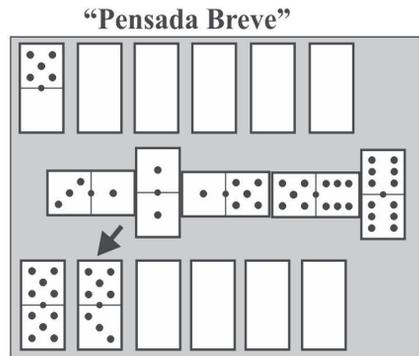
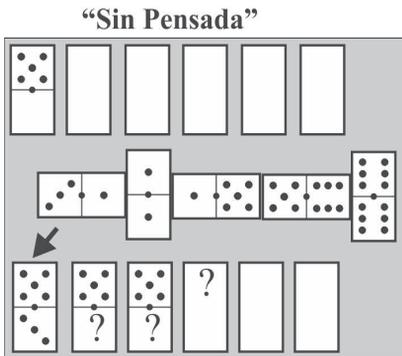
A.b.5.2 salida por 1/1; el 2do.jugador inicia 1/5 “Sin Pensada” y el 3er. jugador lo castiga con cualquier cinco (en el ejemplo, con 5/6). ¡Se despeja la mano para el 4to. jugador! Si él posee: 5/5 y otro cinco: sabrá, con seguridad, que entre ambos poseen la totalidad de los que restan.



A.b.5.3 Pero si sólo tiene 5/5: sabrá que su compañero tiene, al menos, 3 de los cincos que quedan sin jugar.

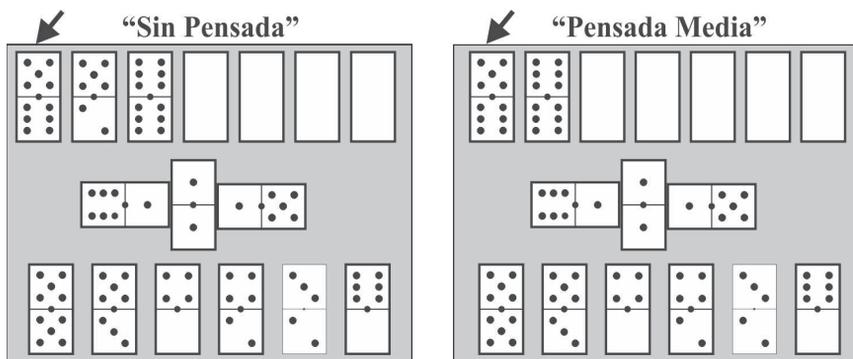


A.b.5.4 Si posee uno sólo que no es el doble: deberá esperar por la repetida de su compañero: si éste lo hace nuevamente “Sin Pensada” anunció poseer, originalmente, al menos, cuatro fichas de esa pinta (le restan al menos 2 con o sin el doble). Si, por el contrario, la repite con “Pensada Breve”, estará informando que, de la pinta generada, sólo le queda el doble y no tiene otra para jugar por esa punta. Si la itera con “Pensada Media o Larga” estará informando, además de lo anterior, que posee otra u otras fichas de la pinta castigada.



A.b.5.5 Si el Compañero tiene la posibilidad inmediata de cuadrar o posteriormente de repetir la pinta así anunciada, debe hacerlo, igualmente, “Sin Pensada” si tiene una segunda o más fichas de esa pinta. En caso que tenga una sola, lo hará con “Pensada” ‘Breve, Media o

Larga'; dependiendo de la cantidad de fichas que posea que casen con la pinta que castiga.



A.b.6 Si por 3ra. vez se juega una pinta "Sin Pensada" se estará informando poseer la corrida o, al menos, la cabeza.

A.b.7 Si las 2 primeras veces se juega "Sin Pensada" y la tercera vez se piensa: se informa que sólo queda el doble

A.b.8 Si se repite una pinta "Sin Pensada" y cuando se originó se pensó: se tiene una más que no es el doble.

A.b.9 Si la 1ra. se da con "Pensada Breve" y la 2da. también: se informa que no queda otra de la pinta generada.

A.b.10 La Acostada:

En ella, la interpretación es contraria a cuando se genera una pinta. Colocar un doble "Sin Pensada" significa que no se posee otra ficha para jugar por esa punta. El 'acostarse' con "Pensada" informa, de acuerdo a la duración de ésta, la cantidad de fichas que nos restan de esa pinta.

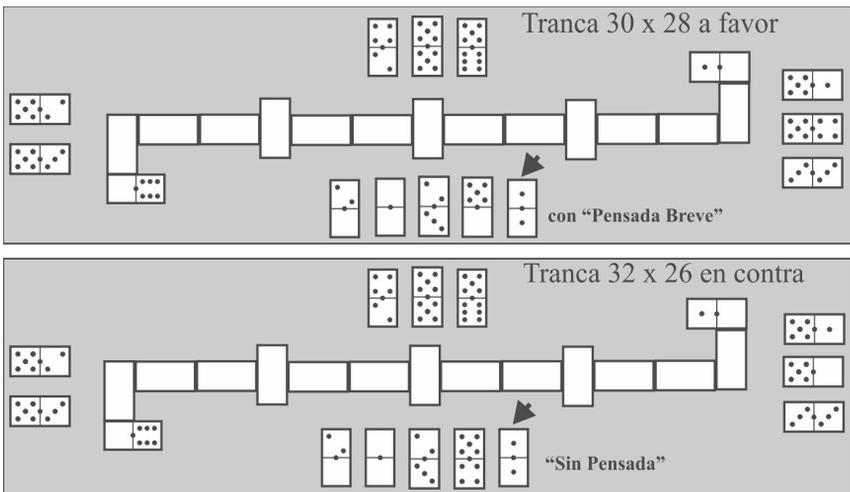
Excepción (Etapas Intermedia y Final): Cuando se presente un caso que cumpla con los siguientes requerimientos:

- a. sabemos que nuestro compañero está "encabezado" por una punta.

b. nos toca jugar y disponemos sólo del doble que corresponde a la sexta ficha de la serie de la otra punta.

c. sabemos que el contrario a nuestra derecha posee la séptima ficha de esa pinta, la cual, tendrá que colocar obligatoriamente, y con ella se le presentará la tranca a nuestro compañero; o, cuando sin ser la séptima, sospechemos o deduzcamos que la única que tiene para jugar provocaría el mismo resultado, debemos proceder de esta manera:

a. **Doble de serie baja:** Con “Pensada Breve”, gusta la tranca; “Sin Pensada, no gusta.



b) **Doble de serie alta:** Con “Pensada Breve”, no gusta la tranca; “Sin Pensada”, gusta.

En los dos casos anteriores no significa que, necesariamente, se conozca la ubicación exacta de las piedras restantes. El comportamiento debe regirse por la relación que exista entre la cantidad de tantos que

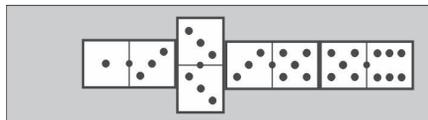
quedarán para contar y la cantidad de tantos que se tiene. Si el jugador en turno ha previsto la posibilidad de que se presentara la jugada, (“el buen dominocista debe estar todo el tiempo razonando”) habrá calculado que las piedras no colocadas sumarán 58 puntos lo cual da una media de 14,5 por cada jugador. En el 1er. caso, él se quedará con 12 tantos (por debajo del promedio) mientras que en el 2do. se queda con 17 (por encima del promedio).

B. ETAPA INTERMEDIA:

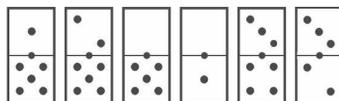
B.1 El Sistema jerarquiza la información. En ocasiones, hay informaciones que privan sobre otras. Por ejemplo: es más relevante comunicarle al compañero la posesión de la piedra que pudiera producir la “muerte” de un doble (donde quiera que él esté) a cualquier otra información; También, cuando es claro que estamos entrando con una corrida o encabezándonos, debemos informar al compañero si poseemos otra ficha de la pinta que estamos castigando.

B.2 Tres fichas de la misma pinta, sin el Doble, pueden resultar en mayoría si, al menos, dos de ellas ya están jugadas. Es lo que se llama “Mayoría Adquirida” (puede darse en cualquier etapa).

Ejemplo: El Salidor juega 3/3; el jugador 2 inicia 3/5; el jugador 3 castiga con 5/6 y el jugador 4 castiga la salida con 3/1.



Al salidor le restan las siguientes fichas:

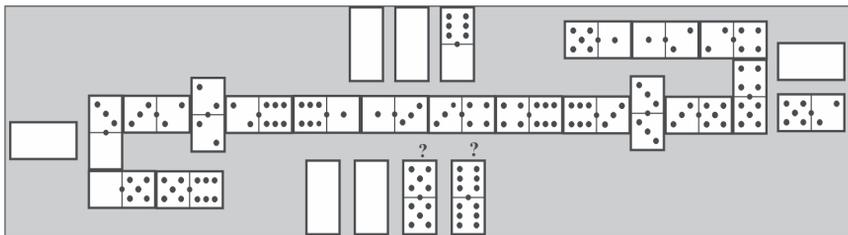


Su jugada correcta es 1/5 “Sin Pensada”, informándole a su compañero que adquirió la mayoría de cincos.

B.3 En principio, en esta etapa, no se debe “razonar” por las dos puntas. Pero en vista de: que la 3ra. ó 4ta. piedra a colocar por un jugador no necesariamente coincide con la 3ra. o 4ta. ronda de una mano (producto de haber pasado una o varias veces) y que, a consecuencia de ello, la situación puede ser altamente compleja y peligrosa: es aceptable el considerar las diversas jugadas que se puedan hacer, por cada una de las 2 puntas, con una “Pensada Larga” o “Muy Larga” que indica que no se tiene la mano clara y se están analizando las posibles consecuencias de cada alternativa.

También se permite “razonar” por las dos puntas (igual que en el Método Tradicional) cuando:

B.3.1 Si en cada punta se encuentra abierta la 5ta. ficha de dos series de las cuales se tienen los dos dobles (y sólo ellos): se efectúa una “Pensada” para informar de esa situación y/o para decidir cual doble conviene sacrificar.



B.3.2 Llegada la oportunidad de colocar un doble que nos queda solo y como sexta ficha de una pinta, pero que su acostada conlleve la seguridad o posibilidad de una tranca inmediata o cercana posterior (que no

está, claramente, a nuestro favor) es válida una “Pensada Media , Larga o Muy Larga” mientras se “razona” sobre la conveniencia de acostarlo o de castigar la otra punta. En cambio, si para todos los jugadores es claro que nos es francamente desfavorable, el tipo de “Pensada” informará sobre la otra punta.

B.3.3 Cuando se posee una piedra de “cuadre” y éste no es tan obvio.

B.3. Cuando esa piedra de “cuadre” significa la “tranca” por una de las puntas y el resultado de ella no es tan evidente.

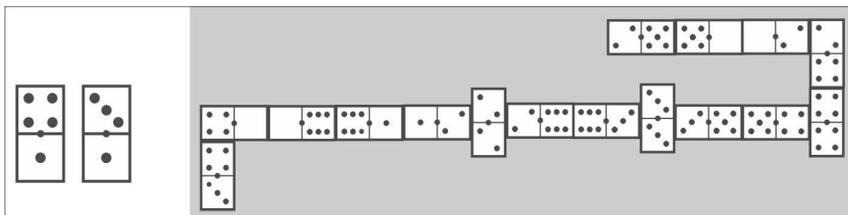
B.3.5 Pero cuando la tranca nos es ampliamente desfavorable y se efectúa una “Pensada Media” para terminar despojándonos de la “cabeza”, cuadrando en contra del cierre, se debe entender que se posee otra ficha para jugar y que, por algún motivo, se estimó no conveniente su colocación.

C. ETAPA FINAL:

C.1 Esta es una etapa de decisión mas que de información. En ella, dependiendo del nivel de complejidad de la mano, las “Pensadas” pueden ser menos o más demoradas que en las anteriores y, salvo pocas excepciones, tienden a igualarse con las del otro Sistema.

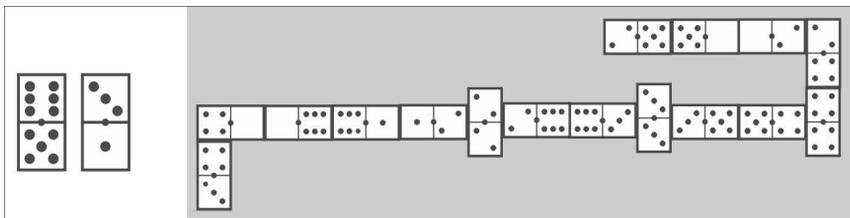
En general:

C.2 -Si la sexta piedra se coloca “Sin Pensada” se informa que la restante corresponde a la pinta generada.



C.3 Si es jugada con “Pensada Breve” puede responder a alguno de estos casos:

C.3.1 Se indica que la pinta generada no es del agrado y, por tanto, la ficha restante no corresponde a la que se castiga.



C.3.2 Se está encabezado por la otra punta y el compañero no ha tenido información para saberlo. Se le informa de esta situación para que decida en consecuencia.

C.3.3 Se pueden jugar cualquiera de las dos fichas que se poseen y se coloca la obvia.

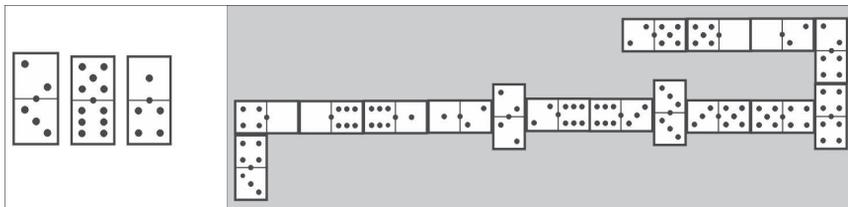
C.3.4 Se informa que se está encabezado con ambas fichas y se está seguro que la pinta que se genera no determina, obligatoriamente, el perder la mano.

C.3.5 Si se desprendiese de una ‘cabeza’ es porque: se tiene una ficha de la punta no castigada y que, obviamente, no conviene jugar

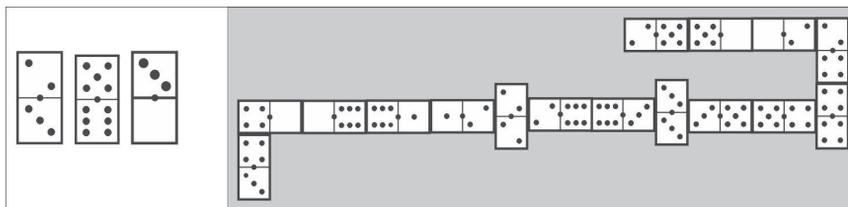
C.4 Si se lleva a cabo una ‘Pensada Larga’ o Muy Larga: es una mano compleja y/o peligrosa y se están analizando las consecuencias que se deriven de las diferentes opciones y, simultáneamente, se está informando que se pueden jugar cualquiera de las dos fichas que restan.

O puede responder a alguno de estos casos.

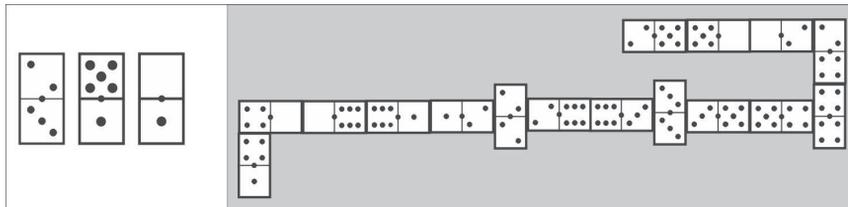
C.4.1 En situación de ‘Tranca’ directa (dos jugadas posibles).



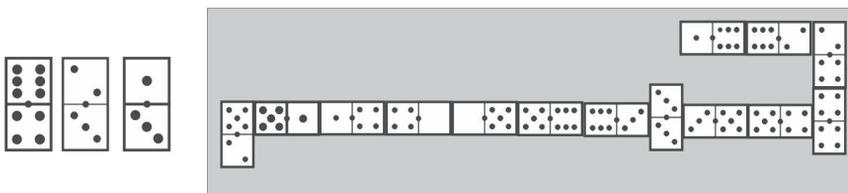
C.4.2 ‘Piedra de Tranca’ más una piedra que calza por una de las puntas (tres jugadas posibles)



C.4.3 Una piedra ‘Cabeza’ y otras dos que caben por la otra punta (tres jugadas posibles)

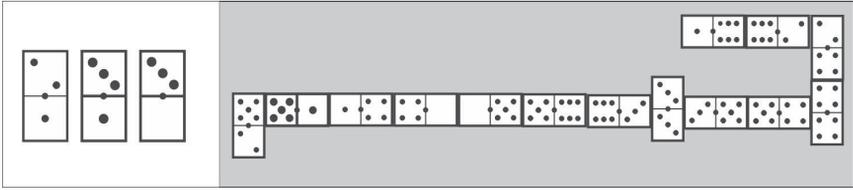


C.4.4 Dos piedras que calzan, cada una, por una sola punta (dos jugadas)



C.4.5 Y dos piedras que, sin ser cabeza ninguna, una es de ‘cuadre’ para ambos lados y otra que cabe por una de las puntas (tres jugadas).





C.5 A continuación señalamos lo que el “Sistema” contempla ante la coyuntura de una tranca (Etapas Intermedia o Final):

C.5.1 Si se origina (“Sin Pensada”) ficha de serie baja castigando ficha de serie alta o intermedia, agrada

C.5.2 Si se origina (“Sin Pensada”) ficha de serie alta castigando ficha de serie baja o intermedia, no agrada

C.5.3 Si se origina (Pensada) ficha de serie baja castigando ficha de serie alta o intermedia, no agrada

C.5.4 Si se origina (Pensada) ficha de serie alta castigando ficha de serie baja o intermedia, agrada.

II) La Selección:

Es la toma de la piedra elegida. Al igual que en el Sistema Tradicional, esa elección dependerá de la habilidad, conocimientos y calidad del Jugador; sólo, que en el Sistema que nos ocupa, es de vital importancia el adelantarse mentalmente a la jugada, ya que en algunos casos, la escogencia debe realizarse con suma rapidez para poder transmitir con éxito la información en el siguiente paso; que es:

III) La Colocación:

Es la ubicación en la mesa de la piedra elegida. Esta debería realizarse de forma “**suave y uniforme**” según establece el Reglamento ya mencionado, pero lo cierto es que se ha generalizado en Torneos y Campeonatos la utilización de tres velocidades en la colocación de la ficha; a

saber: “Ejecución Rápida o Firme”, “Ejecución Normal” o “Ejecución Lenta” cada una entrañando un sentido.

Queda para la discusión si esto es un comportamiento lícito o no. Lo cierto es que, al masificarse su utilización y significado, no representa ventaja desleal de una pareja sobre la otra.

DOMINÓ TIPS

- 1) Aprender a levantar las piedras y a juzgar cantidad y calidad de las manos con velocidad.
- 2) Prestar suma atención, desde el principio, a las pensadas y jugadas tanto del compañero como de los adversarios.
- 3) Si mi compañero es el salidor por un doble y su pensada es:
 - 3.a) “Sin Pensada”: tiene al menos tres de la salida.
 - 3.b) “Breve”: una más de la salida.
 - 3.c) “Larga”: tiene varios dobles;
 - 3.d) “Muy Larga”: salió en pelo.
- 4) Si la salida es mixta y su pensada es:
 - a) “Sin Pensada”: tiene , al menos, una de las dos mayorías.
 - c) Breve: Tiene 4 de una (por lo general de la mayor) y 2 de la otra.
 - d) Media: tiene 3 de cada punta. No tiene fuerza en ninguna punta.
 - e) Larga: tiene máximo dos de cada punta
- 5) La 1ra. ficha del jugador 2 debe indicar, preferiblemente, un doble que se posee con otra más; o; un juego que, por su fuerza, conviene iniciar; o, una ficha por encima de la salida.
- 6) Si soy el jugador 3 (compañero del salidor) y el 2, en la 1ra. vuelta, me da una pinta de la cual poseo el doble acompañado por una, debo acostarme; salvo que, castigando ficha de serie baja anuncie un significativo juego alto, con la intención de descargarlo.

7) Si soy el jugador 4 y el jugador 3 en la 1ra.vuelta, anuncia una ficha de la cual poseo el doble + la llave, debo acostarme a menos que tenga, además de las señaladas, 2 fichas más de la misma pinta (4 en total + con la jugada hago 5) y, además, otra piedra que case con la salida. De no tener esta última, debo acostarme.

8) Si sólo poseo la “llave” debo cuadrar a la salida, sobre todo, si me conviene la repetida de la pinta iniciada por mi compañero.

9) Ninguno de los dichos del Dominó son ley (“tranca a blancos no se pierde”; “cuadro al pie pasa la mano”, etc.).

10) Como regla general, no repetir la pinta que mi compañero castigó, a menos que, posea el doble o tenga la mayoría simple o adquirida.

11) Si en el juego inicial mi compañero pasa por una pinta, de la cual poseo sólo una ficha, debo tratar de conservarla lo más posible; y si poseo 2, castigar con la falla o con la menos acompañada, a menos, que una de ellas represente un violín.

12) Ante la obligación de 2 cuadros evidentemente malos, debemos hacerlo a favor de la pinta de la cual el doble ya ha sido acostado. Si ambos o ninguno ha sido jugado; de la pinta menor, aunque esto, dependerá de las reventadas y de cual adversario está más adelantado.

13) Contrariamente, cuando conjuntamente con nuestro compañero desarrollamos 2 juegos, hay que dar preferencia a aquel del cual no haya salido el doble. Llegada la posibilidad de un cuadro y que ambos o ninguno de ellos haya sido jugado se cuadrará preferentemente a la carta mayor, salvo que con otra jugada, se asegure la mano.

- 14) Si nos vemos obligados a repetir alguna de 2 pintas iniciadas por los adversarios y cuyos dobles no han sido colocados debemos, preferiblemente, reproducir la que castigamos nosotros y no la que castigó el compañero.
- 15) En la medida de lo posible, tener las jugadas preparadas de antemano, pero sin precipitarse.
- 16) Tener presente que, en algunas excepcionales ocasiones, es preferible no utilizar la piedra de “cuadre”.
- 17) Contar y anotar los tantos antes de armar discusión.
- 18) Tener presente que este es un juego de pareja.

GLOSARIO MÍNIMO

Ahogar: impedir que un adversario coloque las 3 últimas fichas de una serie, lo que, obviamente, incluye el doble correspondiente.

Ahorcar: agotar la sexta ficha mixta de una serie, sin permitir que se coloque el doble correspondiente.

Castigar: tapar una pinta con otra pinta de la misma serie.

Clon: compañero, socio, “mi” pareja, el alter ego.

Descartar (se): consecuencia de jugada(s) que producen la salida de la mayor cantidad posible de puntos del total que posea una pareja.

Falla: pinta ausente en el levante de un jugador.

Jugada: consumo de cada turno de cada jugador.

Levante: combinación de las 7 piedras que corresponden a cada jugador en cada mano.

Mano: desarrollo del juego que comienza con la salida y termina con una dominada o tranca. Se dice también del jugador que lleva

ventaja en tiempo con respecto a alguno(s) o todos los demás. También se utiliza como sinónimo de levante.

Mixta: piedra que en sus 2 mitades presenta pintas distintas.

Partida: total de manos jugadas hasta que una de las 2 parejas ha conseguido los puntos necesarios para triunfar.

Pensar: lapso que va desde la culminación de la ejecución de un jugador hasta el consumo del turno del siguiente.

Piedra: cada una de las 28 piezas o fichas de las que consta el juego.

Pintas: sinónimo de “palos”. Se refiere al valor numérico que tiene toda piedra en cada una de sus mitades. El juego de dominó en Venezuela está compuesto por 7 de ellas.

Salir: acción y efecto de colocar sobre la mesa la primera piedra de cada mano.

Tantera: relación de la sumatoria de los puntos obtenidos por cada pareja a lo largo de una partida (igual a “score”o “cuenta”).

Tranca: cuadro con la última piedra de una serie, que imposibilita, a todos los jugadores, colocar la(s) piedra(s) que le queda(n). Finaliza la mano de manera abrupta, quedándose cada jugador con, por lo menos, una piedra sin jugar.

Violín: cuando se tiene una mayoría segura de piedras de una misma pinta (es decir, 4 sin el doble o; 5 o más, con o sin el doble). También puede darse por mayoría adquirida.

Zapato o Zapatero: partida que finaliza, sin que la pareja perdedora haya obtenido algún punto.

GALERÓN DEL DOMINÓ DEMOCRÁTICO

No hay juego más democrático
que nuestro buen dominó!
Se juega en el Country Club
y en las casas de cartón.
Juega el pobre con el rico,
el patrono con el peón,
el gordo con el escuálido,
el criollo y el español,
el audaz con el prudente,
el mudo y el hablador,
el calvo con el “pelúo”,
el liso con el bembón,
el blanco con el pintado,
alumnos con profesor,
civiles con militares,
y ateos con los de Dios...

¡No hay juego más democrático
que nuestro buen dominó!
Todos y todas se acuestan
en público y sin rubor
(más bien con furia criticase

a la que no se acostó).
Supera esta Democracia
cualquier imaginación:
frente a ella un Marqués de Sade
¡es niño de biberón!
Y también son democráticas,
sin complejos de color,
las 28 piedras suyas
porque casi siempre son
más o menos blanquinegras,
café-con-leche o marrón
(pardas, zambas y mulatas,
como toda mi nación)...
y tan sólo una, negrita;
y otra, más blanca que un sol.
¡No hay juego más democrático
que nuestro buen dominó!

Y quizás en la Política
democracia habrá mayor
y menores reconcomios
y más colaboración
y mejor entendimiento
y más fácil comprensión...
¡si jugaran nuestros líderes,
entre sí, buen dominó!

SEMBLANZA PEDAGÓGICA

Luis Lisandro Delgado Alvarado

Nacido en Valencia (Estado Carabobo), el 18/marzo/1931

Lic. en Filosofía (1951)

Secretario General de la AVEC (1952-1958)

Corredactor del nuevo Estatuto del IPASME (1959)

Profesor en la Normal Miguel A. Caro (1959-1963)

Profesor del Instituto Pedagógico de Caracas (1962-1983)

Profesor en la U.C.A.B., U.C.V. y U.S.B.

Director del Centro Audiovisual (hoy, Tecnología Educativa) del Ministerio de Educación (1963-1972)

Director de la Oficina Nacional de Comunidades Educativas del Ministerio de Educación (1972-1975) (1979-1983)

Co-fundador de FAPREC, FESPRIP y APROFEP

Vocal del C. D. N. de la F. V. M. (1958- 1961)

Autor de los Poemarios: “Doble luz a mis versos” (1974) y “Sol, soles y Eva” (1983)

Autor de “Julieta no murió en Verona” y “Trovas y Tambores” (2010)

Autor de 17 Parábolas de Jesús (2010)

Autor de “Por qué pierde Ud. en el dominó” (1982);

Co-autor de “Como ganar en el dominó” (2002) y “Dominó de campeones” (2005).

Autor de “Dominó sin barreras” (2007)

Autor del Disco “Bolívar, Libertador” (1968)

Condecoraciones: “Andrés Bello”; “Alberto Smith” y “27 de junio”

Representante de Venezuela en variados Congresos y Eventos Internacionales

BIBLIOGRAFÍA

Balestrini, Luis Daniel (1997), *El Universo Del Dominó*. Ed. Buchivacoa, Caracas.

Blanco, Uvencio (2004). *Piedra De Toque*. (Metodología para la enseñanza en el Dominó) Representaciones Luis Urbina, Venezuela.

Delgado A. Luis y Alujas Luis Oscar. “*Como Ganar en el Dominó*” (2002).

Delgado A. Luis y Alujas Luis Oscar. “*Dominó de Campeones*” (2005).

Delgado Alvarado Luis.(2007). “*Dominó Sin Barreras*” Ediciones El Nacional.

Fernández, Alfredo (1997). *El Arte de las 28 Piedras*. 2ª Ed. Monteávilva, Caracas.

González, Ibrahim (1987). *Dominó: Estrategias y Tácticas* Altholito C.A. Caracas.

Simosa, Héctor (1957). *Ciencia y arte en el dominó*. Seleren, Caracas.

Sthor B., Carlos F. (1989). *Dominó por parejas: La primera vuelta.*

Zaibert H., Ignacio. *Principios y sistema del dominó por parejas.* (1995)

5^a Ed Miguel Ángel García e hijo. Caracas (1986).

Dominó pedagógico
se editó en febrero de 2018,
en los talleres del Fondo Editorial Ipasme
en Caracas, República Bolivariana de Venezuela

La colección ALFONSO “CHICO” CARRASQUEL (1928-2005) rinde homenaje a nuestro afamado pelotero, leyenda del beisbol venezolano y continental. Fue el pelotero más popular y querido por la fanaticada venezolana, el primer gran campo corto criollo que brilló en las mayores y el primer latinoamericano que participó en un Juego de las Estrellas en las Grandes Ligas. Con sus grandes actuaciones le allanó el camino a generaciones posteriores como Luis Aparicio, David Concepción, Oswaldo Guillen y Omar Vizquel, quienes siguieron sus pasos. El “Chico” también fue el primero en conectar un cuadrangular en la historia de la liga venezolana de Beisbol Profesional. Por eso, bajo su egregio nombre, reunimos las obras dedicadas a la formación de la nueva generación de deportistas, a proyectar las normas y logros de la práctica deportiva y a preservar la memoria de quienes han enorgullecido nuestro gentilicio en el exigente mundo del deporte.



Ministerio del Poder Popular
para la Educación

IPASME

Fondo Editorial Ipasme

