Refranes de dominó comentados

DAVID RODRÍGUEZ IGLESIAS
Barcelona

A mediados de los años cuarenta empecé el aprendizaje del dominó en Manganeses de la Polvorosa (Zamora). Asistía a una partida llena de autoridad, pues la jugaban diariamente, el maestro (mi padre), el médico, el secretario del Ayuntamiento y el cabo de la Guardia Civil, a quien en ausencia llamaban *Paso corto*, no sólo por su manera cautelosa de jugar sino también por el lema de "Paso corto, vista larga y mala leche".

Algunas tardes venía el cura a mirar y, aunque no participaba, hacía comentarios de las jugadas, en general mal recibidos. «Los mirones han de ser de piedra», le decían.

Posteriormente amplié mis conocimientos del juego de las fichas punteadas en el Café Central de la Plaza Mayor de Zamora. Recomiendo a los aficionados que se den una vuelta por ese local, a poder ser un martes por la tarde, que coincide con el mercado.

En todos estos años, pude adquirir una serie de dichos y refranes, que pongo ahora a disposición de los lectores.

Se comprenden mejor si uno ya sabe jugar al dominó o, al menos, sabe colocar las fichas, que no es exactamente lo mismo.

A blancas dice el refrán que el cierre a tu cuenta van.

Generalmente el que cierra a blancas gana

A atención talento y vista, no hay juego que se resista.

No del todo cierto pues la suerte influye en un 40%

Cada tanto es un borrón, no cuentes de sopetón.

Algunos jugadores cuentan descuidadamente equivocándose a menudo.

Con el mano ni a misa.

No suele ser conveniente poner de cara la ficha de la que ha salido el primer jugador.

Cuadrar la del compañero es tu deber verdadero.

Es una norma importante repetir la ficha que ha puesto nuestra pareja

Cuan se "tien" cinco o seis de un palo, no se respeta la mano.

El aplicar este dicho hace que el jugador que ha cogido cinco fichas del mismo palo, gane. De no ser así, puede prepararse a recibir una reprimenda de su compañero por no haberle respetado la salida.

Cuando el otro ofrece el cierre, seguro está que no lo pierde.

Se supone que el que facilita el cierre de manera voluntaria tiene pocos tantos.

De tu deber el primero, ayudar al compañero.

Esta es la esencia misma del dominó por parejas. Todos los que lo practican conocen

este dicho aunque, en opinión de su pareja, raramente lo cumplen.

De seis doble, cinco y cuatro, salir de ellos es barato.

Suele ser aconsejable salir del doble más alto acompañado, al menos mientras no se llegue a ser un jugador muy experimentado.

De salida no tapada, no te fíes para nada.

A veces el jugador número cuatro no mata la salida, haciendo ver que no puede colocar su ficha por ese lado. El que ha salido habrá de ser cauto pues pudiera tratarse de una argucia.

Doblador de primera, jugador de tercera.

Los dobles, en especial los más altos, parecen quemar en las manos de los jugadores noveles. No tienen necesariamente que ser colocados en la primera ocasión sino cuando convenga.

El fuero que da la mano, cédelo si es necesario.

El mano o jugador que ha salido, si no pasa, gana. Por esto generalmente trata de hacer el juego que más interese a las fichas que tiene. Este consejo recomienda juzgar si no en esa ocasión es mejor jugar a las fichas del compañero.

El que sale a doble fallo, sabe igual que un papagayo.

O sea poco. El salir de un doble sin que tenga acompañamiento(o salir de viuda) se tiene por una mala jugada pues cuanto menos da información falsa a la otra parte de la pareja.

Ficha nueva no des que sufrirás un revés.

Cuando se ha colocado unas cuantas fichas, el poner una de un palo que todavía no haya salido, aumenta la posibilidad de que el contrario tenga alguna de ese mismo palo.

Generalmente el pensar es a tu amigo orientar.

Cuando tenemos varias fichas que podemos colocar (por ejemplo tres seises para matar un seis), se puede informar al compañero pensando antes de colocarla.

De hecho la memorización de las pensadas del compañero y las de los contrarios determinan en gran medida la calidad de un jugador.

La salida ten presente que se le olvida a la gente.

La memorización de las fichas que van saliendo y quien las ha puesto es imprescindible para hacer un buen juego. Esta norma se aplica en especial para la salida.

La que pongas no mates, la que mates no pongas.

Si cambiamos la información que hemos dado a nuestro compañero al poner a un palo que luego anulamos matándolo, nos arriesgamos a que el contrario se aproveche de es desbarajuste (aunque a veces no haya más remedio que poner y luego matar.

La salida matarás, tengas o no tengas más.

El jugador que sale nos indica que de ese palo tiene más. Hemos de anularle la salida.

Este es el dicho más aceptado por todos los practicantes de dominó.

La ficha que has de poner, con la mente la has de ver.

Cuando ya se han dado las primeras vueltas de una mano, es posible prever la ficha que el contrario va a poner. En este sentido y podemos tener preparada, en mente, la que vamos nosotros a colocar.

La ficha del compañero tú buscarás con esmero.

A veces sabemos (o creemos saber) cuales son las fichas que tiene nuestra pareja. Trataremos de poner una que obligue al contrario a colocar la que favorezca a nuestro compañero.

La pensada indecorosa es jugada muy tramposa.

Se considera una trampa pensar si solo se tiene una ficha que se pueda poner.

La ficha del compañero, repetirla es lo primero.

Otra vez se recuerda la obligación de ayudar al compañero poniéndole las fichas que él tiene (y por consiguiente menos tendrán los demás)

La primera del contrario, con la ayuda de precario.

Igual que cuando dice que hay que matar la salida. Aunque se tengan pocas, hay que matarla.

La salida del contrario, con tu mayor numerario.

La salida se matará con la ficha de la que tengamos más. En caso de igualdad, el palo más alto.

Las fichas siempre tendrás que las vean los demás.

Algunos jugadores tienen la mala costumbre de ocultar las fichas con la mano e incluso

sostenerlas en ellas. Va en contra del reglamento.

Matar la salida es noble, con lo que tengas de doble.

Algunos jugadores bien experimentados recomiendan que la primera ficha que ponga el que mata la salida, lo haga con aquella ficha de la que tenga el doble, informando de ello a su compañero.

Mientras puedas no des nuevas.

Después de poner unas cuantas fichas, si ofrecemos una que no haya salido, ofrecemos una mayor probabilidad de que los contrarios tengan.

No hagas cierre que te dan, si no sabes dónde están.

Cerrar sin estar seguros de quien tiene más puntos, suele ser un mal negocio.

No des fichas del amigo sin cerrar al enemigo.

Aconseja matar la ficha del contrario antes de ofrecer la de nuestra pareja, para evitar puedan hacer pasar a nuestro compañero.

No olvides puedes ganar aunque te hartes de pasar.

Sirve de consuelo cuando se ha pasado un par de veces pues en realidad el que pasa en dos o tres puestas, generalmente pierde.

No critiques la jugada, sino en partida acabada.

Durante el juego no se debe decir nada y menos reñir al compañero que tal vez ha jugado obligado.

No cometas la desdicha de pasar llevando ficha.

Pasar teniendo para poner es un descuido que está penalizado, pudiendo causar la repetición de la mano.

Nunca echarás la partida con gente desconocida.

En especial si te juegas algo pues los que parecen ser unos "pardillos" a menudo resultan ser astutos y magníficos jugadores.

Ocultar ficha en la mano es jugada de villano.

Las fichas han de estar siempre a la vista. Si se esconde una ficha para que no se cuente al final, es simplemente una trampa.

Perseguirás con ahínco, doble seis y doble cinco.

El ahorcar un doble, o lo que es lo mismo, impedir definitivamente que pueda ser colocado, hace que el jugador que posee esa ficha ya no pueda dominar.

Perro que pasa por el Periférico, se lo lleva la chingada.

Dicho mejicano que acompañaba a la acción de ahorcar un doble, cosa que constituye un placer especial para un practicante del dominó.

Procura que el que sale su salida mate, el no hacerlo es un disparate.

Si el que sale ha de matarse sus propias fichas, tendremos más posibilidades de hacerlo pasar.

Repite más que un gallo, aunque te quedes a fallo.

Si ponemos varias veces un palo, lógicamente obligaremos al contrario de nuestra derecha a jugar más incómodo o incluso pasará.

Sacarás siempre el primero el coche de los toreros.

Recomienda desprenderse pronto del seis doble. Hay todo un glosario de términos de dominó incluso para nombrar las fichas.

Salir de fallo en doble es jugada poco noble.

Otra recomendación de no salir de doble no acompañado.

Si pierdes serás muy malo llevando cinco de un palo.

Esta afirmación se explica por sí sola aunque a menudo se pierde teniendo cinco de la misma numeración.

Si de tantos cargado está tu juego, despide a quien traición te dará luego.

Si nuestras fichas son de palos muy altos (tenemos mucha tinta) o creemos que podemos perder o barruntamos un cierre, es mejor desprenderse de las fichas de mayor valor.

Si dudas en la jugada, siempre irás a la doblada.

Si no sabemos exactamente cual poner, colocaremos un doble.

Si la ficha es forzada, no reproches la jugada.

Los reproches e incluso las broncas son frecuentes entre compañeros, recriminándole al otro por haber puesto una ficha inadecuada. Recomienda no reñir cuando el compañero no tenía otra mejor.

especial si son altos, lo recomendable es ponerlos.

Si la del contrario das es porque tú llevas más.

Es un aviso al compañero. Si ofrecemos una ficha del mismo palo que la que están poniendo los contrarios significa que estamos colocando obligados por no tener otra.

Si el dominó aseguras, te dejarás de aventuras.

Es posible que alguna vez dudemos entre cerrar o dominar de manera segura. Se aconseja no correr riegos innecesarios y jugar hasta que dominemos.

Si la partida has perdido, vete por donde has venido y en tu casa con mesura repasa la asignatura.

Sabio consejo pues en frío se analizan mejor las cosas.

Siempre al compañero mira si el cerrar duda te inspira.

Esperar una seña de nuestra pareja sería una trampa, pero contar las fichas que tiene y analizar las que ha puesto, ayudará.

Siempre que quieras cerrar, los tantos has de contar. (Y del resto la mitad, tus fichas no han de llegar).

Ya se sabe que en caso de cierre, pierde la pareja que más puntos tenga. Se recomienda contar los puntos que suman las fichas puestas. Esta cantidad la restaremos de 168 y lo que quede lo dividiremos entre dos. Si creemos tener más de la mitad que nos corresponde, lo prudente es no cerrar.

Siempre en los tantos finales se lucha como chacales.

Cuando la partida está avanzada, la atención ha de extremarse.

Siendo el compañero mano, ahórcate si es necesario.

Si nuestro compañero es el que tiene menos fichas, colaboraremos con él incluso sacrificando un doble.

Son jugadas peligrosas, el salir por ambas cosas.

Las salidas de ficha que no sea doble, son más difíciles de jugar pues pueden estar cargadas de astucias.

Tenerlas puestas delante, es siempre juego elegante.

Vuelve a recordar que no es correcto coger las fichas con la mano e incluso ocultarlas.

Vigilarás con esmero al chico del lapicero.

El encargado de anotar los puntos puede equivocarse, generalmente a su favor.



Al fondo, el autor de este trabajo. Frente a él, su esposa, Ana Paisal. A su izquierda, Paquita Ceren, campeona de parejas mixtas y, a su derecha, Ramón Bach, considerado el mejor jugador de Europa.