

100-0 Zapatero

Tabla de contenido

Domino	3
Mesa	3
Sillas y Jugadores	5
Opciones	7
Nivel	7
Juego	8
Puntos	8
Acumulacion	9
Orden	9
Empate	9
Tiempo	10
Partida	10
Atras	12
Califica	13
Marcador	14
Estrategia	15
Salida	15
Consejo	17
Posibilidades	19
Vistas	20
Sonidos	20
Acerca de	21

Domino



Domino

La Mesa
Las Sillas y los Jugadores
Las Opciones o Variantes de Juego
La Partida
Las Estrategias
Pedir Consejo
El Árbol de Posibilidades
Las Vistas
Los Sonidos
Acerca de ...

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured EPub generator](#)

Mesa

La mesa es el lugar donde se desarrolla la partida de dominó. La mesa de juego de Zapatero es una mesa privada de tu propiedad. Esto significa que tú decides a quienes invitas a tu mesa y las variantes a las reglas del juego.

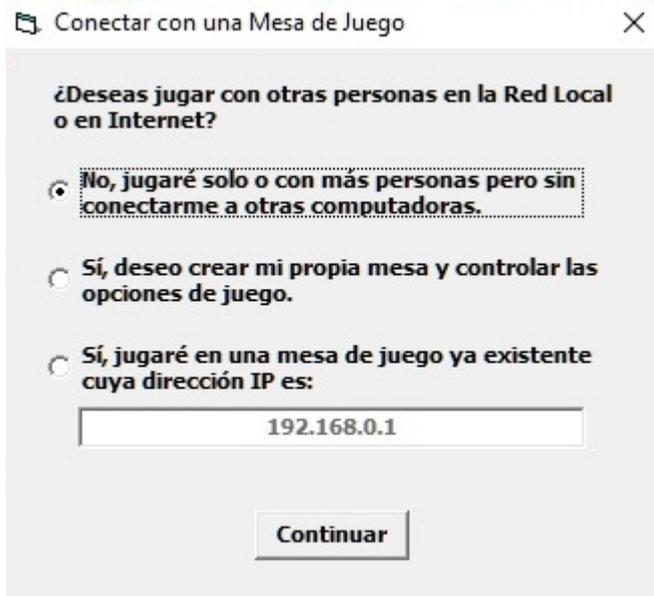
No es necesario registrarse ni pagar ninguna cuota o renta por el uso de la mesa ya que tú la instalas en la computadora que lo desees cuando lo desees.

Si la mesa se encuentra activa en una computadora conectada directamente a Internet entonces podrás jugar con otras personas en cualquier parte del mundo que también tengan instalado este juego.

Si la mesa se encuentra activa en una computadora conectada solo a una red local (LAN) entonces podrás jugar con otras personas que estén conectadas a esta red.

Si la computadora donde se encuentra la mesa no está conectada a ninguna red puedes jugar solo o con otras personas o contra o en compañía de la computadora.

Al inicio de cada partida debes indicar cómo quieres conectarte a la mesa de juego:



1. Jugando solo o con amigos en una sola computadora.

Si juegas solo o con amigos en una sola computadora, simplemente oprime Continuar. La mesa se activará automáticamente en tu computadora. Si observas que la mesa se activa sola varias veces debes cerrar el programa y ejecutar el ícono Mesa de Dominó antes de entrar a jugar nuevamente.

2. Jugando con amigos en otras computadoras siendo tú el anfitrión.

Si tu computadora se encuentra conectada a una Red Local o a Internet, entonces podrás jugar con amigos situados en otras computadoras conectadas. Si activas una mesa en tu computadora, tú eres el dueño o anfitrión de la mesa. Para invitar a los demás jugadores debes proporcionarles la Dirección IP que aparece en el encabezado de la mesa.



Si deseas jugar con amigos en Internet pero tu computadora no se conecta directamente a Internet sino a través de una Red Local, es probable que necesites instalar la mesa de juego en la computadora que te proporcione una dirección IP pública (la puedes distinguir porque su dirección NO empieza con 192 ó 127 ó 10). Si la persona que administra tu acceso a Internet no te permite lo anterior, entonces puedes pedirle a tus amigos que sí se conectan directamente (por ejemplo desde su casa) que alguno de ellos sea el anfitrión de la mesa.

También puedes establecer las opciones de juego para adaptarlas a lo que es común en tu región o simplemente al estilo de juego que prefieras.

3. Jugando con amigos en otras computadoras como invitado.

Si estás invitado a jugar a una mesa debes seleccionar la tercera opción y escribir la Dirección IP que te proporcionó el dueño de la mesa antes de oprimir el botón Continuar.

Sillas y Jugadores

La mesa de dominó tiene cuatro sillas para los cuatro jugadores que participan en la partida.

Cada silla será ocupada por un jugador humano o por un jugador cibernético.

Para que un jugador humano ocupe una silla, debe escribir su nombre en el espacio previsto y luego hacer clic en la silla que prefiera.

A continuación te explicamos cómo seleccionar las configuraciones más comunes:



1. Un solo jugador humano.

Escribe tu nombre y haz clic en la silla que prefieras (la silla más cómoda es la número 1 ó Sur). Al oprimir el botón Iniciar la Partida o cerrar la ventana se te pedirá la confirmación para que los jugadores cibernéticos ocupen las sillas restantes. Se inicia la partida.

2. Dos o más jugadores humanos en la misma computadora.

Cada jugador debe escribir su nombre y hacer clic en una silla no ocupada. Si al oprimir el botón Iniciar la Partida o al cerrar la ventana quedan sillas desocupadas, se te pedirá la confirmación para que sean ocupadas por jugadores cibernéticos. Se inicia la partida.

3. Dos o más jugadores humanos en distintas computadoras.

Cada jugador debe escribir su nombre y hacer clic en una silla no ocupada. La imagen de la mesa con los nombres de los jugadores se actualiza continuamente en todas las computadoras. Los jugadores humanos y los cibernéticos harán pareja si ocupan sillas opuestas o serán contrincantes si ocupan sillas contiguas. Si alguno de los jugadores oprime el botón Iniciar la Partida o cierra su ventana antes de que las cuatro sillas sean ocupadas por humanos, los lugares vacíos serán ocupados por jugadores cibernéticos.

Cuando la última silla ha sido ocupada se inicia automáticamente la partida en todas las computadoras.

Opciones

Existen distintas variantes de juego que pueden configurarse antes de iniciar la partida.

Oprime el botón Opciones de Juego para seleccionar tus preferidas:

Opciones de Juego

El dueño de la Mesa de Juego puede modificar estas opciones

Nivel de Juego	Avanzado
Jugar con Fichas	Cerradas
Puntos por Partida (1-300)	100
Se acumulan los puntos de	La pareja perdedora
Orden de Salida	Pareja ganadora
Al empatar el cierre	Gana la salida
Alarma de tiempo sin opción	7
Alarma de tiempo con opción	30

Nivel de Juego

Fichas Abiertas o Cerradas

Puntos por Partida

Acumulación de Puntos

Orden de Salida

Criterio de Desempate

Tiempo Máximo por Jugada

Al terminar oprime Aceptar para que tus preferencias queden predeterminadas o Cancelar para ignorar los cambios.

Nivel

Selecciona en la lista la capacidad de análisis de los jugadores cibernéticos o de los consejos para jugadores humanos en partidas con fichas abiertas.

Principiante

El jugador cibernético comenzará a realizar análisis cuando haya 8 piezas jugadas.

Intermedio

El jugador cibernético comenzará a realizar análisis cuando haya 4 piezas jugadas.

Avanzado

El jugador cibernético comenzará a realizar análisis cuando haya 2 piezas jugadas. Se solicita una confirmación dado que en este nivel el cerebro cibernético podría demorar algunos minutos en decidir su jugada.

Ultra

El jugador cibernético comenzará a realizar análisis desde antes de la primera jugada. Se solicita una confirmación dado que en este nivel el cerebro cibernético podría demorar hasta una hora en decidir la mejor jugada.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [iPhone web sites made easy](#)

Juego

El dominó se juega normalmente con fichas cerradas (o sea que los demás jugadores no pueden ver tus fichas). Sin embargo, te puede resultar de utilidad jugar con fichas abiertas para ensayar alguna estrategia de juego.

Selecciona de la lista la forma de juego.

Fichas Cerradas

Todas las fichas permanecen cerradas (boca abajo) excepto las del jugador humano en esta computadora.

Si al jugar con fichas cerradas existen dos o más jugadores humanos en una misma computadora, cada uno de ellos tendrá que ir abriendo sus fichas cuando les toque el turno de tirar. Esto se logra haciendo clic en el semáforo verde que indica su turno.

En el reparto inicial cada jugador humano puede seleccionar sus fichas pero no las ve hasta que están en su poder.

Fichas Abiertas

Las fichas de todos los jugadores permanecen boca arriba durante toda la partida incluido el reparto inicial.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create HTML Help documents](#)

Puntos

Es el total de tantos o puntos que deben acumularse para ganar una partida.

Acumulacion

Es la manera en que se acumulan los puntos en el marcador para ganar la partida.

La pareja perdedora

Sólo cuentan los puntos de la pareja que perdió el juego o mano.

Ambas parejas

Se cuentan todos los puntos que quedaron sin tirar de ambas parejas.

Orden

Es el orden en que los jugadores harán su salida después de cada mano o juego. Las posibilidades son:

Pareja ganadora

Los jugadores de la pareja ganadora de la mano anterior deciden entre ellos quien sale.

Jugador ganador

Sale el jugador que se haya ido o que haya hecho un cierre ganador en la mano anterior.

Jugador a la derecha

Sale el siguiente jugador a la derecha del que salió en la mano anterior.

Empate

Es la regla que se sigue para decidir quién gana la mano en caso de quedar empatados en puntos después de un cierre.

Gana la salida

Gana la pareja que le tocó salir en esta mano.

Gana quien cierra

Gana la pareja que hizo el cierre.

Gana quien no cierra

Gana la pareja que no hizo el cierre.

Se anula la mano

Nadie gana. La mano no vale.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create help files for the Qt Help Framework](#)

Tiempo

100-0 Zapatero hará una indicación cuando sea excesivo el tiempo que tarda un jugador humano en decidir una tirada. Si no deseas escuchar estas alarmas escribe 0 en las casillas correspondientes

Jugadores humanos. Alarma de tiempo sin opción.

Es el número de segundos que tiene un jugador para tirar cuando solo tiene una ficha para jugar.

Jugadores humanos. Alarma de tiempo con opciones.

Es el número de segundos que tiene un jugador para tirar cuando tiene más de una jugada posible.

Jugadores Cibernéticos

Cuando los jugadores cibernéticos tienen más de una jugada posible tardan un mínimo de 7 segundos en efectuarla. Si solo cuentan con una opción, la jugada se realizará en aproximadamente 3 segundos.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

Partida

Una partida está formada por varias manos o juegos. Todas las partidas se juegan hasta que una de las parejas alcance los puntos definidos en las Opciones de Juego.

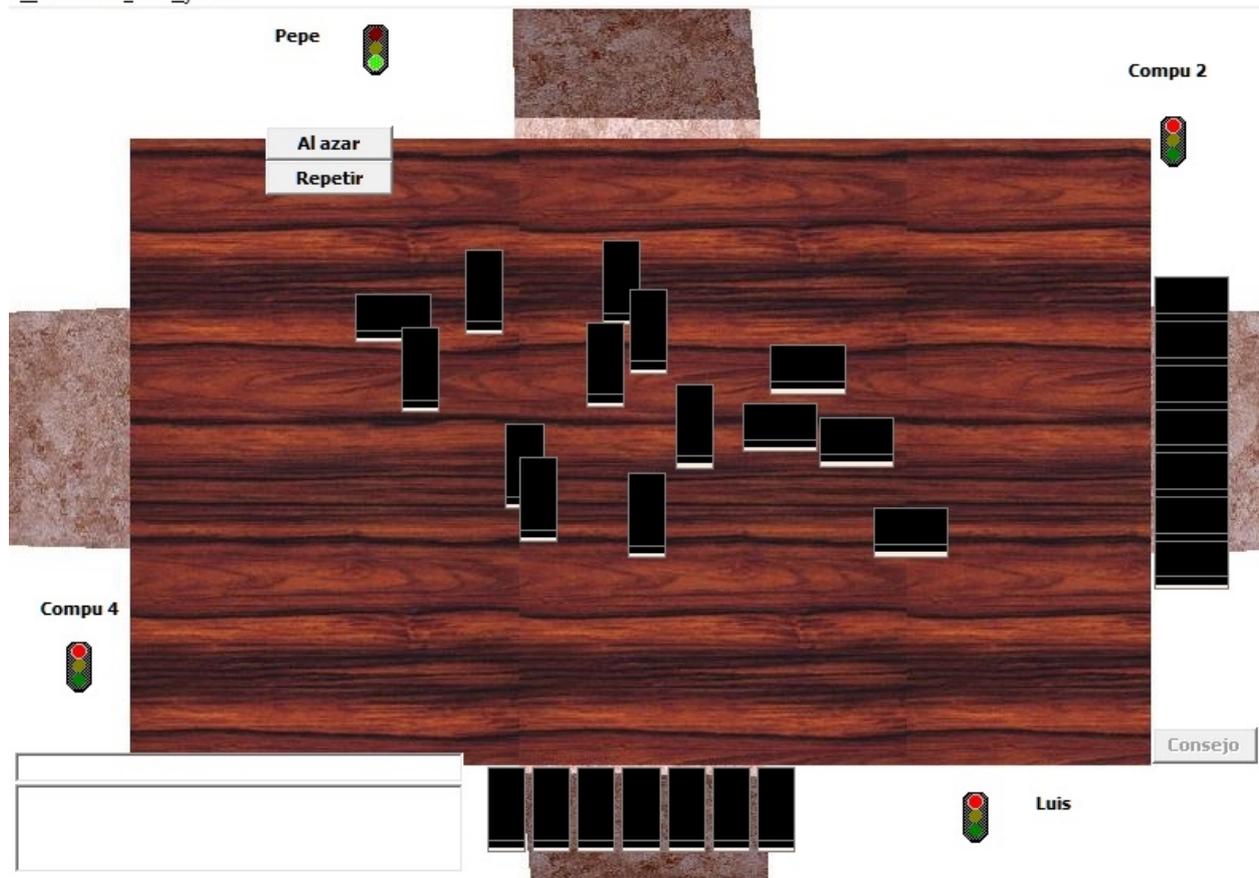
Nuevo Juego

Al inicio de cada mano o juego Zapatero hace la sopa. Cada jugador debe tomar 7 fichas. El turno para escoger es indicado por el semáforo verde. Si los jugadores humanos se encuentran en distintas computadoras, aparecerá un semáforo amarillo indicando el turno para escoger de un jugador humano en otra computadora.

Los jugadores humanos toman las fichas una por una haciendo clic en ellas y arrastrándolas hacia su extremo de la mesa. Los jugadores humanos también pueden solicitar que les sean asignadas fichas aleatoriamente oprimiendo el botón Al Azar. Los jugadores cibernéticos toman las fichas al azar.

Repetir un Juego

Es posible repetir el reparto y las jugadas de algún juego anterior oprimiendo el botón Repetir. Cualquier jugador humano puede solicitar la repetición aunque no sea el primero en escoger. Aparecerá una ventana para que selecciones la repetición de la mano recién jugada o de cualquier otro juego que haya sido salvado anteriormente. Para ver una lista de los juegos guardados existentes oprime el botón a la derecha con los puntos suspensivos. La repetición de las jugadas puede realizarse oprimiendo el botón M que aparece en la parte inferior derecha de la mesa. Este botón siempre indica la jugada memorizada. En cualquier momento el jugador humano puede decidir tirar una ficha distinta a la memorizada.



Primer tiro

Si es la primera jugada de la mano puede tirarse la ficha que se quiera, excepto en la primera mano de una partida con fichas cerradas, en la que el tiro obligatorio es la doble 6.

Desarrollo del juego

El cambio de semáforo a verde indica el turno de cada jugador.

Para realizar un tiro válido es necesario que al menos uno de los números de la ficha seleccionada coincida con al menos uno de los números de los extremos de las fichas jugadas anteriormente en el centro de la mesa.

Cuando toca el turno de un jugador humano con juego cerrado (fichas ocultas), el jugador debe hacer clic sobre el semáforo verde para destapar sus fichas. Las fichas volverán a ocultarse inmediatamente después de que el jugador haya realizado su tiro.

Haz tu tiro arrastrando y soltando la ficha seleccionada hacia el centro de la mesa. Si una misma ficha puede colocarse en ambos lados de la mesa, ten cuidado en soltarla cerca del lado preferido.

Los jugadores cibernéticos harán su tiro después de un intervalo de tiempo que varía desde fracciones de segundo hasta algunos minutos dependiendo del nivel de análisis seleccionado y de la situación y momento particular del juego.

Cuando un jugador no lleva fichas para tirar, el pase es automático después de una breve pausa. Durante esta pausa el semáforo cambia a amarillo.

Si las reglas lo permiten puedes oprimir el botón Atrás para deshacer tiros anteriores. Si deshiciste alguna jugada o estás repitiendo un juego anterior puedes oprimir el botón M para volver a tirar la misma ficha.

Botón Atrás

Final del juego

Cuando un jugador se ha ido (logra tirar sus 7 fichas) o el juego se encuentra cerrado (no quedan fichas para tirar), aparece automáticamente la cuenta de puntos restantes de cada jugador, un veredicto sobre los ganadores del juego, el registro de las jugadas y una calificación de las decisiones de cada jugador.

Calificación

Guardar el juego

Después del veredicto ganador aparece una ventana para que, si lo deseas, guardes el reparto y las jugadas de esta mano para repasarlas en el futuro. El programa propone un nombre para el archivo donde se guardará la información formado por la fecha y hora actuales. Puedes modificar el nombre cuidando de utilizar solo letras y números evitando los signos de puntuación y el espacio. Si no quieres salvar este juego oprime Cancelar.

A continuación aparece el marcador global de la partida.

Marcador

Final de la partida

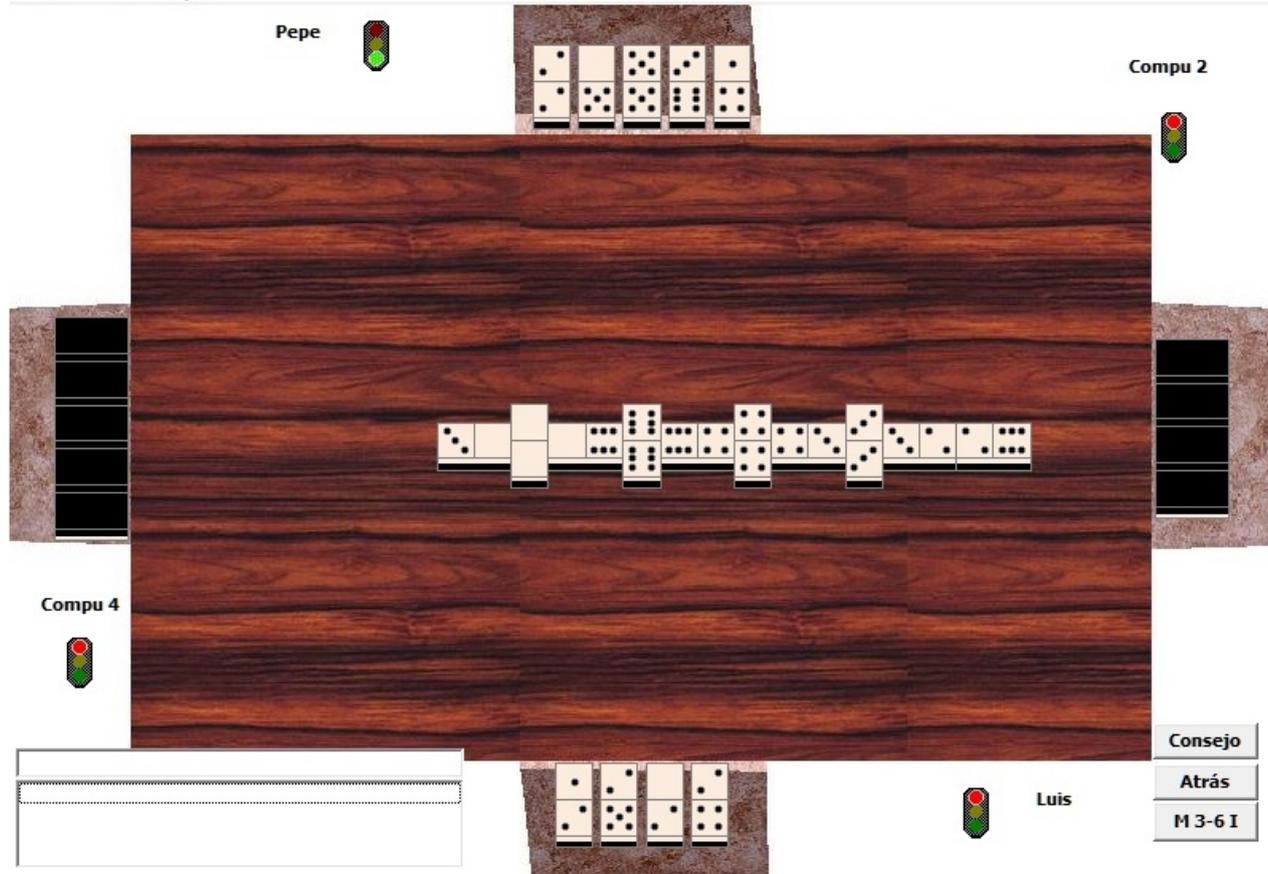
La partida termina cuando alguna de las parejas gana alcanza o rebasa los puntos establecidos en las Opciones de Juego.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create HTML Help, DOC, PDF and print manuals from 1 single source](#)

Atras

Aunque normalmente las reglas no lo permiten, 100-0 Zapatero te da la opción de deshacer cuantos tiros sean necesarios para reconsiderar alguna estrategia de juego. Oprime una vez el botón por cada tiro que quieras deshacer.

Si deshiciste alguna jugada o estás repitiendo un juego anterior puedes oprimir el botón M para volver a tirar la misma ficha.



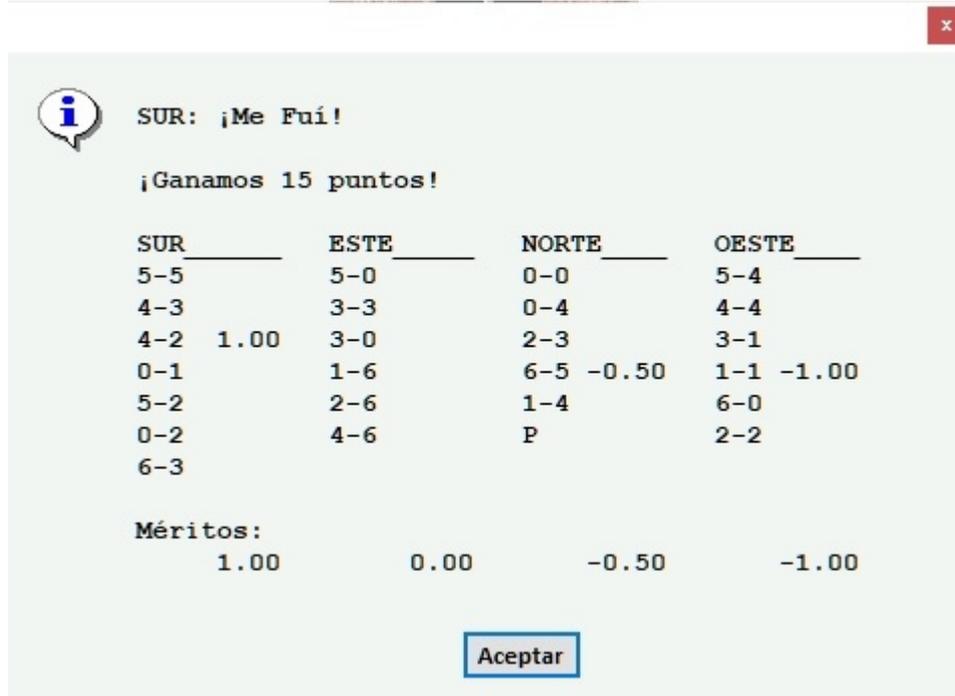
En este ejemplo Luis oprimió 2 veces el botón Atrás para que su compañero Pepe reconsidere su jugada anterior 3-6 punta izquierda.

Puedes deshacer los tiros realizados por los jugadores cibernéticos pero estos siempre repetirán sus jugadas si no ha cambiado la situación de la mesa.

El botón Atrás no funciona si estás jugando con personas que se encuentran en otras computadoras.

Califica

Al final de cada mano se presenta el registro de las jugadas y una calificación del mérito de las decisiones tomadas.



SUR: ¡Me Fui!

¡Ganamos 15 puntos!

SUR	ESTE	NORTE	OESTE
5-5	5-0	0-0	5-4
4-3	3-3	0-4	4-4
4-2 1.00	3-0	2-3	3-1
0-1	1-6	6-5 -0.50	1-1 -1.00
5-2	2-6	1-4	6-0
0-2	4-6	P	2-2
6-3			

Méritos:

1.00	0.00	-0.50	-1.00
------	------	-------	-------

Aceptar

En cada pareja de números, la cifra izquierda es el lado de la ficha que tapó y la cifra de la derecha el número que por consecuencia quedó abierto.

El mérito Positivo se aplica cuando el jugador tuvo la posibilidad de escoger entre distintas tiradas y seleccionó una con el mejor resultado disponible Ganador o Perdedor de acuerdo a los criterios explicados en la sección Consejo. La fórmula es: Mérito Positivo = Opciones Malas / Opciones Buenas.

Consejo

El mérito Negativo se aplica en caso contrario. La fórmula es: Mérito Negativo = Opciones Buenas / Opciones Malas.

Las jugadas no calificadas corresponden a tiradas sin opciones significativas o a la etapa temprana de la mano en la que todavía no se activa el análisis profundo de acuerdo al Nivel de Juego.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce online help for Qt applications](#)

Marcador

Se muestran los nombres de los integrantes de cada pareja y debajo un renglón por cada mano o juego de la partida con los puntos obtenidos en cada uno y la cuenta total hasta ese momento.

También aparece el acumulado de Méritos de cada jugador.

x

 **Marcador**

SUR NORTE		ESTE OESTE	
+ 15	15	+ 0	0
+ 15	30	+ 0	0
+ 0	30	+ 25	25
+ 0	30	+ 25	50
+ 14	44	+ 0	50
Méritos:			
SUR	ESTE	NORTE	OESTE
1.00	8.66	2.00	-1.34

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub and documentation generator](#)

Estrategia

Reparto y Salida

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [News and information about help authoring tools and software](#)

Salida

Abarca la selección de fichas y las dos primeras vueltas a la mesa. En esta etapa del juego cada jugador escoge sus fichas de ataque y trata de combinar con su compañero una estrategia general de juego.

Reparto

Es costumbre que uno de los jugadores de la pareja que haya perdido el juego anterior mezcle las fichas (hacer la sopa) antes de ser seleccionadas primero por los jugadores de la pareja contraria. La selección de las fichas debe ser totalmente aleatoria y debe evitarse el tratar de identificarlas por cualquier método. También debe tenerse cuidado de no tomar más de las 7 fichas que corresponden a cada quien. En caso de fichas volteadas o equivocaciones es preferible repetir el procedimiento

Cada jugador al recoger las 7 fichas del reparto debe identificar inmediatamente; a) las fichas dobles o mulas; b) los números repetidos en 3 o más fichas y c) los números faltantes o fallas. Puede ser útil para el principiante acomodar las fichas sobre la mesa de mayor a menor, sin embargo no conviene acostumbrarse demasiado a esto ya que normalmente no es aceptado por las reglas de competencia.

Salida. Primer tiro.

La elección del primer tiro determina en muchas ocasiones las probabilidades de ganar o perder el juego. Con excepción del primer juego de una partida en el que obligatoriamente debe salir el jugador que tiene la doble 6, en las demás salidas cada jugador debe meditar su primera tirada.

El procedimiento recomendado es el siguiente:

1. En el caso de que sea nuestro turno de salir y las reglas de la casa permitan consultar con el compañero quién de los dos debe hacer el primer tiro, debe calificarse antes el propio reparto como bueno, regular o malo siguiendo los siguientes criterios:

Repartos Buenos:

4 o más fichas de un número, sin fallas y una ficha doble.

Repartos Regulares:

4 o más fichas de un número, sin fallas y sin fichas dobles.

4 o más fichas de un número, sin fallas y dos fichas dobles.

4 o más fichas de un número, una falla y una ficha doble.

3 o más fichas de un número, sin fallas y una ficha doble.

3 o más fichas de un número, sin fallas y dos fichas dobles.

3 o más fichas de dos números, una falla y una ficha doble.

Repartos Malos:

1 falla y dos fichas dobles.

2 o más fallas

3 o más fichas dobles

2. Si el reparto es bueno se tira la ficha doble del número repetido o, si no se tiene, otra doble de preferencia repetida.

3. En caso de que el reparto sea regular o malo se le pregunta al compañero si desea salir y éste aceptará si tiene un reparto regular o bueno. En partidas de competencia normalmente el compañero debe aceptar la salida sin comentario por lo que el turno se le pasará sólo en caso de un reparto malo.

4. Si se debe salir con un reparto regular o malo debe seleccionarse la doble del número repetido o, si no se tiene, otra doble de preferencia repetida o alta (5-5 ó 6-6). En caso de no tener doble debe salirse a dos puntas con la ficha que tenga los dos números más repetidos.

Salida. Segundo tiro.

Si el primer tiro correspondió a la pareja contraria debemos tirar respondiendo a esa primera jugada. El procedimiento es el siguiente:

1. Identificar si sólo existe una ficha posible que se pueda tirar. En este caso se debe hacer el tiro rápidamente para evitar hacer creer a nuestro compañero que tenemos otras posibilidades. El tiempo considerado normal es de aproximadamente 5 segs.

2. Si existen varias posibilidades de tiro debemos tomar el tiempo suficiente para hacer notar al compañero que estamos decidiendo la jugada. El tiempo considerado normal es entre 8 y 12 segs.

3. Comúnmente el primer tiro será una ficha doble por lo que buscaremos la ficha entre nuestros números más repetidos. Si no se encuentra entonces tiraremos la ficha posible más alta. Esta tirada establecerá el número de ataque de esta pareja.

4. Si el primer tiro no es una ficha doble se recomienda tirar la doble correspondiente a la punta que más nos favorezca, esto es nuestra más repetida o más alta.

Salida. Tercer tiro.

El tercer tiro corresponde al compañero del jugador que sale o lleva la mano, excepto cuando el jugador contrario hubiera pasado en su primer turno.

Este jugador debe tratar de apoyar el juego de su compañero cuidando lo siguiente:

1. De aquí en adelante todos los jugadores seguirán las recomendaciones de los incisos 1 y 2 de la sección anterior referentes al tiempo empleado en pensar para evitar dar pistas falsas a su compañero. Esto es importante ya que en algunas competencias se penaliza el hecho de pensar en falso.

2. Evitar tapar el juego del compañero que salió. Esto implica que se intentará tapar el número jugado por el jugador contrario utilizando una ficha que de preferencia se tenga repetida. Es recomendable tirar una ficha doble en el caso de que el número de ataque de los contrarios mostrado en el segundo tiro coincida con un número repetido nuestro o cuando se tienen 2 o más fichas dobles.

3. Si el tercer jugador efectivamente tapa la salida de su compañero, los demás jugadores asumirán que tiene falla en el número que debió tapar.

Salida. Cuarto tiro.

El cuarto tiro corresponde comúnmente al segundo jugador de la pareja contraria a la salida. Se procede como sigue:

1. Se buscará tapar el extremo libre de la salida del jugador número 1. Si se tiene más de una opción se debe tirar una ficha que propicie la repetición del número de ataque que mostró el compañero.
2. Si el extremo libre de la salida ya fué tapado por el jugador número 3 se debe intentar tapar esta última ficha dejando libre la ficha jugada por el compañero.
3. Para realizar la jugada del inciso 2 debe utilizarse, si es posible, la ficha que repite el número de ataque por la otra punta (a esto se le llama cuadrar). Si no se juega así, los demás jugadores asumirán que no se tiene esta ficha.

Salida. Quinto tiro.

El primer jugador tiene su segunda oportunidad para tirar. Si la salida se hizo con un reparto bueno es muy posible que sobre la mesa ya se encuentren colocadas 3 de las fichas de su número de ataque, otras 3 estarán en su mano y la séptima estará mas o menos con la misma probabilidad en manos de su compañero o de la pareja enemiga. En este caso se debería:

1. Determinar por eliminación cuál es la séptima ficha que falta.
2. Tratar de adivinar quién tiene esta ficha. Si el primer jugador de la pareja contraria tardó en decidir su jugada podría deducirse que él la tiene, aunque este argumento no es muy seguro puesto que desafortunadamente la mayoría de los jugadores piensan en falso con demasiada frecuencia.
3. Buscar repetir la salida aunque esto implique tapar la salida del compañero.

Si una de las puntas de la salida quedó libre entonces tendremos solo 2 fichas de nuestro ataque sobre la mesa y 2 en manos del compañero o de la pareja enemiga. Aquí se debería:

1. Determinar por eliminación cuáles son las fichas restantes.
2. Cuadrar otra vez a la salida tapando la ficha contraria para sacar al menos una de las fichas restantes.
3. Si no es posible cuadrar entonces se debe dejar una punta con un número que corresponda a las fichas que buscamos.

Si la salida se hizo con una ficha doble que estorbaba o con reparto regular o malo. Entonces es probable que nuestro número de ataque no esté bien definido por lo que hay que tratar de mostrarlo ahora.

Consejo

Zapatero proporciona un consejo automático coloreando de color verde (jugada ganadora) o de color rojo

(jugada perdedora) la mitad de la ficha que quedará abierta en la mesa después de tirada.

Este consejo automático se otorga más temprano en el juego mientras más alto sea el Nivel de juego y proviene de un análisis de todos los resultados posibles. Al inicio del juego se muestra una sola recomendación decidida empíricamente.

Adicionalmente cada jugador puede pedir un consejo más detallado al llegar su turno. El botón de Consejo se activa cada vez que toca el turno de un jugador humano local.

Si el jugador decide oprimirlo aparece la decisión que tomaría la computadora para tirar.

En etapas posteriores del juego, y de acuerdo al Nivel de Juego, puede aparecer más de una recomendación. Los casos posibles son:

100-0 Zapatero v.2020.7.8. Mesa 1. SUR. ESTE. NORTE. OESTE. Turno Local de OESTE ...

Marcador Ver Ayuda

NORTE

ESTE

OESTE

Consejo: 1-6 Punta IZQ

Ganador Seguro

0-1 I 100.0% de 6
Ganancia Mín: 22 Máx: 26

1-6 I 100.0% de 7
Ganancia Mín: 22 Máx: 32

Ganador Potencial

0-1 D 50.0% de 2
Ganancia Mín: 19 Máx: 19

Perdedor Potencial

0-5 D 77.8% de 18
Pérdida Mín: 14 Máx: 16

Perdedor Seguro

1-1 I 0.0% de 3
Pérdida Mín: 14 Máx: 18

0.0 secs.

Aceptar Detalles Consejo Atrás M 1-1 I

Ganador Seguro

Color verde. El juego será ganado con toda seguridad por esta pareja si se tira cualquiera de las fichas recomendadas. Se indica(n) la(s) ficha(s) y el lado en que debe(n) colocarse (I=Izquierda, D=Derecha) para ganar el juego. En cada tirada se muestra la cantidad de puntos mínima y máxima que se puede obtener.

Ganador Potencial

Color verde claro. El juego puede ser ganado por esta pareja si ambos jugadores ejecutan las tiradas correctas iniciando por alguna de las recomendadas. Se indica(n) la(s) ficha(s) y el lado en que debe(n) colocarse para mantener la probabilidad de ganar el juego. La probabilidad se expresa en porcentaje y resulta de dividir el número de resultados posibles positivos entre el número de resultados posibles totales. También se muestran las cantidades de puntos mínimas y máximas que se pueden perder o ganar.

Perdedor Potencial

Color naranja. El juego será perdido por esta pareja a menos que los contrarios cometan algún error en sus tiradas. Se indica(n) la(s) ficha(s) y el lado en que debe(n) colocarse para mantener alguna probabilidad de ganar el juego. La probabilidad se expresa en porcentaje y resulta de dividir el número de resultados posibles positivos entre el número de resultados posibles totales. También se muestran las cantidades de puntos mínimas y máximas que se pueden perder o ganar.

Perdedor Seguro

Color rojo. El juego será perdido con toda seguridad por esta pareja. Se muestran las fichas y el lado en que pueden colocarse. En cada tirada se muestra la cantidad de puntos mínima y máxima que puede perderse.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce electronic books easily](#)

Posibilidades

Después de pedir Consejo se puede oprimir el botón Detalles para obtener un cuadro (si la memoria de la computadora lo permite) donde se muestran las siguientes secuencias de jugadas posibles para cada ficha disponible en el turno. Para cada ficha se muestra un pronóstico Perdedor o Ganador, la cantidad de posibilidades que terminan en Idas o en Cierres y los posibles puntos Mínimos y Máximos ganados o perdidos. Luego en cada renglón se indica el número de Jugador, la ficha tirada, el lado colocado y el resultado ganador o perdedor con respecto al jugador en turno.

Ejemplo: El jugador número uno puede tirar la ficha 2-1 o la 6-0. Si coloca la ficha 2-1 en la punta izquierda, da la posibilidad al jugador número dos de decidir el juego a su favor (ficha 6-6 y luego 1-6) o perderlo (ficha 1-6 cualquier punta o ficha 6-6 y luego ficha 4-3). Por otra parte si el jugador número uno se decide por la ficha 6-0 ganará el juego sin más trámite ya que evitará poner en manos de los contrarios la jugada decisiva.

A continuación las posibles decisiones futuras de cada jugador y sus resultados:
 Las jugadas sin opción no se muestran.
 J = Jugador, I = Izquierda, D = Derecha, r = Resultado, P = Perdedor, G = Ganador
 Los pronósticos Ganador o Perdedor siempre se refieren al jugador 1 (Pepe)

Resumen 0-6 D

Pronóstico Ganador

J1-J3 Puntos: x Idas: 44 x Cierres: 0 Ganan entre 44 y 44 Pierden entre 0 y 0
 J2-J4 Puntos: x Idas: 0 x Cierres: 0 Ganan entre 0 y 0 Pierden entre 44 y 44

J=1 0-6 D r=G

Resumen 1-2 I

Pronóstico Perdedor

J1-J3 Puntos: x Idas: 56 x Cierres: 40 Ganan entre 11 y 40 Pierden entre 6 y 6
 J2-J4 Puntos: x Idas: 6 x Cierres: 0 Ganan entre 6 y 6 Pierden entre 11 y 40

J=1 1-2 I r=P

. J=2 1-6 I r=G

. J=2 1-6 D r=G

. J=2 6-6 D r=P

. . . . J=2 1-6 I r=P

. . . . J=2 3-4 D r=G

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create HTML Help documents](#)

Vistas

En el menú principal, la opción Ver permite tener distintas vistas de la mesa de juego.

En 2-D.

Oprime esta opción para mostrar una vista plana y desde arriba de la mesa y las fichas. Puedes modificar la imagen de la mesa y las sillas editando o sustituyendo el archivo MESA2D.JPG.

En 3-D.

Oprime esta opción para mostrar una vista desde la perspectiva del jugador número 1. Puedes modificar la imagen de la mesa y las sillas editando o sustituyendo el archivo MESA3D.JPG.

Color.

En el dominó una de las habilidades más valiosas es la de poder recordar las fichas tiradas por cada jugador. Si necesitas ayuda en este punto, marca esta opción y 100-0 Zapatero asignará un color distinto a las fichas de cada jugador.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy EBook and documentation generator](#)

Sonidos

Los efectos de sonido y las voces de los jugadores pueden ser sustituidos reemplazando los siguientes archivos WAV:

Efecto o Voz	Archivo	Duración
Jugador 1 pasa	Paso1.wav	0.31 s
Jugador 2 pasa	Paso2.wav	0.36 s
Jugador 3 pasa	Paso3.wav	0.39 s
Jugador 4 pasa	Paso4.wav	0.39 s
Haciendo la sopa	Sopa.wav	5.37 s
Volteando fichas	Voltea.wav	4.19 s
Tirando una ficha	Ficha.wav	0.11 s
Aburrido	Ronca.wav	1.80 s
Bravo	Aplauso.wav	2.91 s

Los archivos WAV pueden crearse fácilmente con la Grabadora de Sonidos (incluida en su sistema Windows) y un micrófono.

La duración de los nuevos sonidos debe ser similar a la de los sonidos originales para mantener la sincronización.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce Kindle eBooks easily](#)

Acerca de

Dominó 100-0 Zapatero

Marca Registrada

ISBN 968-5181-00-4

Diseñado y programado por:

José Luis Oviedo Velázquez

1989-2020

Correo electrónico: sopote@domino.com.mx

Sitio Web: www.domino.com.mx

Teléfono en México: (55)-5445-5390

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Qt Help documentation made easy](#)
