

## **FICHA 24 - REFRANES**

### Capitulo 1 - Compañerismo

- Si piensas es porque no sabes, si no sabes ¿para que piensas?
- Son tus deberes: primero ayudar al compañero
- La ficha del compañero repetirla es lo primero
- No des fichas del amigo sin cerrar al enemigo.
- Siendo el compañero mano, ahórcate si es necesario
- Alguna vez al pensar, es a tu amigo orientar.
- Pero en forma indecorosa, siempre es jugada tramposa
- Mostrar al cierre alegría, se pasa de picardía
- Ocultar ficha en la mano, es jugada de villano
- Tenerlas puestas delante, es siempre juego elegante
- No critiques la jugada, mas que en la partida acabada
- El fuero que da la mano, cédelo si es necesario
- No des tantos de salida, no siendo partida amiga

### Capitulo 2 - Salida

- La salida matarás, tengas o no tengas más.
- De salida no tapada no te fíes para nada.
- Matar la salida es noble, con lo que tengas de doble.
- La salida del contrario, con tu mayor numerario.
- La primera del contrario, con la ayuda de precario.
- De seis doble, cinco o cuatro, salir de ellos es barato.
- Esta regla no es segura, si el doble en tercera apura.
- Salir a fallo en doble, es jugada poco noble.
- Pero con cinco de un palo, salir del fallo doblado.

### Capitulo 3 - Cierres

- No hagas cierre que te dan, si no sabes donde están.
- Cuando el otro ofrece el cierre, seguro está que no pierde.
- Siempre que quieras cerrar, los tantos has de contar.
- Y del resto la mitad, tus fichas no han de llegar.
- Si no cerró tu compañero, sigue su ejemplo sincero.

### Capitulo 4 - Dobles

- Administra bien los dobles, son ricos o pobres.
- Doblarse a la primera es de jugador de tercera
- Si peligroso no fuera, doble gordo a la primera
- Tu doble atravesará, si el contrario da.
- De postre lo sacrificas, si tienes la ficha amiga.
- Si por doblarse golpean, a tu amigo estropean.

## Capítulo 5 - Empleo de las fichas

- Repetirás hasta que huela a ajo
- La que des no la mates, la que mates no la des.
- En la primera ocasión, indica tu colección.
- Perseguirás con ahínco, al seis doble y al doble cinco.
- La ficha que debes dar, la que al mano haga pasar.
- Si te obligan a dar golpe, hazlo siempre a la del doble.
- Salvo caso favorable, de echar a tu amigo un cable.
- Si ha salido tu contrario, las gordas respetarás.
- Y si ha salido tu amigo, las más gordas matarás.
- Mata ficha del amigo, antes que entre el enemigo.
- Y tu ficha sacrifica, si a tu amigo perjudica.
- Ultima en caso de duda, guárdala para tu ayuda.
- Pero no por amarrar, es seguro dominar.
- Ni última que falta el doble, si no es tu amigo quien cobre.
- Cuando no has de dominar, la mas gorda habrás de echar.
- No persigas al contrario, en perjuicio de tu erario.
- No siempre conviene ahorcar, puedes perder dominar.
- Si tu amigo ha de ganar, obliga al mano a pasar.
- No pierdas de vista el número, de fichas de cada uno.
- Y ateniéndote a razones, caben en todos excepciones.

## Epilogo

- La suerte siempre es propicia, al que juega sin malicia.