



Oreste Plath

# Dados

2003 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

**Oreste Plath**

# **Dados**

Dices

Juego de azar

Pieza cúbica de marfil, hueso, madera u otra materia, en cuyas caras hay puntos marcados, de uno a seis, y que sirve para juegos de azar o de fortuna.

Los dados son lanzados a la mesa o a una superficie plana con la mano o por medio de un vaso o cubilete de cuero, que en Chile se llama cacho y, por extensión, el juego pasó a denominarse igual.

Se habla de dados cargados cuando pesan más de un lado y se cargan, por lo tanto, las más de las veces en forma prevista en un número, con lo que gana el fullero; cargar los dados es falsearlos, introduciéndoles plomo en un lado.

Los dados llegaron desde España y se jugó con ellos durante la Conquista, durante la Colonia y perduraron en la República.

En los primeros años del siglo pasado, según don Benjamín Vicuña Mackenna, por asuntos de dados, ya se ponía en la cárcel de Santiago a un caballero porque no pagaba una deuda contraída por sus derrotas y suertes.

Con el transcurso del tiempo este juego de cubilete se ha convertido en un entretenimiento nacional, lo que se presta para cubileteos y ha exigido un tratado para el buen comportamiento en el juego.

En el pueblo es muy popular el juego llamado el crap o crapito. Cada jugador pone cierta suma de dinero y, el primero que lanza los dos dados, puede cubrir una o todas las apuestas; enseguida lanza sus dados con la mano sobre la mesa, sobre el suelo o donde se juegue. Si la suma de los puntos de los dados es 7 u 11, el tiro es suerte y el jugador gana las apuestas. Si los puntos suman 2, 3 ó 12 es pelá y el jugador debe pagar todas las apuestas. Si los puntos suman cualquier otra cifra distinta de las indicadas, es punto, y el jugador deberá continuar lanzando los dados hasta repetir ese mismo punto y, entonces gana; pero si antes le sale un siete pierde.

El juego de póker con los dados es muy corriente, se juega con 5 dados y el valor de tiros por orden es: pares, tres pares, escalerillas, full hand, cuatro cartas y cinco cartas.

Existen dos maneras de jugar póker y ellas se denominan mandando y montando. El valor de los tiros en orden correlativo en el juego es el siguiente: 1 par, 2 pares, 3 cartas, escalerilla, full hand, 4 cartas y 5 cartas.

Los jugadores tienen entre sí expresiones especiales que emplean durante el juego.

Les dan nombres a los números de los dados. A los 2 los llaman tontos, a los 3 trenes, los 4 son alemanes o cuadras, los 5 son quinas o chincoles, mientras que los 6 se llaman cena o ases asesinos.

A un full hand lo llaman fulano. A una escalerilla cortada la denominan china o pichanga. A un jugador que repite escalerillas lo clasifican de bombero.

Cuando un jugador cree tener un menor juego que su rival propone irse adentro, lo que quiere decir anular el juego y, si esa proposición no es aceptada, insiste con los siguientes términos: le ruego, le suplico, le imploro de rodillas, le lloro, le conviene, tengo más.

Aun teniendo un juego superior, muchas veces propone irse adentro y esto se llama bluff. Los bluff se usan mucho en el juego al cacho con el fin de amedrentar al contrario en los juegos siguientes y a veces este sistema da muy buenos resultados, pues el contendor acepta irse adentro creyendo que su rival continúa blufiando.

Otro sistema para amedrentar al jugador contrario en los juegos siguientes cuando no quiere irse adentro, es proponerle matar el juego, es decir, terminar la partida en esa jugada y se usa el término de la matamos. El contrincante titubea y, posiblemente, acepta irse adentro.

Columpio es otra expresión de los jugadores de cacho. Cuando dos amigos están jugando un partido y, al terminar el juego se les acerca un tercero, lo invitan a participar empezando de nuevo y entre ambos tratan de hacerlo perder para que pague los consumos ya jugados y pérdidas. Esto se llama columpiar al amigo.

A la vez, los jugadores tienen creencias, cuando uno está con mala suerte y sus tiros resultan bajos, afila el cacho, o sea, lo restrega contra el borde de la mesa, como quien saca filo a un cuchillo.

Para que el cacho arroje buenos puntos, muchos jugadores se dan golpes en el codo con él, antes de lanzar los dados.

Otra creencia es, cuando un jugador ha hecho dos pares en su primer tiro, coloca estos cuatro dados en el cuadro y lanza su segundo tiro, para completar el full al centro del cuadrado imaginario formado por los dos pares; haciendo esta operación cree él que saldrá la carta apetecida.

Es muy común entre los jugadores de cacho hacer su tiro tapado y, antes de levantarlo, soplar sobre él y hacer una cruz imaginaria con los dedos. Cuando un jugador desea hacer varios ases tira los dados uno por uno y a esto llaman goteando.

Hay jugadores a quienes muy a menudo no les gusta su tiro y, entonces así lo declaran, diciendo antes de ver el resultado de su juego no me gusta y tiran de nuevo poniendo oído al sonido que producen los dados al caer tapados por el cacho y cuando el sonido les agrada dicen me gusta y lo levantan para mostrar su juego.

Origen. El origen del juego de dados es desconocido. El empleo de los dados era conocido en las edades más remotas: se cita en los Ring Veda y en La Ilíada. Heródoto menciona los dados entre los juegos de los lidios.

Se han encontrado dados exactamente a los de la actualidad en las antiguas tumbas egipcias y en las de la civilización greco-latina más recientes. Estos dados consistían, como ahora en pequeños cubos, en cada una de cuyas caras aparecen marcado un número, de tal manera que los de lados opuestos sumasen siete; así, si el 6 era la cifra superior y la inferior era el 1; el 5 era antípoda del 2 y el 4 y del 3.

Escritores antiguos entre ellos Sófocles, atribuye la invención del juego a los dados a Palamedes, un griego que lo enseñó a sus compatriotas durante el sitio de Troya, y se sabe que Pausanias ofreció en holocausto su invención en el altar del Templo de la Fortuna. Según Homero, los dados eran conocidos durante la guerra de Troya y recuerda que Patroclo mientras jugaba a los mismos, dio muerte al hijo de Anfídamas,

Se jugó tanto en Grecia como en Roma. Los romanos eran empedernidos jugadores, especialmente en los fastuosos días del Imperio, donde el juego de dados se realizaba en cubiletes de marfil con incrustaciones de oro. Virgilio en su poema Copa, se refiere al espíritu de esa época en el siguiente verso que traducido dice:

Bravo, vengan dados y buen vino,  
que ya no importa el mañana.  
vivir, "Vive" grita la muerte,  
vive que pronto he de venir.

En India, hay historiadores que creen que el juego de dados tuvo su origen ahí. En Japón, China, Corea y demás países asiáticos, el juego de dados era popular en la antigüedad.

Denominación. En muchos países juego de cubiletes; Chile, cacho, por jugarse en un vaso de asta, cuerno.

Dispersión. Internacional.

Comentario. Entre jugadores, en el ambiente, se llama dado cargado al que está construido de tal modo, que pesa más de un lado y cae, por tanto, las más de las veces en forma prevista, con lo que gana el fullero, a los que aún no lo advierten.

Cargar los dados, es falsearlos, introduciéndoles plomo en un lado.

En Argentina corre esta adivinanza, que tiene relación con los dados cargados:

Cuando salgo dando vueltas  
fortuna o desgracia doy,  
pero llevo más ventaja  
cuando más cargado estoy

Y esta otra más tranquilizadora:

Tengo seis caras, y en ellas  
varios ojos que no ven;  
más los que hacia el cielo miran  
producen el mal o el bien.

También se conoce esta adivinanza infantil en relación con el dado

Cubo que seis cara tiene,  
veintiún puntos en total,  
en el parchis interviene  
en la oca casi igual.

Entre los dichos que se dicen en Chile en torno a los dados, es corriente oír los dados están echados, es decir, está echada ya la buena o mala suerte que ha de decidir una cosa.

Pictóricamente, el tema de los niños que juegan a los dados fue tomado por el pintor español Bartolomé Esteban Murillo (1618-1682), en su cuadro Muchachos jugando a los dados, motivo que fue repetido por el pintor sevillano más de una vez y con pocas variaciones.

## Bibliografía

Baraja de Chile. Oreste Plath (César Octavio Müller Leiva) Editorial Zig-Zag, Santiago de Chile 1946, y Editorial Grijalbo (2ª edic.). Prólogo Juan Antonio Massone. Traspasado el texto al pasado en esta edición, Santiago de Chile, 1998.

El juego del cacho. John E. Campbell

Gran Enciclopedia del mundo Durvan. Publicado por Durvan, S. A. de Ediciones Editorial Marín S. A. España, 1969, Tomo VI, pág. 427

Reglamento del juego del cacho. A. Reyes Vergara. Aprobado por la Directiva del Centro “Germán Caballero” de la Sociedad de Empleados de Comercio. Santiago de Chile, 1941

---

**Facilitado por la Universidad de Chile**

Súmese como **voluntario** o **donante** , para promover el crecimiento y la difusión de la **Biblioteca Virtual Universal**.

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente **enlace**.



**editorial del cardo**