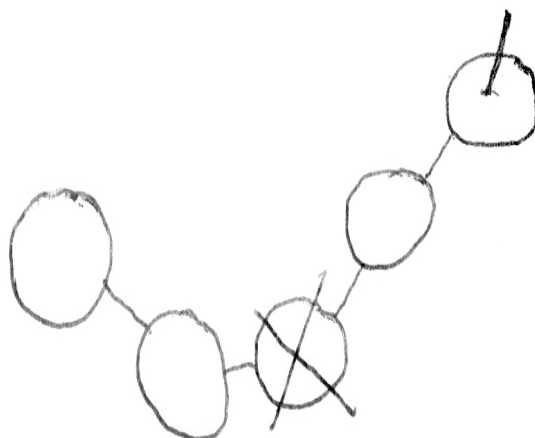


PINCHOTE

Jugadores: Dos o más

Útiles: Clavo grande sin cabeza de unos veinte centímetros de largo, o lima sin puño.

Reglas: Marcaremos en el suelo unos círculos de tamaño aproximado entre veinte y cincuenta centímetros de diámetro todos ellos unidos por una línea según dibujo.



Este juego se desarrollaba en épocas de lluvias aprovechando aquellas partes blandas del suelo, tanto en calles sin asfaltar como en las afueras del pueblo donde hubiera un terreno propicio para poder clavar el “pinchote”. Los círculos dibujados podían ser de tamaño diferentes, así como la distancia entre ellos, dependiendo de la dificultad que se le quisiera dar al juego.

Trazando una línea en el suelo, los jugadores trataran de clavar el pinchote sobre esta o lo más aproximado para establecer el orden de salida.

El jugador que haya dejado la marca del pinchote clavado más cerca de la línea, comenzara el juego y así sucesivamente según su aproximación en el arrime.

Comienza el primer jugador clavando el pinchote por orden en cada uno de los redondeles, con la intención de llegar al ultimo y volver clavando hasta el redondel de inicio, si no consigue esto, empezará igual el siguiente jugador, pero el anterior habrá dejado una marca en el redondel donde fallo para cuando llegue otra vez su turno continua desde el mismo.

Una vez un jugador haya completado el recorrido de ida y vuelta, se sitúa delante del primer redondel y poniéndose de espaldas, por encima de su cabeza lanzará hacia atrás el pinchote hasta un máximo de tres veces, haciendo de su propiedad el redondel donde haya caído o toque, si no lo consigue lo intentará en otro turno.

El propietario de cada redondel, optará por conceder o no a los demás jugadores, que claven el pinchote en los de su propiedad, lo que significa que si no concede, tendrán que tirar al siguiente que quedara libre, aumentando la dificultad por la distancia. Gana el que más redondeles consiga.