

①9



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



①1 Número de publicación: **1 031 215**

②1 Número de solicitud: U 9501458

⑤1 Int. Cl.⁶: A63F 9/02

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

②2 Fecha de presentación: **09.05.95**

④3 Fecha de publicación de la solicitud: **01.12.95**

⑦1 Solicitante/s: **Francisco Pino García**
C/ Javier Paulino Torres, nº-1, 11-B
30003 Murcia, ES

⑦2 Inventor/es: **Pino García, Francisco**

⑦4 Agente: **No consta**

⑤4 Título: **Juego de caliche.**

ES 1 031 215 U

DESCRIPCION

Juego de Caliche.

Perteneciente o relacionado con el sector de juegos deportivos o juguetería, según variedad de fabricación a que se oriente, el presente Caliche es una recreación inspirada en un juego tradicional y ya olvidado del mismo nombre, también conocido en otro tiempo por Hito, Chito o Tangana, jugado con tejos (podían ser cantos rodados, trozos de chapa metálica o cuales quiera objetos por lo común circulares) y un trozo de madera -clavo o caña- como hito.

Popular en diversas geografías, también del otro lado del Atlántico, no puede decirse en puridad que fuese un solo juego -dada la diversidad de materiales, reglas y objetivos- si no más bien una serie de juegos populares, desgajados quizá de un tronco común, y que compartían por ello un más que notable parecido.

Juego rústico, de técnica elemental y nunca industrializado, en nuestro país todavía podía verse no hace mucho algunas variaciones del mismo, sobre todo en pequeños núcleos rurales. Pero dada su dificultosa y siempre improvisada elaboración pronto acabaron dejando paso a otros juegos foráneos de lejano parecido, por más que éstos fuesen a nuestro juicio, y al menos conceptualmente, manifiestamente más pobres que el hasta ahora artesanal e improvisado Caliche.

El estado de la técnica en lo que a este juego se refiere sería pues absolutamente rudimentario, pues entre otras cosas y como queda dicho jamás se ha intentado un modelo industrial del mismo.

El Caliche que aquí proponemos, al tiempo que rescata los aspectos más lúdicos de su antecesor o antecesores, fija tanto los elementos que los componen como las medidas, materiales y diseño que a nuestro juicio resultan más idóneos para su desarrollo. Igualmente lo dota de unas reglas mínimas que, huyendo de toda rigidez, atienden tanto a resolver las posibles dudas e incertidumbres que pudieran plantearse, cuanto a definir una concepción global y nueva, así mismo propia tan solo del presente juego.

Junto al atractivo meramente formal de este Caliche -piezas metálicas que invitan al contacto manual y a la destreza-, hay dos aspectos del mismo que merecen destacarse: de una parte el orden pautado de sus lances, de otra el riesgo que puede asumirse en las puestas, las cuales pueden dar paso a continuas alterativas en el desarrollo del juego o, por contra, imponer contundentemente al jugador más diestro que está convencido de serlo.

El presente juego está compuesto de los siguientes elementos:

Un cilindro hueco o tubo de acero cromado, cuyos extremos se cierran mediante sendos tapones de goma o material plástico a fin de que, puesto en el suelo en posición vertical, tenga estabilidad y permita colocar sobre él un número indeterminado de fichas según el desarrollo del juego. Al menos uno de estos tapones podría ser roscado, o de fácil manipulación, a fin de que nos permita acceder al interior del cilindro para así poder ubicar en él las fichas que componen el juego, de forma que nos permita una mejor or-

denación y transporte del mismo. Este cilindro, al que propiamente se llama caliche o hito, tendrá unos 21 cm. de altura, incluyendo tapones, por 4 cms. de diámetro en su base.

Unas fichas de acero inoxidable -pueden tener forma de arandelas para mejor manipular entre los dedos y en el interior del hito-, de tamaño reducido, 3'5 cms. cada una, en número de veinte unidades por caja, las cuales se repartirán entre los jugadores de modo que éstos puedan apostarlas sobre el caliche o cilindro en vertical, ganándolas o perdiéndolas según reglas del juego.

Unos tejos circulares o discos, en acero cromado, en número de cuatro unidades por caja, de unos 10 cms. de diámetro cada uno, biselados en sus bordes, a fin de que tengan un manejo idóneo, por medidas y peso, para su lanzamiento según reglas del juego.

Cómo jugar

Básicamente el juego consiste en derribar el hito o caliche, puesto en vertical, mediante el lanzamiento de los discos, de forma que podamos ganar las puestas de nuestro adversarios, e ir eliminándolos, como a continuación se explica.

El número de jugadores podría ser ilimitado, pero razonable es que quede comprendido entre los dos y los cinco. El hito se colocará en el suelo en posición vertical, midiendo desde él en pasos una distancia a convenir entre los jugadores. A dicha distancia trazaremos después una raya que nos servirá como línea de lanzamiento. Desde el hito tiraremos a continuación los tejos hacia la raya, de manera que el que quede más próximo a ella sin tocarla ni sobrepasarla será el primero en lanzar. Los demás seguirán el mismo orden de aproximación y el que la tocara o sobrepasara quedará el último, volviendo a tirar para desempatar en el caso de que éstos fuesen más de uno.

Una vez resuelto el orden en las tiradas, los jugadores colocarán sobre el hito sus puestas -en principio una ficha cada uno-, para a continuación situarse detrás de la línea de lanzamientos. Cada jugador dispondrá de dos tejos que podrá lanzar consecutivamente cuando le llegue el turno.

El primero en derribar el hito tendrá derecho a recoger por sí las puestas en la siguiente forma:

Serán suyas las fichas que tras derribar el hito hayan quedado más cerca de su tejo. Por contra, dejará como están las que, una vez concluidos sus dos lanzamientos, hubieran caído más cerca del hito. En caso de que la distancia de una ficha sea o se considere igual hacia un lado u otro, también tendrá derecho sobre ella el jugador que ha derribado el hito.

Si el jugador derribara el hito en su primer lanzamiento y quedara alguna ficha fuera de su derecho, podrá lanzar el segundo para intentar conseguirla. Para ello bastará posarse en la cercanía de la ficha o fichas en cuestión siempre y cuando el caliche hubiera quedado alejado de éstas con el primer lanzamiento. En caso contrario deberá impactar nuevamente el hito -tumbado ahora en el suelo- con su tejo, de forma que consiga alejarlo y quedar él más cerca de las fichas, que así serán suyas.

Si una vez concluido los dos lanzamientos del que derriba el hito quedara alguna ficha en juego, el siguiente jugador tendrá derecho a conseguirlas

solo en la siguiente forma: impactando el hito en el suelo -sea cual sea la posición de éste respecto a las fichas-, siempre y cuando se logre al tiempo alejarlo más que nuestro tejo. Si esta jugada no se consigue pasará el turno al siguiente; y si nuevamente llegara el turno al que derribó el hito, quedando en juego la misma o mismas fichas, se iniciará una nueva mano, poniendo el hito en vertical y acumulando aquellas fichas en juego a las nuevas puestas sobre el caliche. Para el caso de que en esta última jugada el caliche hubiera quedado muy alejado, los jugadores pueden renunciar a su turno y acumular directamente las fichas que quedaron en juego sobre el caliche en vertical.

El primero en cerrar una jugada ganará así mismo la opción de iniciar la siguiente mano, con nuevas puestas de todos los jugadores. No será el caso del que derribara el hito ganando todas las fichas en juego: la siguiente jugada con nuevas puestas la iniciará ahora el siguiente jugador al que corresponda el turno.

El jugador que en el trascurso del juego posee más fichas podrá (solo cuando le llegue el turno y siempre y cuando el hito esté vertical) incremen-

tar su puesta a discrección, obligando con ello a los demás jugadores a seguirle. De esta forma se jugará con la opción de eliminar al jugador o jugadores que menos fichas lleven.

El número de éstas estará en proporción al número de participantes, y aunque será potestad de los mismos, lo razonable sería repartir entre cinco y diez fichas a cada uno. A mayor número de jugadores, menor número de ellas, y viceversa.

El juego, finalmente, acabará cuando uno de los participantes logre hacerse con todas las fichas de los demás jugadores.

Dibujos

Los croquis que se adjuntan representan:

Fig. 1. Cilindro hueco o Caliche, cerrado por sendos tapones. Caliche abierto, permitiendo la introducción en su interior de las fichas del juego.

Fig. 2. Fichas

Fig. 3. Dicos o tejos.

Del contenido de los dibujos y de las descripciones anteriores resulta evidente el modo de realización para un modelo final, así como su posible aplicación o desarrollo industrial en el sector de juegos deportivos o juguetes.

REIVINDICACIONES

1. Juego de Caliche, **caracterizado** por disponer de un cilindro hueco de acero cromado, cuyos extremos se cierran mediante sendos tapones de goma o material plástico, a fin de que puesto en el suelo en posición vertical tenga estabilidad y permita colocar sobre él un número indeterminado de fichas según el desarrollo del juego.

2. Juego de Caliche, **caracterizado** por que uno de los tapones que cierran el cilindro, según reivindicación 1, será roscado y de fácil manipulación, a fin de que nos permita acceder al interior del cilindro, para así poder ubicar en él las fichas que componen el juego, de forma que nos permita una mejor ordenación y transporte del mismo.

3. Juego de Caliche, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por disponer de fichas o arandelas de acero, que en número de veinte se repartirán entre los jugadores de modo que éstos puedan apostarlas sobre el caliche o cilindro en vertical, ganándolas o perdiéndolas según reglas del juego.

4. Juego de Caliche, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** por disponer de unos tejos o discos de acero cromado, en número de cuatro unidades por juego, de unos diez cms. de diámetro cada uno, biselados en sus bordes, a fin de que tengan un manejo idóneo junto a medidas y peso para su lanzamiento según reglas del juego.

5. Juego de Caliche.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

Fig. 1

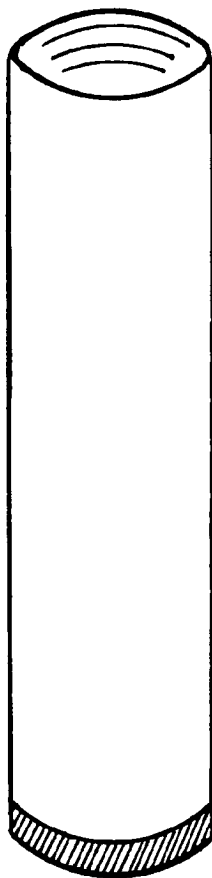
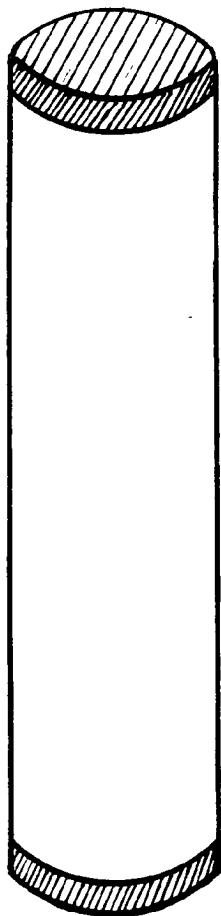
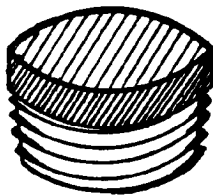


Fig. 2

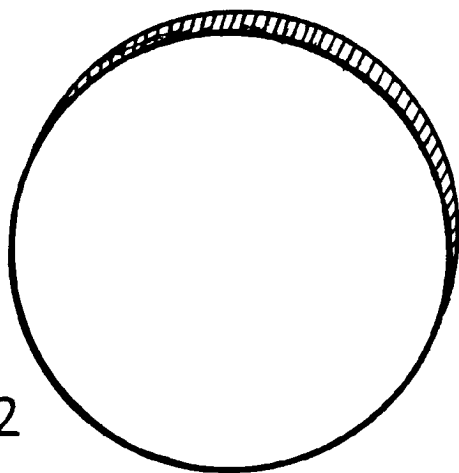


Fig. 3

