



Pulstik

Libro de Instrucciones

PIONEROS DE UN DEPORTE PARA TODOS

www.pulsimpatik.com - info@pulsimpatik.com

¡Bienvenido al universo Pulstik! Este libro de instrucciones te permite descubrir algunas de las muchas modalidades de este juego. Si lo deseas también puedes dar rienda suelta a tu imaginación e inventar tus propias modalidades o consultar más información en nuestra web: **www.pulsimpatik.com**

¡Esperamos que disfrutes con Pulstik, un deporte para todos!

También puedes jugar online en:
Pulsimpatik online: **www.pulsimpatik.com/es/juego-on-line**

© 2015 José Valiño Pita - Registro Territorial de la Propiedad Intelectual de la Comunidad Autónoma del País Vasco SS 453-15 Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o transmitida de cualquier forma o por cualquier medio.

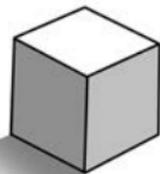
ÍNDICE

1- Elementos de juego	2	M13: "Halterofilia"	19
2- Normas básicas	3	M14: "Carreras y Carreras de Obstáculos"	20
3- Modalidades:		M15: "El Juego del Astronauta"	21
M01: "Juego Libre"	4	M16: "Vagones encadenados"	22
M02: "Torretas"	5	M17: "El Juego de la Raqueta"	24
M03: "Pirámides"	7	M18: "El juego de la memoria y la psicomotricidad"	29
M04: "Juego del amor y la amistad"	9	M19: "El quesito"	32
M05: "Trainera"	10	M20: "Cancha"	33
M06: "Ciempiés"	10	M21: "Multiversiones en familia"	38
M07: "El aspa plana"	11	M22: "La Parrilla"	40
M08: "Palo de golf"	12	M23: "La pesca Universal"	41
M09: "Encadenado"	13	M24: "El Camarero automático"	43
M10: "El Baile Pulsim"	14	M25: "La bicicleta imaginada"	45
M11: "Contrabando"	16	M26: "Juego de la Torreta Guiada"	47
M12: "Nodriz"	17	M27: "Jugando al Pulstik sobre patines"	50
		M28: "Golf sobre patines"	52

1- Elementos del juego

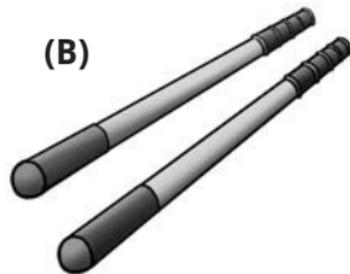
(A) Tik: cubo de 5x5x5cm. Peso de 3 a 5 gr. colores: en la caja pueden venir tiks de varios colores (verde, rojo, azul, amarillo, blanco y negro) mezclados de forma aleatoria o en un solo color todos ellos.

(A)



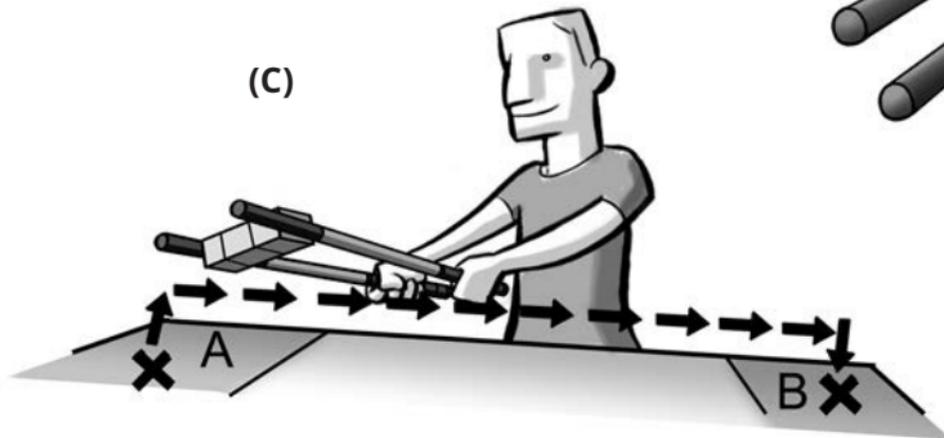
(B) Pul: El "palo". La caja incluye 2 puls de 60cm muy resistentes (PVC). Existen variantes que van desde 30 a 200cm. Medidas más comunes: 60, 80, 90 y 100cm.

(B)



(C) Recorrido: distancia por la cual se han de mover de un punto a otro los tiks. Puede ir de 50cm a cualquier distancia que se determine al comenzar el juego.

(C)



2- Normas básicas

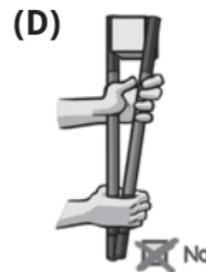
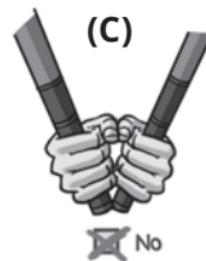
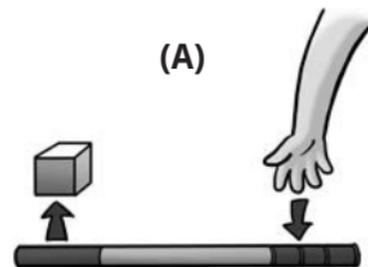
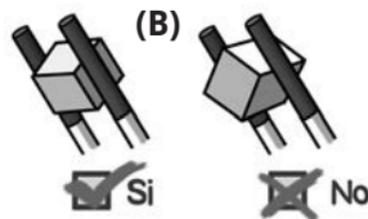
(A) Los puls se cogerán siempre por las empuñaduras (parte trasera) y los tiks por las marcas en la parte delantera de los puls.*

(B) Los tiks se cogerán por su parte plana y nunca por las aristas o cantos.

(C) Los puls no podrán entrar en contacto por las empuñaduras ni tampoco podrán entrar en contacto las manos del jugador.*

(D) Está prohibido realizar la “tenaza”.

*Ciertas modalidades de juego pueden romper alguna de estas normas básicas (como pudiera ser el “Juego del Amor y la Amistad” en el cual se agarra un solo pul por ambos extremos), hecho que se verá en la descripción de dicha modalidad.



3- Modalidades:

M01: "Juego Libre"

Tomando los puls por la empuñadura se practica a coger un tik, luego dos, y cada vez más. A levantarlos, llevarlos de un sitio a otro y cualquier idea que surja, dando pie al juego libre.

En esta fase los niños pueden practicar con grupos de tiks. Se puede comprobar que si se les organizan los tiks en grupos (de 5 por ejemplo) a los niños les es más sencillo jugar.

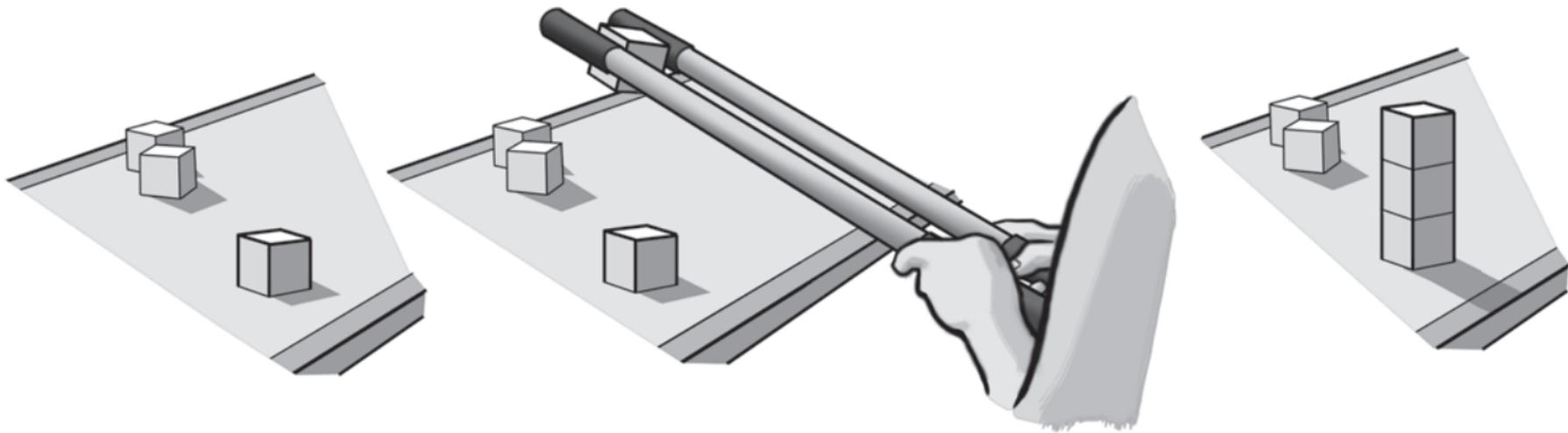


M02: "Torretas"

-Apilar Torretas:

Sobre una mesa se coloca un tik y, con los puls, se deben ir colocando sobre él todos los tiks posibles de uno en uno.

Juego individual o en grupo, por ejemplo, en prueba contrarreloj a ver quien consigue realizar una torreta de una altura determinada.



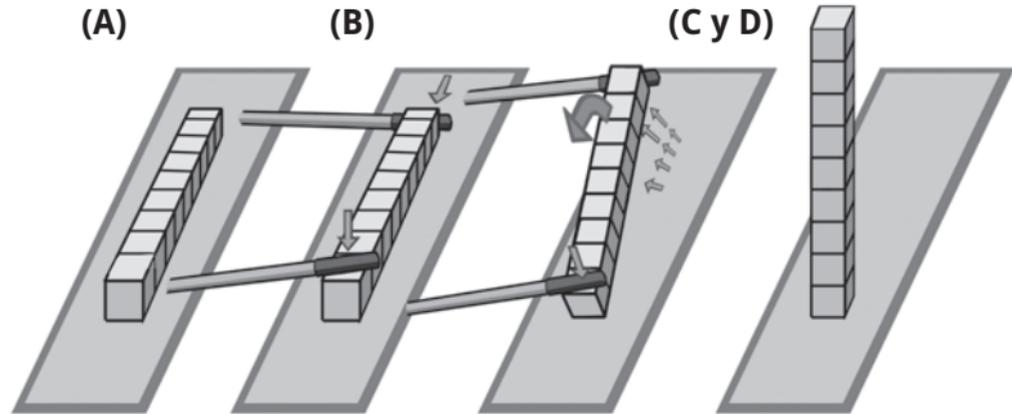
-Levantat torretas:

(A) Se alinea una fila de tiks.

(B) Tomando los puls, apoyamos la parte delantera de uno de ellos en la cara superior del último tik de la fila, haciendo presión hacia abajo. Mientras, el otro pul presionará en la cara lateral del otro extremo de la fila de tiks.

(C y D) Este último pul irá elevando la torre mientras el otro hace mantener el tik opuesto en contacto y presionado sobre la mesa, de manera que se logre elevar la torreta.

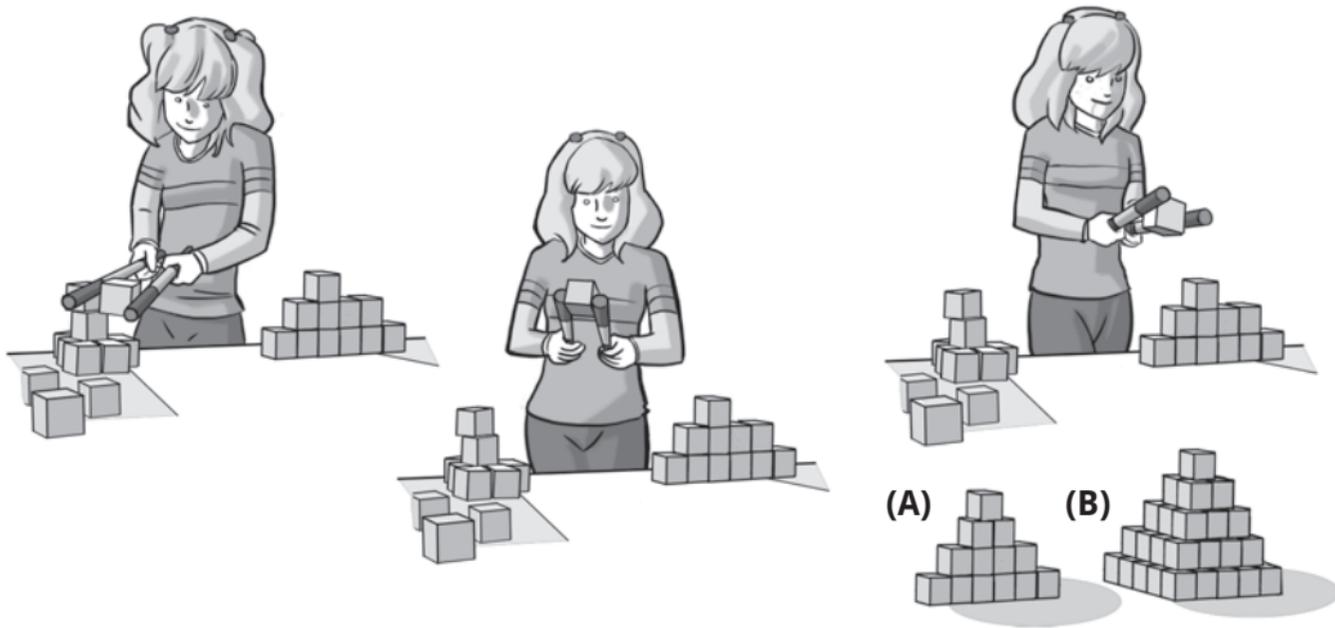
Se pueden intentar elevar torretas de hasta 15 alturas (tiks). Cada altura es igual a 1 tik.



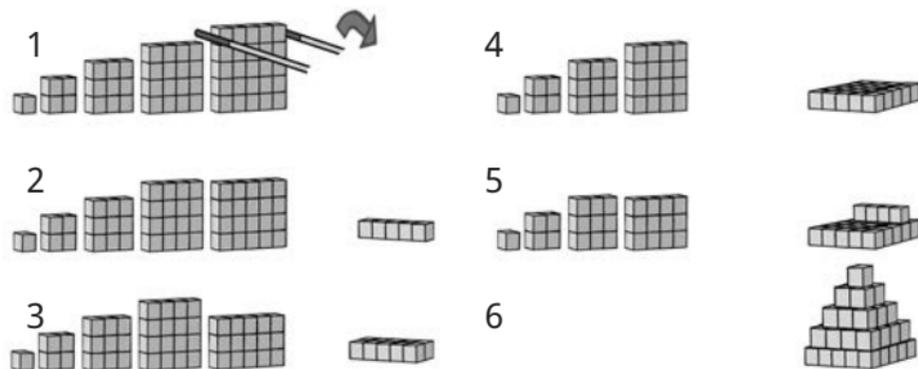
M3: "Pirámides"

Desde un montón desordenado de tiks, con los puls se van cogiendo uno a uno hasta crear una pirámide con ellos.

La pirámide puede ser sencilla **(A)** o se puede intentar construir una pirámide compacta **(B)**.

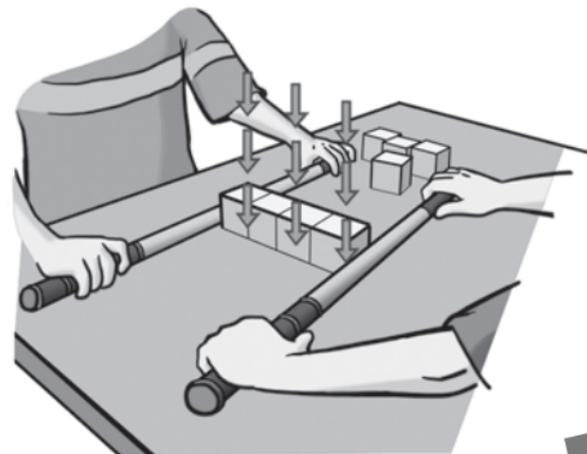
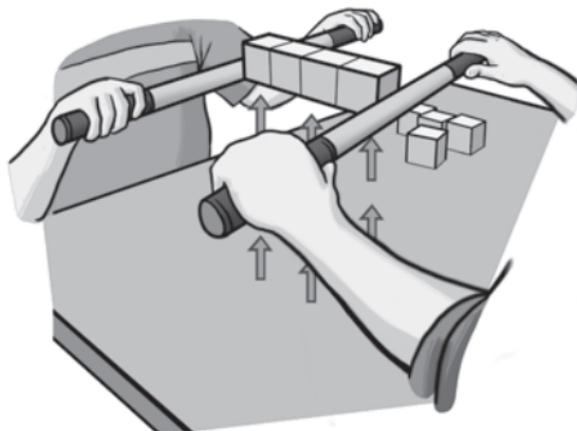


Si queremos intentar realizar de manera rápida una pirámide compacta, lo idóneo es que antes de comenzar la prueba agrupemos los tiks en bloques. Por ejemplo, para una pirámide de 55 tiks, colocamos un bloque de 5 tiks de ancho por 5 tiks de altura, otro de 4 por 4, otro de 3 por 3, otro de 2 por 2 y un último tik suelto. Empezando por el bloque de 5 por 5 cogemos con los puls la fila superior de tiks y la colocamos como fila final de la base de la pirámide compacta donde la queramos construir. Después repetimos la acción con las demás filas hasta completar la base de la pirámide. Realizamos el mismo procedimiento con el bloque de 4 por 4 tiks para construir el primer piso de la pirámide y con los sucesivos bloques hasta finalizar su construcción. Con este sistema se puede llegar a montar la pirámide compacta en menos de 30 segundos.



M4: "Juego del amor y la amistad"

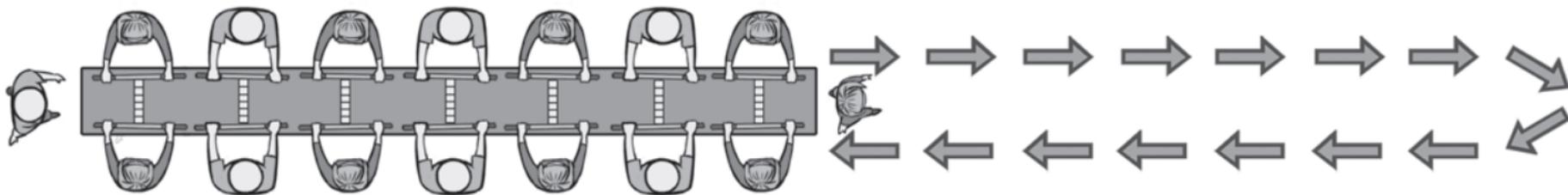
- 1- Se coloca una hilera de tiks en la mesa.
- 2- Cada jugador coge un solo pul. Ha de cogerlo con una mano en cada extremo.
- 3- Los jugadores se colocan en cada extremo de la hilera de tiks. Empujando cada uno el extremo de la hilera con la parte central del pul, han de conseguir elevar los tiks, suspenderlos y volverlos a bajar.
- 4- Cada tik corresponde a 5 años de amistad con lo cual, si logran realizar el juego con por ejemplo 5 tiks, tendrán 25 años de amistad.



M5: "Trainera"

Juego para 7 parejas más un patrón que va delante (sin puls) guiando al grupo y un timonel que va detrás (también sin puls) controlando que nadie cometa algún error (caída de tiks, etc.).

Sosteniendo los tiks de igual manera que en el "Juego del amor y la amistad", desde una mesa se realizará un recorrido establecido de ida y vuelta.



M6: "Ciempiés"

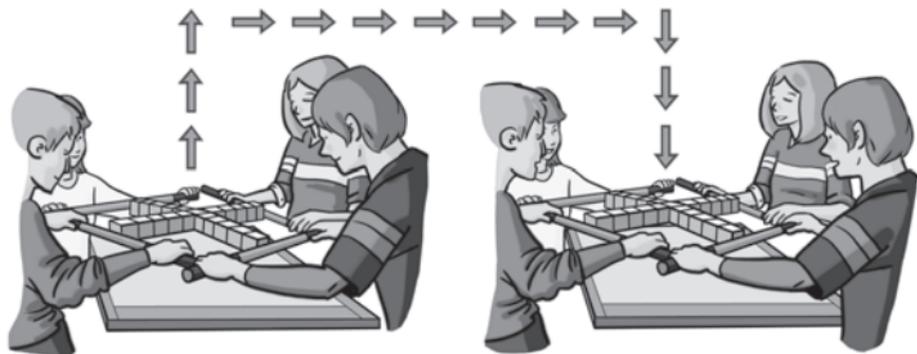
Similar al juego de la "Trainera", solo que es un juego para 50 jugadores y al "patrón" pasaremos a llamarle "guía" y al "timonel" le denominaremos "vigía". Se forman dos hileras de 25 jugadores que, tomando los tiks con sus puls, han de realizar un recorrido establecido previamente. Puede realizarse compitiendo contra otros grupos de ciempiés.

M7: "El aspa plana"

Juego para 4 jugadores (es recomendable jugar con el pul de 30 cm.).

Con los tiks colocados en forma de aspa (+), cada jugador se coloca en un extremo de la misma. Sujetando cada jugador un solo pul con una mano en cada extremo, presiona la zona central del pul contra su extremo del aspa de igual manera que en el "Juego del amor y la amistad".

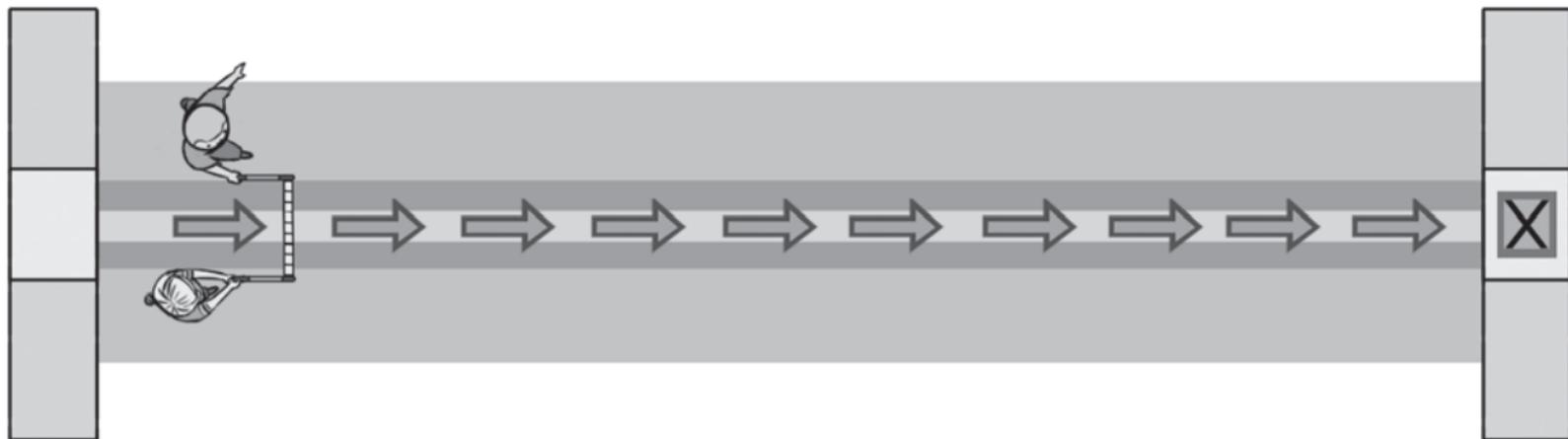
Ahora han de lograr levantar el aspa formada por los tiks y realizar un recorrido preestablecido con ella. Este juego pueden realizarlo los 4 jugadores libremente por pura diversión o enfrentándose a otros grupos de jugadores. Para este enfrentamiento entre grupos se fija un recorrido con un punto de salida y una meta, de manera que el primer grupo que realice el recorrido será el ganador.



M8: "Palo de golf"

Juego por parejas.

Se forman parejas en las que cada jugador llevará un solo pul, el cual se cogerá desde su base (mango) con una sola mano o con las dos. Se fija un recorrido, con un punto de salida y un punto de llegada o meta. El recorrido puede ser solo de ida o de ida y vuelta con meta en el punto de inicio. También se fija de antemano el número de tiks que se han de transportar, que puede ser desde 2 hasta 13 tiks. La primera pareja que deposite los tiks en el punto de meta será la ganadora.



M09: "Encadenado"

Juego por parejas.

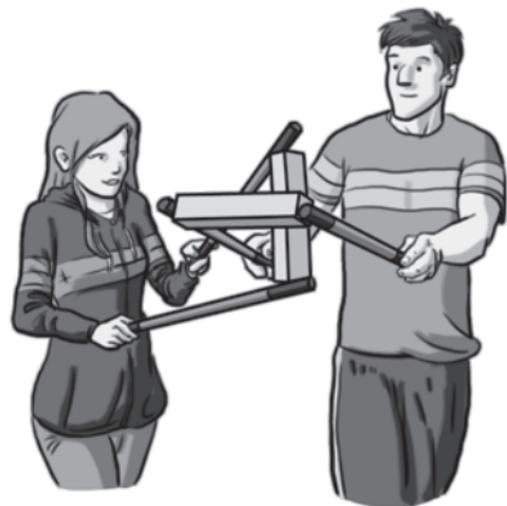
Se puede jugar por el disfrute de jugar y entrenar o compitiendo contra otras parejas.

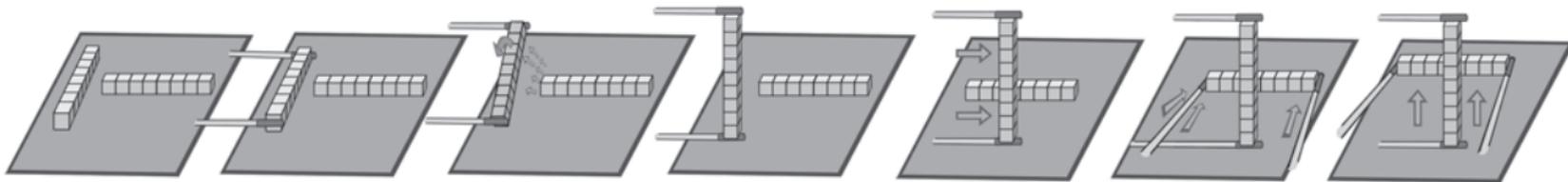
Se establece un recorrido y una meta, siendo la primera pareja que llegue a ella la ganadora del juego.

Se fija el número de tiks que hay que trasladar y se colocan sobre una mesa en dos hileras de mismo número de tiks. Estas hileras se colocan formando cada uno de los palos de una T y dejando un espacio entre ellas.

A continuación uno de los jugadores coge con sus puls la fila que forma la parte superior de la T. Manteniéndola suspendida en el aire la sitúa en posición vertical acercándola a la fila que queda en la mesa.

El segundo jugador coge con sus puls la fila de tiks que se encuentra sobre la mesa. Para ello entra con uno de sus puls entre el espacio formado los puls, tiks, brazos y el cuerpo de su compañero. De esta manera quedan "encadenados" y,





manteniendo ese encadenamiento y sin que se les caigan los tiks, han de intentar ser los primeros en realizar el recorrido y llegar a la meta.

M10: "El Baile Pulsim"

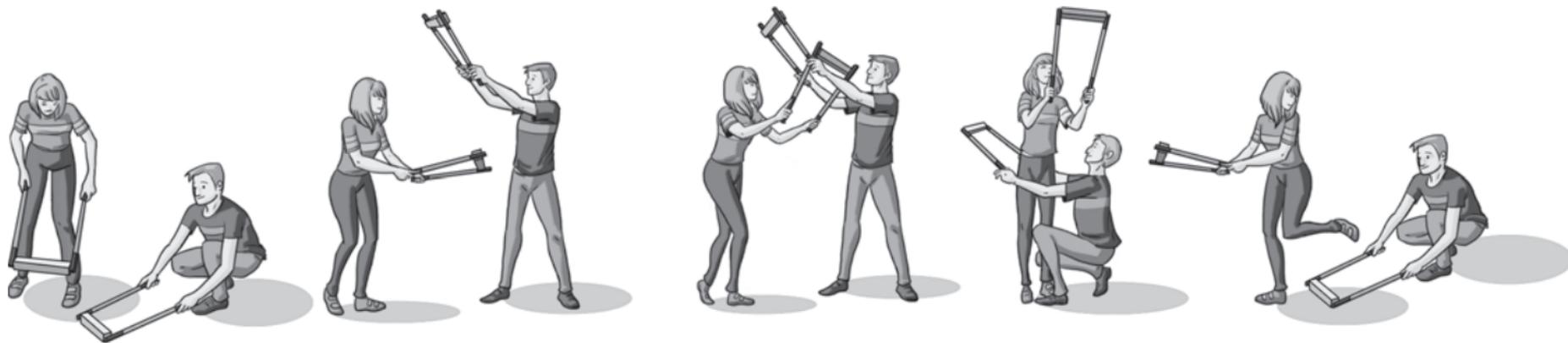
Juego para 2 jugadores.

Prueba en la que se realiza una especie de baile, resultando de una gran belleza plástica.

Se depositan 2 hileras de 12 tiks sobre el suelo o en una mesa. Uno de los jugadores toma la hilera de tiks con sus puls y los eleva lo más alto posible manteniendo sus brazos en paralelo. El otro jugador toma la otra hilera de tiks y, manteniéndolos en vertical, los pasa entre el hueco formado por los brazos, puls y tiks de su compañero, introduciéndose poco a poco entre ellos. El jugador que mantenía los brazos en alto los deberá ir bajando de manera que

el jugador que ha quedado entre ellos logre acabar saliendo por encima de sus brazos, puls y tiks. Tras salir toma la posición que tenía su compañero al comienzo del juego y se repite toda la acción intercambiándose los movimientos.

Que los dos jugadores hagan una vez cada uno todo el proceso de coger los tiks, pasar entre los puls de su compañero y salir se considera un paso, y la competición se establece a un número de pasos determinado.

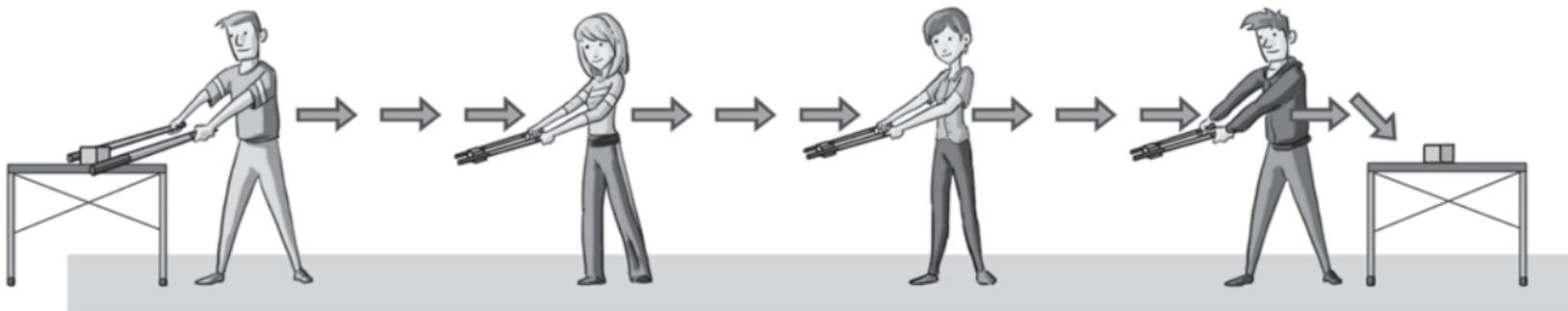


M11: "Contrabando"

Juego por equipos para cualquier número de jugadores.

Se define el número de tiks que hay que llevar hasta la meta, normalmente 5, 10, 20, o 40.

Colocándose los jugadores en línea uno junto a otro y a una distancia que les permita estirar los puls entre ellos con comodidad, intentan llevar todos los tiks hasta la meta pasándose los de uno en uno. Cada vez que un jugador vaya a pasar el tik a su compañero girará los puls, colocándolos en paralelo uno arriba y otro abajo para que el compañero pueda cogerlo con mayor facilidad.



Se puede realizar cronometrando el tiempo o compitiendo para ver qué equipo lleva antes los tiks hasta la meta.

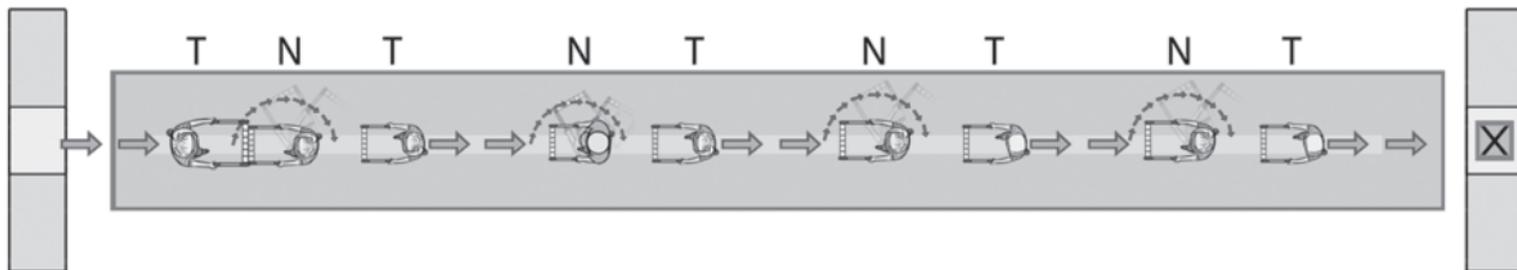
De caerse algún tik por el camino, el jugador al que se le ha caído ha de cogerlo con los puls y llevarlo hasta el punto de partida, añadiéndolo a los que les queden por llevar, tras lo cual volverá a su puesto. Si se quiere se pueden establecer penalizaciones de por ejemplo 5 puntos por cada tik caído.

M12: "Nodriza"

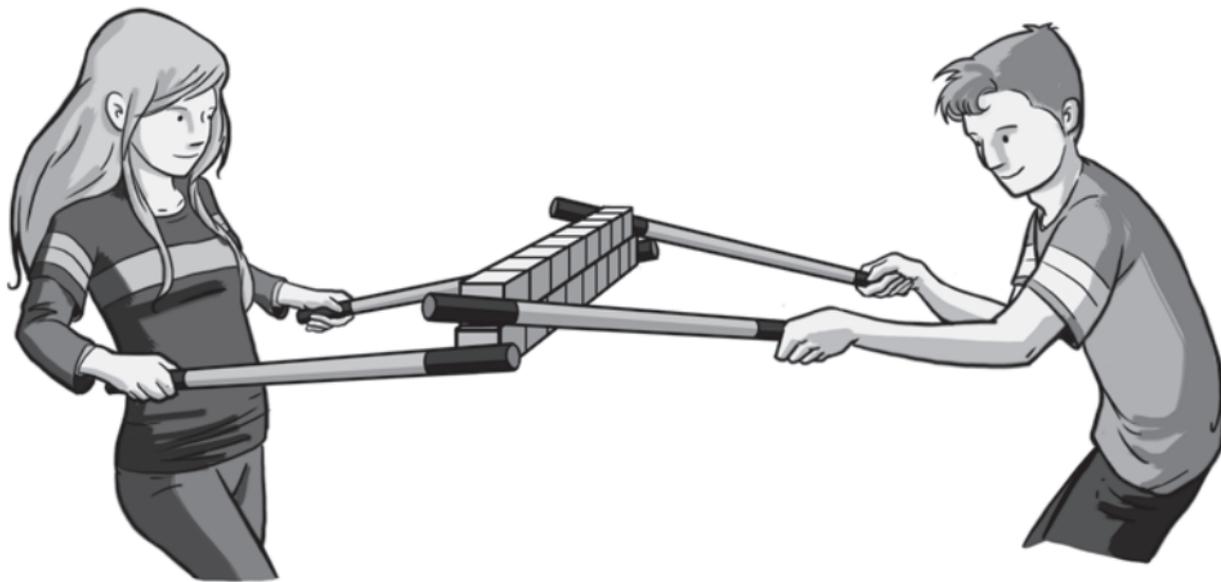
Juego por equipos.

Este juego consiste en llevar una hilera de tiks desde un punto de partida hasta la meta. Para ello se elige a unos jugadores del equipo como "transportes" y a los demás miembros de su equipo como "naves nodrizas". Los "transportes"

N: Nodriza
T: Transporte



siempre serán uno más que las “nodrizas”. Las “nodrizas” se sitúan en fila dejando bastante espacio entre ellas, con un “transporte” situado en cada uno de esos espacios y en los extremos de la línea. Cada “nodriza” porta una hilera de tiks que siempre será de un tik más que el número de tiks que han de llevar los “transportes”. El primer “transporte” toma la hilera de tiks del punto de salida y lo lleva hasta la primera “nodriza”, depositando los tiks sobre los que porta la propia “nodriza”. Esta se gira sobre sí misma encarando al siguiente “transporte”, el cual ha de coger los tiks que depositó el anterior “ transporte” y llevarlos hasta la siguiente “nodriza”, y así sucesivamente hasta llegar a la meta.



M13: "Halterofilia"

Se puede realizar con cualquier número de tiks, preferentemente de 14 en adelante, pudiendo llegar a 20 o más dependiendo de la envergadura de brazos del jugador.

1-Se coloca la hilera de tiks ante el jugador, este la coge por los extremos con sus puls y la eleva hasta la altura del pecho.

2-Después eleva los tiks el máximo posible por encima de la cabeza y los mantiene en esa posición durante 10 segundos, con lo cual, habrá pasado la prueba.

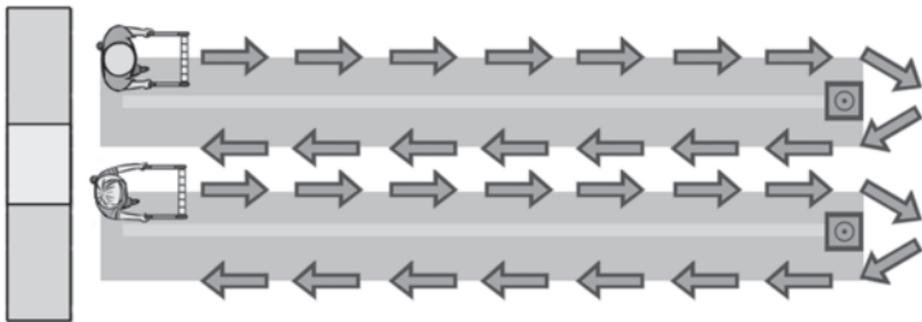


M14: "Carreras y Carreras de Obstáculos"

De 1 a cualquier número de jugadores.

Los corredores establecen un punto de partida, un recorrido, una meta (que puede ser el mismo punto de partida) y el número de tiks que han de llevar (que puede ir desde 1 hasta 15). La carrera puede realizarse de forma individual (cronometrada o no), compitiendo entre dos o varios corredores, o incluso por equipos que se forman in situ.

También se puede establecer un recorrido con obstáculos para realizar así una "Carrera con Obstáculos".



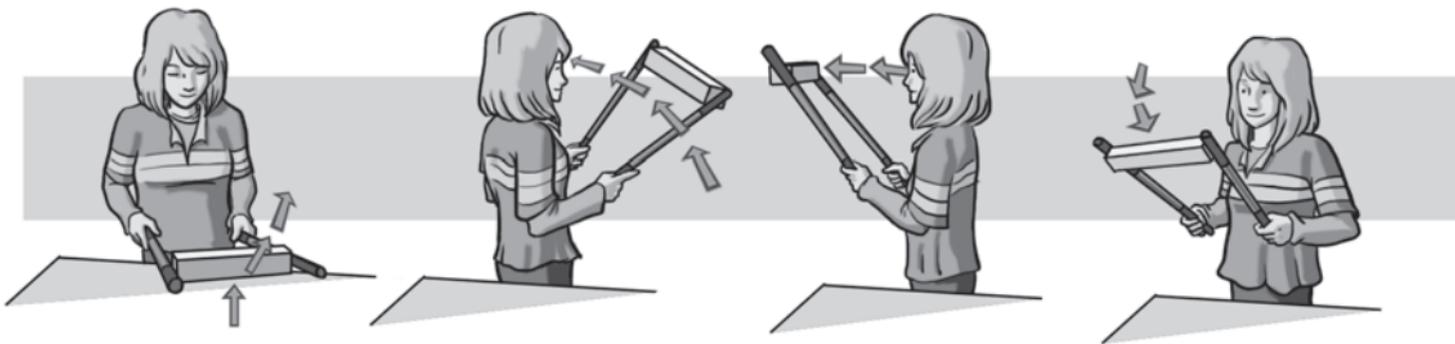
M15: "El Juego del Astronauta"

De 1 a cualquier número de jugadores.

Se establece un tiempo de juego (30 segundos o 1 minuto). El jugador coge los tiks con los puls en paralelo y, manteniéndolos frente a él, ha de dar vueltas sobre sí mismo. El jugador que más vueltas logre dar sin que se le caigan los tiks será el ganador.

Se puede jugar con diferentes medidas de puls y cantidades de tiks. La modalidad más difícil de todas es con los puls de 2 metros y un solo tik.

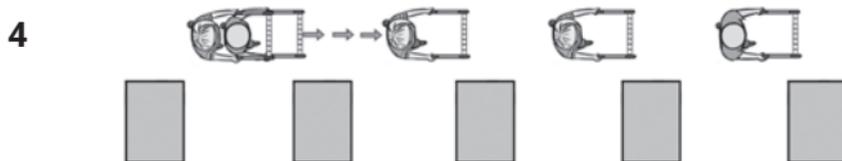
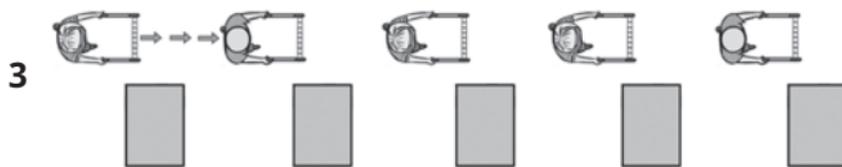
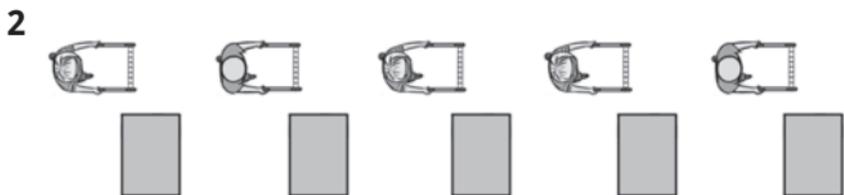
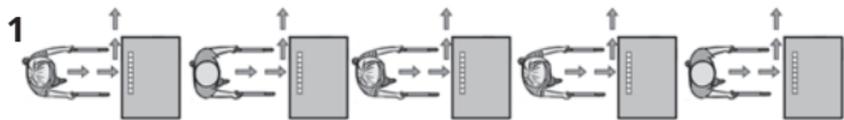
Se denomina juego del astronauta ya que, como éstos, ha de controlar muy bien su mente para evitar el mareo.



M16: "Vagones encadenados"

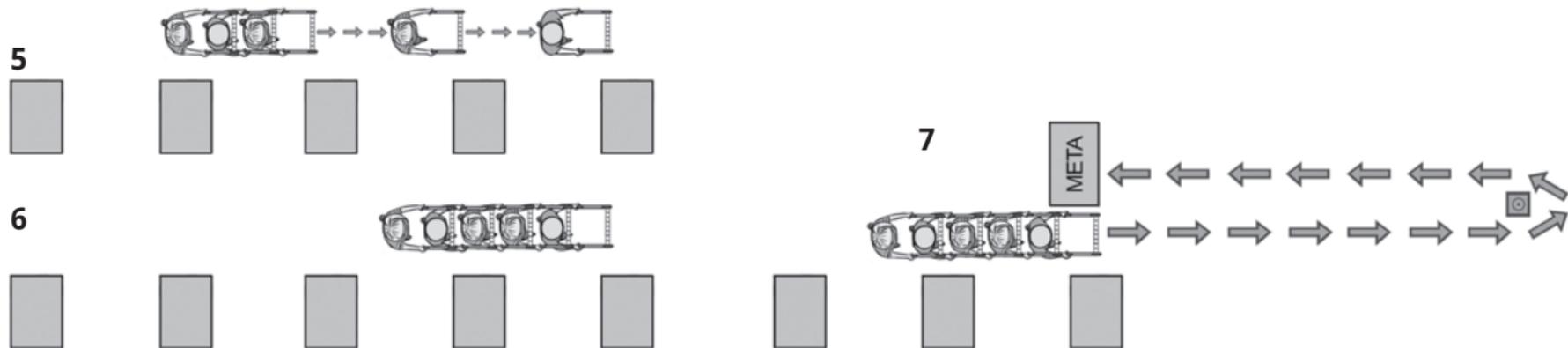
Juego por equipos. Mínimo equipos de 2 personas.

Los jugadores establecen un punto de partida, un recorrido, una meta (que puede ser el mismo punto de partida) y el número de tiks que han de llevar (que puede ir desde 8 hasta 15). Los jugadores se colocan formando una línea, cada uno mirando a la espalda del anterior, con los tiks en hilera sobre suelo (o en una mesa) frente a ellos. Al dar comienzo la prueba, los jugadores cogen la hilera de tiks que se encuentra frente a ellos (si los tiks se encontraban en una mesa, los jugadores se desplazan a un lateral de la misma para que no les moleste al moverse). El último jugador de la fila eleva sus tiks, los pasa por encima del jugador que tiene delante y los vuelve a bajar, de manera que este último jugador quede dentro del espacio que forman los tiks, puls, brazos y cuerpo del jugador que ha pasado los tiks sobre él. En-



cadenados de esta manera, avanzan juntos, y el jugador que ha quedado encadenado realiza la misma operación sobre el jugador que tiene delante, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores del equipo queden encadenados. Una vez todos encadenados, realizan el recorrido establecido hasta llegar a la meta.

De caérsele los tiks a alguno de los jugadores, el jugador al que se le han caído sale de la fila de vagones encadenados, y el siguiente jugador que se encontraba tras él engancha al anterior.



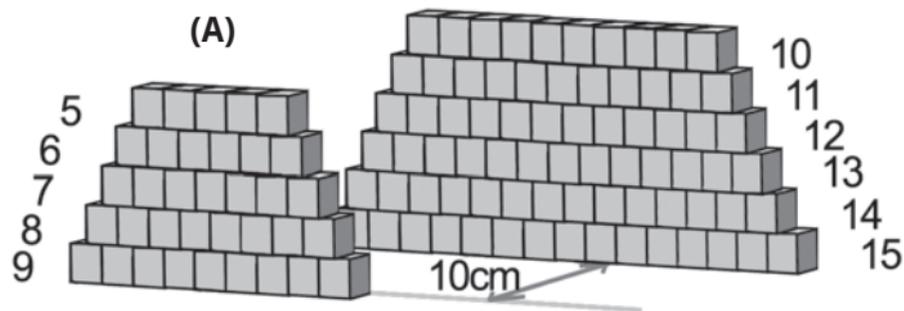
Este juego se llama el juego de la raqueta ya que, visto desde arriba, el juego tiene forma de raqueta de tenis.

Se define el número de jugadores, que será de un mínimo de 3 en el “palo” de la raqueta y de un número variable de jugadores en la “red” de la raqueta, que puede ir desde 5 a 15 jugadores, como se defina al comienzo del juego.

El número de tiks a transportar dependerá del número de jugadores en la “red”. Si juegan el mínimo de 5 jugadores en la “red” se juega con cinco tiks colocados en una fila sobre una mesa que se encuentra al final del “palo” de la raqueta. Si juegan más jugadores se añade una fila adicional de tiks por cada jugador más que se añade en la red. Por ejemplo: con 6 jugadores en la red se jugaría con una fila de 5 tiks y otra de 6 tiks, con 7 se jugaría con una fila de 5 tiks, otra de 6 y otra de 7 tiks, y así hasta el máximo de jugadores en la red, que es de 15. Estas filas de tiks se añaden colocándolas debajo de las anteriores, de manera que a la hora de colocarlas forman una pirámide sencilla cuya parte superior es de 5 tiks. Si se pasa de 9 jugadores, Los tiks se dividirán en dos partes, una con una pirámide con las filas de 5 a 9 tiks, y una segunda, que se encontrará a 10 cm de la anterior, y que contendrá las filas de 10 tiks en adelante y que, de contener varias filas, también se colocarán en forma de pirámide. Ver ejemplo (A) de la página siguiente para colocación inicial de tiks con 15 jugadores en la red.

En el palo de la raqueta, se colocarán 3 mesas con separación entre ellas. En el extremo exterior del palo de la ra-

queta, se colocará la mesa con los tiks. Entre cada mesa y la “red” habrá un jugador en el palo de la raqueta, de manera que habrá tres jugadores en el palo.



En la “Red” de la raqueta estarán el resto de jugadores que se haya determinado al comenzar el juego (5 o más). Todos se encontrarán formando un círculo con una mesa cada uno alrededor de ese círculo y a entre 5 y 10 metros del centro. A cada jugador se le pondrá un número de 1 en adelante, de manera que ese número siempre se corresponda con uno de los tiks que llevará el porteador, siendo ese el tik que habrá

de coger. Por ejemplo el jugador 1 siempre cogerá el primer tik que le presente el porteador en la base inferior, el jugador 2 el segundo, y así sucesivamente.

Mecánica del juego:

El jugador que se encuentra en el extremo del “palo” de la raqueta toma una fila de tiks de la pirámide y lo deposita en la mesa que se encuentra frente a él, de manera que el siguiente jugador toma la fila de tiks de la mesa y los depo-

sita en la mesa siguiente, Desde esta última mesa, el último jugador del “palo” y al que denominaremos porteador, toma la fila de tiks y la lleva hasta el centro de la “red”. Una vez allí gira los palos de manera que los tiks queden en posición vertical. Entonces, los jugadores de la red se acercan. Si el porteador lleva 5 tiks se acercarán los jugadores del 1 al 5, si lleva 6 tiks los jugadores del uno al 6, y así sucesivamente. Si hay más jugadores en la red, estos esperan hasta que les toque su número de tik.

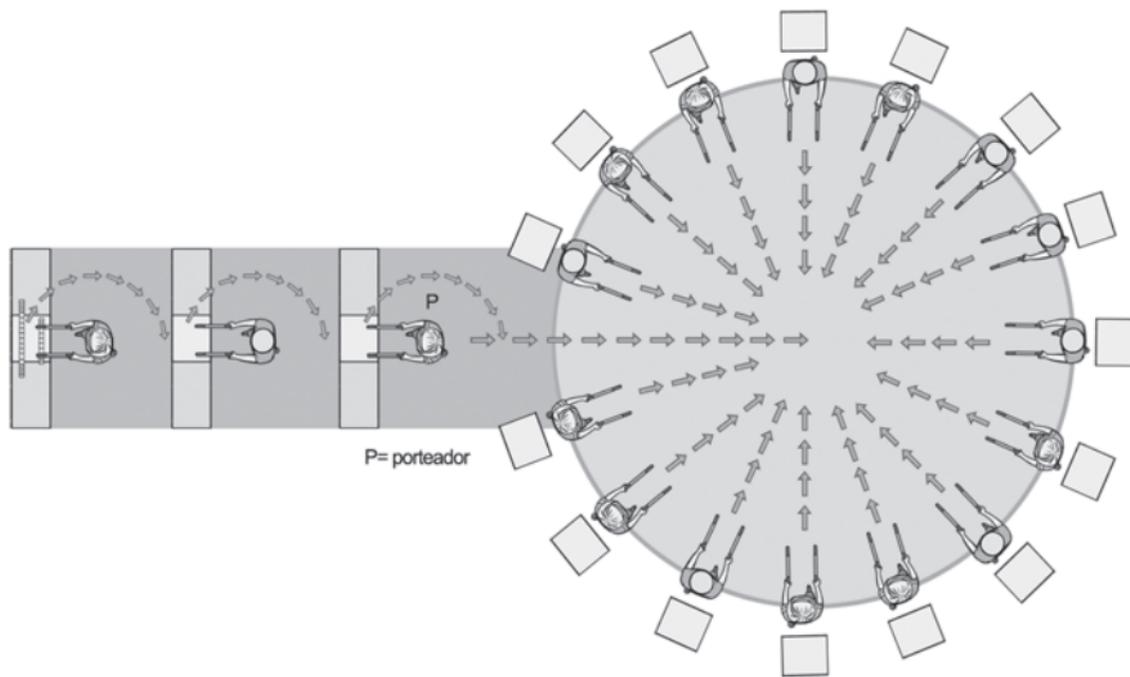
Al mismo tiempo, todos los jugadores de la red han de colocarse apoyando sus puls sobre el tik que les corresponde coger y sujetándolo levemente. El jugador 1 intentará sujetar el tik que se encuentre más abajo, el jugador 2 el siguiente y así sucesivamente. Entonces, a una orden del porteador, este soltará los tiks, teniendo que mantenerlos sujetos cada jugador y llevarlos a su mesa correspondiente. Este proceso se repetirá para todas las hileras de tiks de la pirámide.

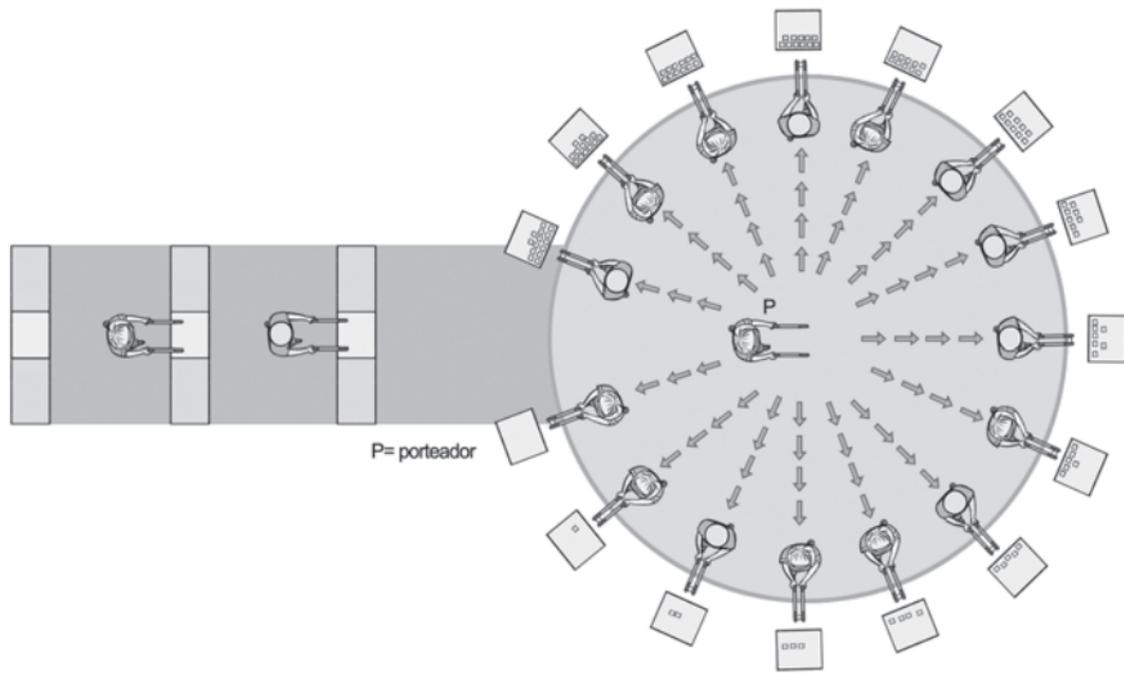
Este juego es preferible que se juegue con los puls de 90 cm para mayor facilidad de los jugadores de la red y el porteador.

Se sugiere que el porteador sea el jugador más habilidoso y seguro del equipo, ya que gran parte del éxito del juego dependerá de su habilidad.

De caerse tiks al suelo, no se tocan y el juego sigue adelante. Al final, el equipo que menos tiks tenga en el suelo y haya terminado la prueba en menor tiempo, será el equipo ganador.

Si se quiere, también se puede realizar el juego con varias filas de 5 tiks si, por ejemplo, solo tenemos 5 jugadores en la red, o varias filas de 6 tiks si solo disponemos de 6 jugadores, etc.





M18: "El juego de la memoria y la psicomotricidad"

Juego por equipos.

Se define el número de jugadores y de equipos, con tantos jugadores por equipo como número de equipos participan. Por ejemplo si son 5 equipos, cada equipo tendrá 5 jugadores, si son 10 equipos cada equipo tendrá 10 jugadores, y así sucesivamente. A cada equipo se le asignará un color: equipo verde, equipo rojo, etc.

Se establece una superficie de juego formada por dos grandes cuadrados: uno de inicio (A) y otro de pruebas (B), con una distancia aproximada entre ellos de 2 metros. Estos cuadrados estarán divididos en otros más pequeños (que a

partir de ahora llamaremos casillas), de un metro cuadrado aproximadamente cada uno, y tendrá tantos como el número total de jugadores.

En el cuadrado de inicio, en cada columna de casillas se colocará uno de los equipos, con un jugador en cada casilla. De esta manera la primera columna le corresponderá a uno de los equipos (amarillo por ejemplo), la segunda a otro (equipo azul como ejemplo), etc., etc. En

Superficie de juego para 100 jugadores

(A)

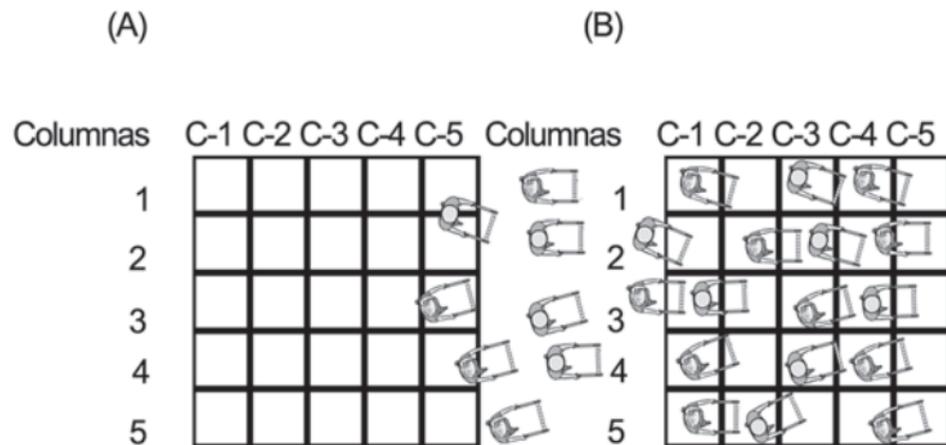
Columnas	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5	C-6	C-7	C-8	C-9	C-10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

(B)

Columnas	P-1	P-2	P-3	P-4	P-5	P-6	P-7	P-8	P-9	P-10
Columnas	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5	C-6	C-7	C-8	C-9	C-10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

cada una de las casillas de inicio se colocarán en el suelo los tiks que los jugadores habrán de transportar durante la prueba.

Superficie de juego para 25 jugadores



El cuadrado de pruebas tendrá las casillas señalizadas con números o letras para que los jugadores se trasladen a algunas de estas casillas durante la prueba. Por ejemplo la primera columna será la P-1 (prueba 1) con las casillas marcadas con su número correspondiente (1, 2, 3, 4...), la segunda la P-2 y así sucesivamente.

Las pruebas consistirán en que los jugadores, transportando con los puls los tiks que se encontraban en la casilla de inicio, habrán de visitar las casillas del segundo cuadrado que les haya indicado la organización.

Estas casillas a visitar se les habrán dado a cada jugador (normalmente por escrito) antes de iniciar las pruebas. Por ejemplo, cuando la organización nombre la Prueba-1, cada jugador deberá ocupar la casilla que le hayan indicado del cuadro de pruebas, cuando nombre la Prueba-2 la siguiente casilla que le hayan indicado, y así sucesivamente.

Los organizadores establecerán un tiempo para cada prueba en el que hay que visitar cada casilla (puede ser, por ejemplo, de 30 segundos).

Al terminar todas las pruebas, los jugadores volverán a su casilla de origen en el cuadro de inicio.

El jugador deberá memorizar las casillas que debe visitar para no equivocarse al realizar la prueba. En algunas modalidades de juego, los jugadores podrán disponer de "apuntadores" que, de manera similar a la del teatro, les recordarán el recorrido que deben realizar. También existen modalidades en las que el jugador, mediante una sujeción, podrá llevar anotado el recorrido que debe realizar.

Los jugadores no deben dejar caer los tiks durante el recorrido. En caso de caída, la organización definirá si el jugador queda eliminado, si debe continuar el recorrido o reiniciarlo desde el punto de partida.

En caso de que algún jugador fuera a ocupar una casilla que no le corresponda, ocupe una casilla que corresponda a otro jugador o cualquier situación similar, se originará un "conflicto". Durante un "conflicto" la organización hará que todos los jugadores depositen los tiks en el suelo y descansen mientras se resuelve el "conflicto".

M19: "El quesito"

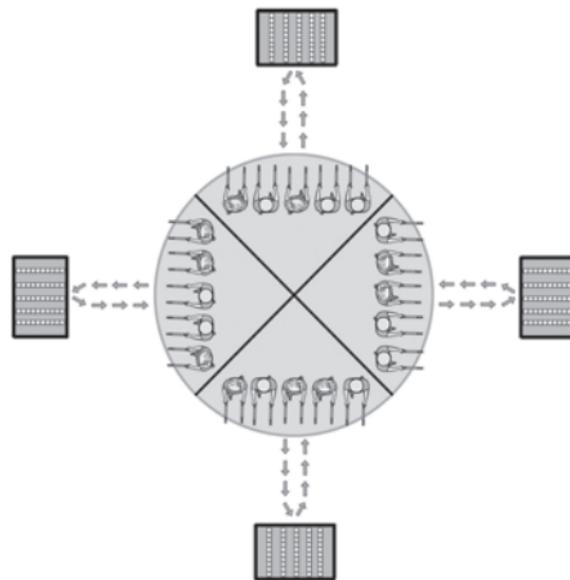
Juego infantil para cuatro equipos.

Se dispone en el suelo o sobre una mesa una zona central redonda y dividida en 4 "quesitos" iguales. En cada quesito deben entrar cómodamente los jugadores de cada equipo (5 por ejemplo).

A unos 3 o 4 metros del "quesito" de cada equipo se sitúa su mesa. En ella habrá 10 tiks por cada jugador del equipo (si son por ejemplo 5 jugadores por equipo, habrá 50 tiks en la mesa).

Desde el quesito, los jugadores han de ir hasta la mesa, coger un tik cada vez, e irlos llevando hasta el quesito. Si alguno de los jugadores termina de llevar sus 10 tiks, puede ayudar a llevar los de sus compañeros de equipo. Gana el equipo que antes lleve todos sus tiks hasta el quesito.

También se pueden realizar variantes en las que los tiks hayan de depositarse en una caja dentro del quesito o formando torres.



Esta modalidad se realiza en una cancha de unas dimensiones específicas (**ver dibujo A**). Los jugadores se dividen en dos equipos, colocados cada uno en su punto de inicio y con un área de juego determinada de la que no deben salir. Una vez dado comienzo al juego, han de dirigirse a su mesa correspondiente para coger con los puls los tiks allí emplazados y llevarlos hasta una mesa situada en la zona central. Después habrán de coger los tiks que haya dejado el equipo contrario en la mesa correspondiente y llevarlos hasta la mesa final, en la cual se dejan los tiks que puntuarán para obtener la victoria.

Método de victoria: vence el equipo que más puntos obtiene. Para ello cada tik que se deposite en la mesa final otorga un punto. Trasladar grupos de tiks, o tiks especiales otorga más puntos de victoria, así como existen penalizaciones de puntos por, por ejemplo, su caída. Ver el apartado especificaciones para ver estos métodos especiales de puntuación y traslado de tiks.

Especificaciones:

Al menos un árbitro general se encargará de vigilar el buen desarrollo del juego y se situará en un lateral de la zona central de la cancha.

En caso de que se juegue con equipos de más de un jugador se recomienda la inclusión de asistentes (máximo de dos por equipo) que se dedicarán a vigilar al equipo contrario con una función de asistentes de árbitro.

También habrá un asistente encargado de recoger los tiks (un asistente por equipo), que desarrollará su función en el área del equipo contrario

Los tiks situados en la mesa de inicio se encontrarán ya colocados previamente al comienzo del juego en zonas de la mesa señaladas para ello. En caso de que el juego se decida que sea a muchos sets o puntos y se precise colocar más tiks que los iniciales, se contará con un asistente por cada equipo para colocar los tiks en esta mesa de inicio durante el juego.

Una vez cogidos los tiks han de ser depositados en la mesa central de cada equipo en el área determinada para ello. Si estos tiks no se depositan correctamente (están fuera de área, movidos o separados) se considera una entrega no válida.

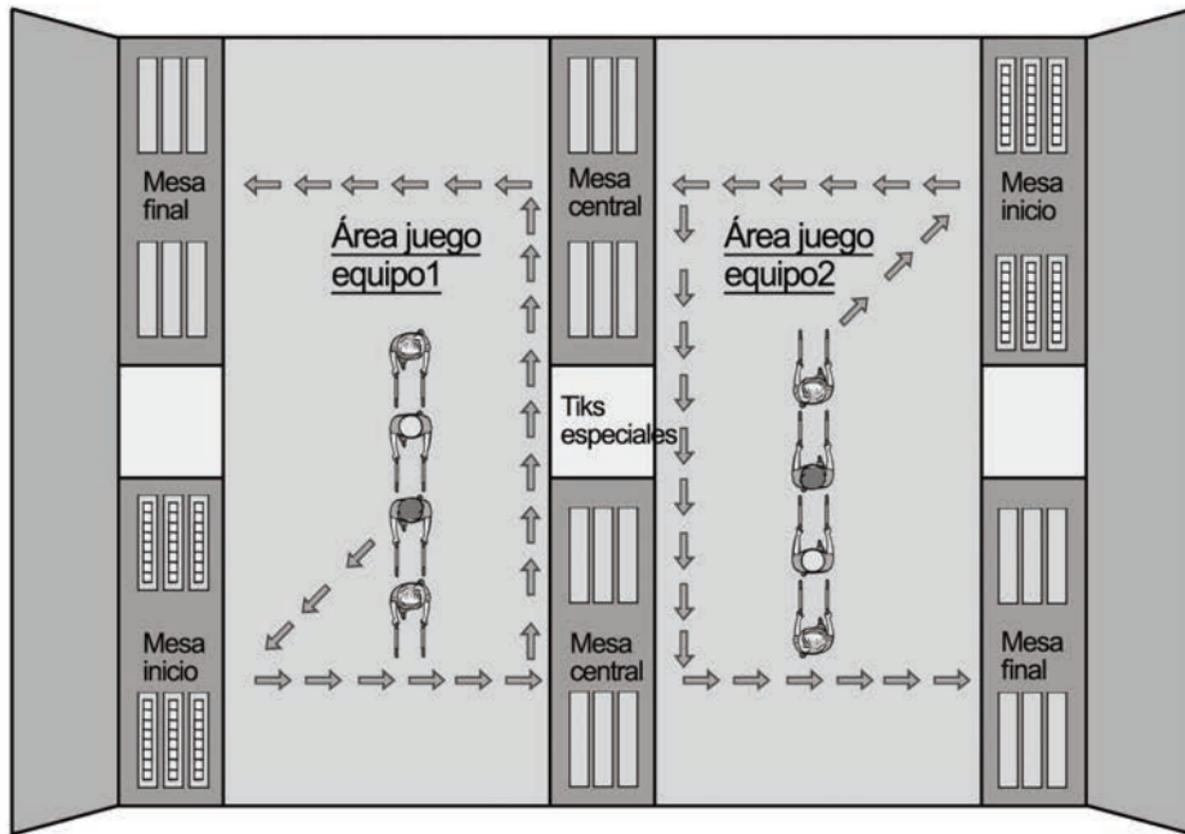
Al comienzo del juego, en la primera recogida de tiks de la mesa de inicio, los jugadores han de respetar el orden, pero a partir de ese momento se pueden adelantar unos a otros.

Tras dejar su grupo de tiks, los jugadores se dirigen a tomar los que ha dejado el equipo adversario. En caso de que

los adversarios no hayan dejado nada para recoger, el jugador puede coger uno de los tiks especiales de la mesa central. Este tik puntúa 4 veces más de lo normal (4x el número de tiks base de un desplazamiento normal), pero en caso de que se le caiga al jugador, pierde 8 veces más (8x el número de tiks base de un desplazamiento normal)

Si a un equipo se le acumulan muchas hileras de tiks en el lugar de recogida central, puede juntarlos y desplazar varias hileras a un mismo tiempo, con lo que obtendrá una puntuación mayor, puntuación que se obtiene multiplicando el número de tiks por el número de filas. Por ejemplo, para 3 filas de 6 tiks, la puntuación se obtiene multiplicando 18 (nº de tiks) x3 (número de filas.). Pero también han de llevarlos a destino y dejarlos perfectamente colocados, pues en caso de que se les caigan o se desalineen en el punto de llegada, perderán ese mismo número de puntos en vez de ganarlos.

El juego normalmente finaliza cuando una de las mesas iniciales queda vacía, momento en el cual el árbitro para el juego y se contabiliza la puntuación para determinar el ganador. Pero también se puede jugar por tiempo, en cuyo caso se contará con un auxiliar en cada equipo como reponedor de tiks para la mesa inicial. También será necesaria la figura de un reponedor en caso de que se juegue con equipos de gran tamaño, ya que entonces será preciso reponer tiks.



Este juego se desarrolla en una mesa dividida en 4 partes iguales (**ver dibujo A**). Cada jugador, sentado frente a una de las divisiones de la mesa, tendrá una fila de tiks situada a su izquierda (de, por ejemplo, 6 tiks). También se puede jugar con más de una fila de tiks.

Objetivo del juego: En un tiempo establecido (por ejemplo, un minuto), el jugador ha de coger la fila de tiks con sus puls y hacer un movimiento de ida y vuelta, de unos 50 cm de longitud. Este movimiento será de izquierda a derecha y de nuevo a la izquierda, repitiendo tantas veces como sea posible sin depositar los tiks ni que se caigan. Gana el jugador que consiga realizar más recorridos de ida y vuelta con los tiks.

Especificaciones:

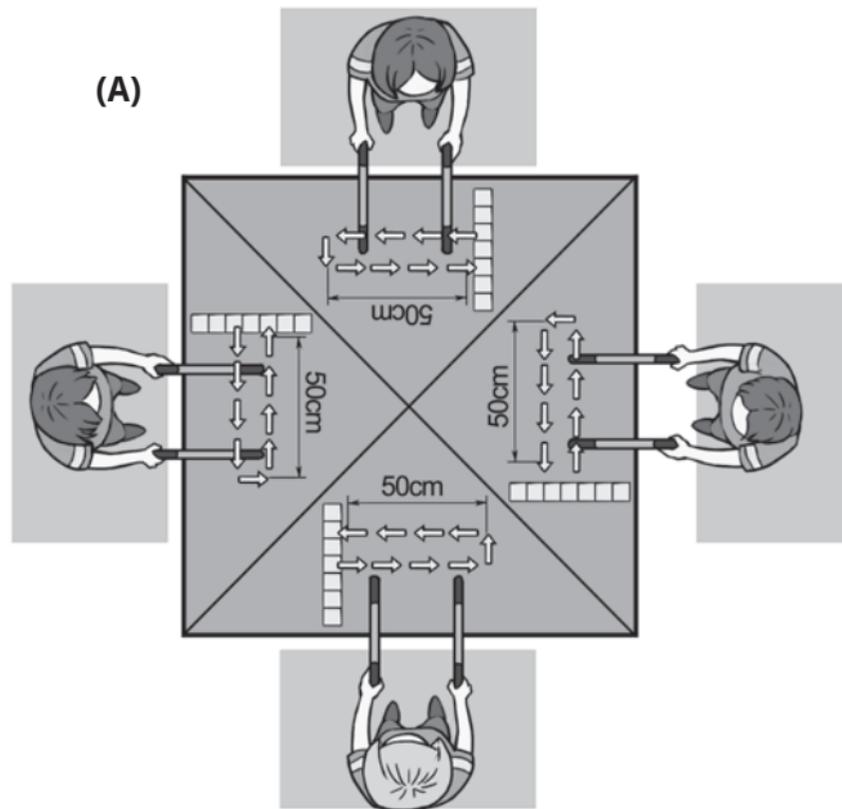
Si a un jugador se le caen los tiks queda inmediatamente descalificado.

Para comprobar que todos los jugadores realizan bien los movimientos se puede incluir un juez o grabar el juego con cámara de vídeo.

También se puede jugar sin límite de tiempo contabilizando simplemente qué jugador consigue realizar un número

mayor de idas y venidas con los tiks sin ninguna caída o ver quién es el primero en realizar un número determinado de idas y venidas con los tiks.

Si se quiere realizar como entrenamiento para un solo jugador, es recomendable grabarse para observar una correcta realización del recorrido con los tiks y ayudar a contabilizar el número de idas y venidas con los tiks.

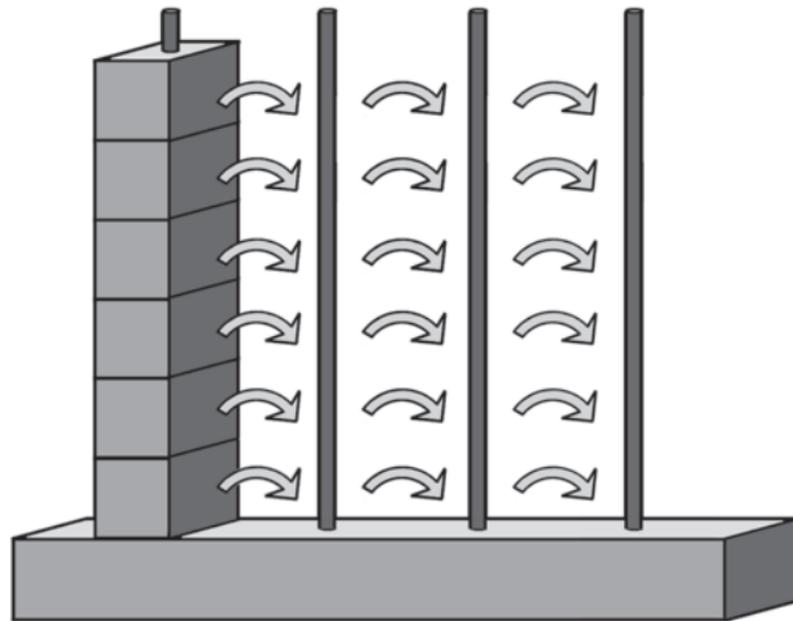


M22: "La Parrilla"

Juego de hasta cuatro jugadores.

En esta modalidad, los jugadores tendrán un soporte en el cual hay cuatro varillas instaladas. En la varilla de la izquierda se coloca un número determinado de tiks (por ejemplo 6), que están perforados en su zona central para poder colocarlos en las varillas. El juego consiste en trasladar, con los puls, los tiks de uno en uno hasta llenar la siguiente varilla, y así de varilla en varilla hasta conseguir llenar la varilla que se encuentra más a la derecha. El primero en trasladarlos todos es el vencedor.

Una vez haya ganado un jugador, si se quiere seguir jugando, pueden trasladar todos los jugadores los tiks hasta la varilla que tenían como meta y decidir hasta qué nueva varilla han de llevar los tiks en esta ocasión.



M23: “La pesca Universal”

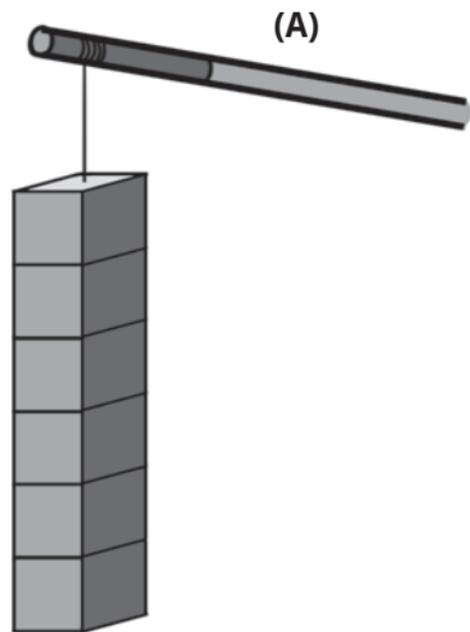
Juego de 2 a cualquier número de jugadores.

Los jugadores se dividirán entre “pescadores” que llevarán la “caña” y “jugadores sincronizados”, que llevarán un único puls.

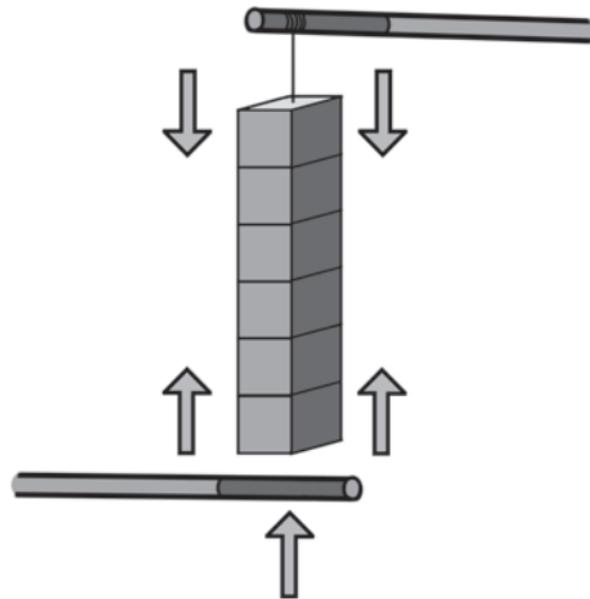
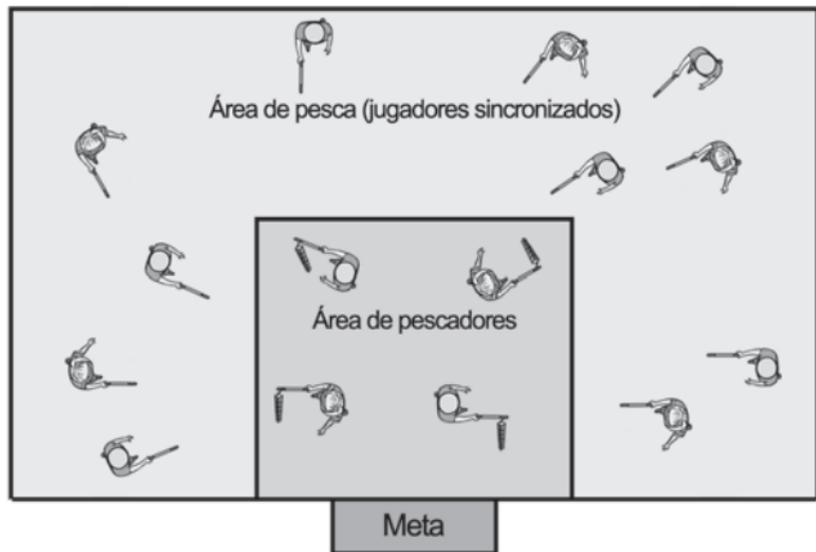
La “caña”, consiste en un puls que en su extremo tendrá sujeto y colgando con un cordel o hilo de pita un número determinado de tiks por cuyo centro pasará la pita (**ver dibujo A**).

Para este juego se decide una meta, un espacio en el que andarán libremente los “pescadores” y otro espacio “de pesca” por el que se desperdigarán y podrán moverse los “jugadores sincronizados”.

Los pescadores se moverán por su área de pescadores agitando y dando vueltas a los tiks sobre su cabeza. Cuando lo deseen se acercarán al “área de pesca” a buscar a uno de los “jugadores sincronizados”, al cual mirándole a los ojos habrá de preguntar: “-¿Sincronizas?” Si éste responde positivamente, el “pescador” habrá de sujetar horizontalmente su puls y el “jugador sincronizado” habrá de presionar desde la parte inferior de los tiks de manera que queden sujetos



entre su puls y el del pescador. Sujetando los tiks de ésta manera, habrán de llevarlos hasta la meta. Tras esto los jugadores volverán a sus áreas iniciales y podrán intentar repetir esta operación las veces que quieran y cambiando de “jugador sincronizado” si lo desean, hasta completar el límite de tiempo o de “jugadores sincronizados” que se decida como tope.



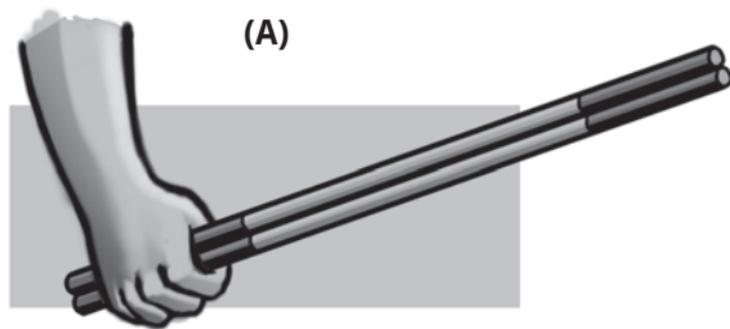
M24: "El Camarero automático"

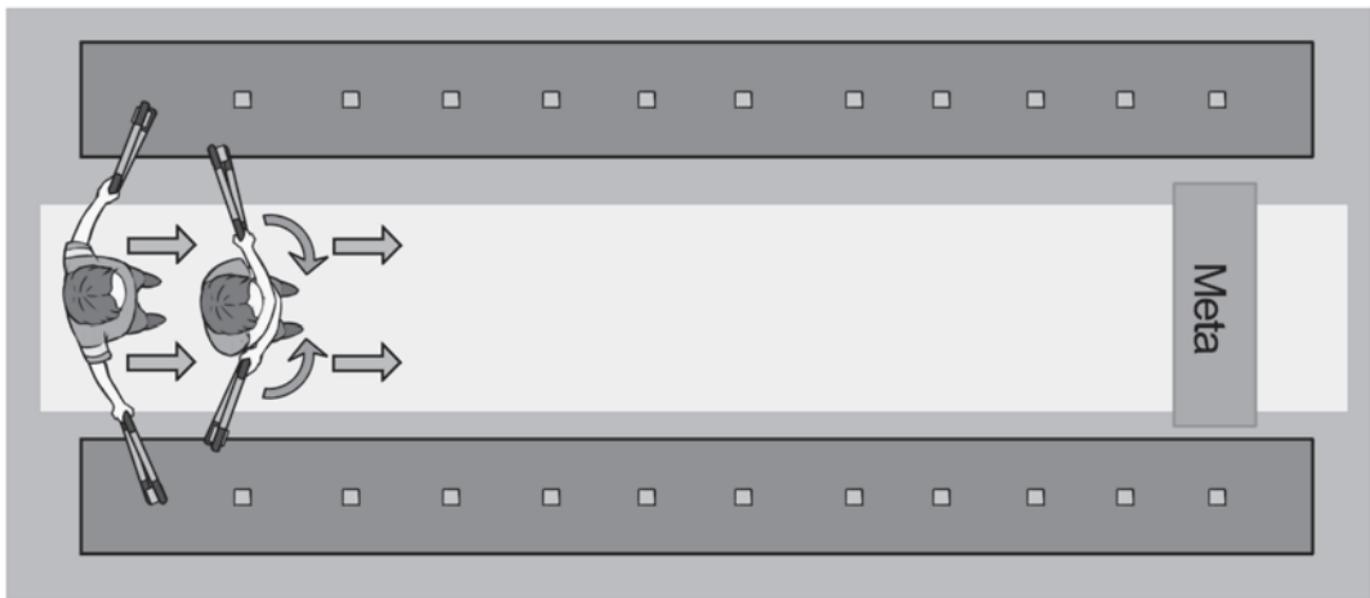
Uno o varios jugadores.

Para este juego se colocan dos hileras de mesas. Sobre ellas se colocan tiks en hilera a un metro de distancia unos de otros y en la misma dirección de la hilera de mesas.

El jugador (que será nuestro "camarero") ha de sujetar dos puls con cada mano (**ver dibujo A**). Con los puls de su mano derecha cogerá un tik de la mesa situada a su derecha, y con los de su mano izquierda, de la mesa situada a su izquierda. Seguidamente avanzará un metro aproximadamente y cruzará los brazos, dejando el que llevaba en su mano derecha en la mesa de su izquierda y el de su mano izquierda en la mesa situada a su derecha. Luego cogerá los tiks que se encuentre en esa posición de la mesa realizando la misma operación descrita previamente y así sucesivamente hasta el fin de la hilera de mesas.

Este juego lo puede realizar un solo jugador en un tiempo predefinido o varios compitiendo por ver quien realiza el recorrido en un tiempo menor.





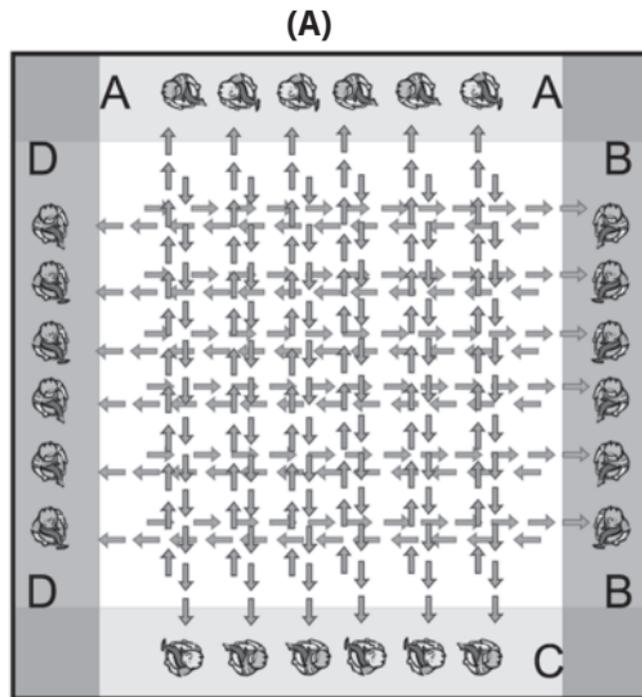
M25: "La bicicleta imaginada"

Juego de 1 a cualquier número de jugadores.

Cómo hacer la "bicicleta imaginada": tomando un arco de tiks, el jugador lo levanta a la altura de la cabeza y, a continuación, lo baja a su lado izquierdo hasta una altura de unos 15 cm del suelo. Levantando el pie izquierdo, el jugador pasa por encima de los Tiks sin tocarlos y comienza a caminar simulando el pedaleo de la bicicleta.

Ejemplo de juego para 4 equipos de 6 jugadores (**ver dibujo A**):

En un campo de juego de forma cuadrada, los jugadores se alinean en las caras del cuadrado con un equipo en cada una de las caras. Cuando todos los jugadores se encuentran preparados con la bicicleta imaginada entre las piernas, se anuncia el comienzo de la prueba. Los jugadores de cada equipo han de desplazarse hasta ocupar la posición del jugador del equipo contrario que se encuentra frente a él. Durante el trayecto los jugadores siempre han de estar en movimiento, no pudiendo quedar parados en ningún momento hasta que ocupen la posición final. El primer equipo que logre posicionar a todos sus jugadores en el lugar que ocupaba el equipo contrario gana el juego.



Este juego enfatiza más la parte lúdica que competitiva, causando situaciones muy interesantes y divertidas al tener que evitar a los otros jugadores para poder llegar hasta la posición final.

Especificaciones:

Los tiks a transportar durante el juego pueden ir de un solo tik a 12 o más. Para los entrenamientos de esta modalidad los tiks pueden estar unidos por un hilo de pita al que se dará unos 10 cm de holgura. De esta manera da la sensación que los tiks van sueltos y, en caso de caída, se podrán recoger fácilmente. En las pruebas de competición este juego se realizará con los tiks totalmente sueltos sin ningún tipo de cordel o pita que los sujete.

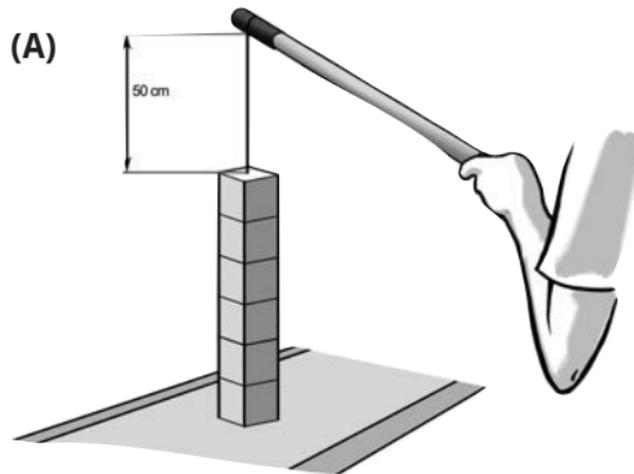
M26: "Juego de la Torreta Guiada"

Juego de 1 a cualquier número de jugadores.

Este juego es recomendable realizarlo sobre una superficie plana en un espacio interior, o en un exterior con ausencia total de viento. Los jugadores pueden jugar sentados o de pie.

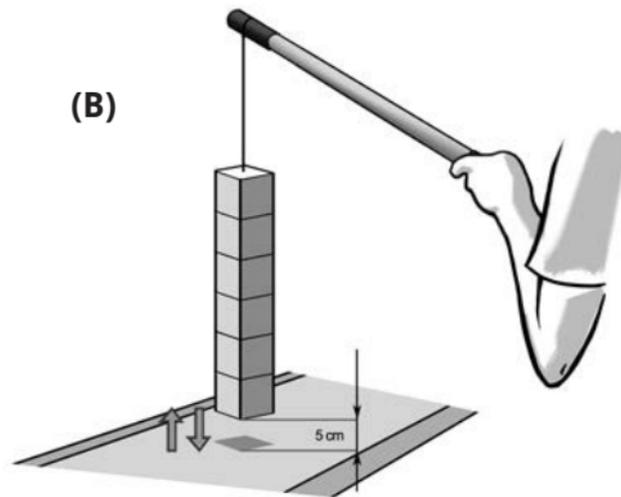
Se coloca una torre de 6, 12, 15, 18, o 21 Tiks de altura. Cuanto más pequeña sea, más sencillo resultará el juego. Esta torre de Tiks colgará unida con un fino hilo de pesca a la parte delantera de un Puls. El último Tik, el cual conformará la base de la torre, ha de ser completamente liso sin ningún tipo de irregularidad. Los Tiks han de colgar con un tramo de hilo al descubierto de 50 cm entre el Puls y la torre de Tiks **(ver dibujo A)**.

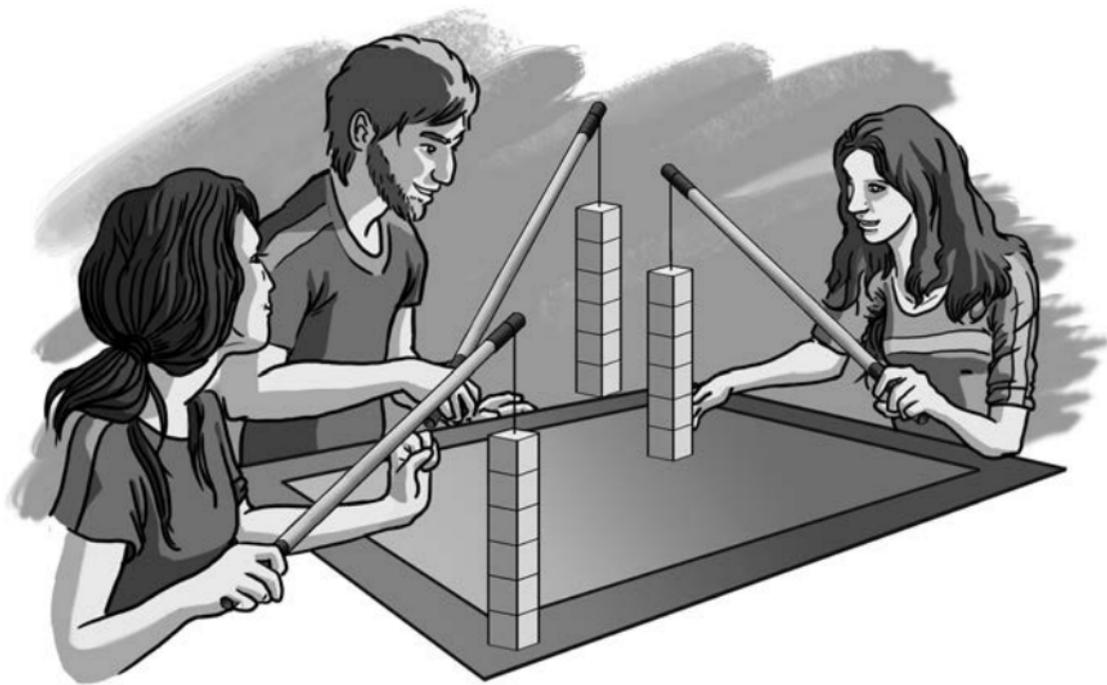
Para realizar el juego habrá que levantar la torre de Tiks hasta una altura de al menos 5cm del lugar en que se encuentre apoyada y volverla a posar **(ver dibujo B)**. Si se mantiene en pie, hay que aproximar la parte delantera del Puls a la parte supe-



rior de la torre de forma que la pita no quede en tensión. De esta manera el jugador demuestra que no sujeta la torre tirando del hilo. Basta con que se mantenga un segundo en pie para que la construcción de la torre se considere válida.

Si se juega en grupo, el jugador que más veces consiga poner la torre en pie en un plazo fijado de tiempo, será el ganador. De jugarse individualmente, se puede realizar contando cuántas veces se consigue poner la torre en pie a lo largo del plazo de tiempo fijado.





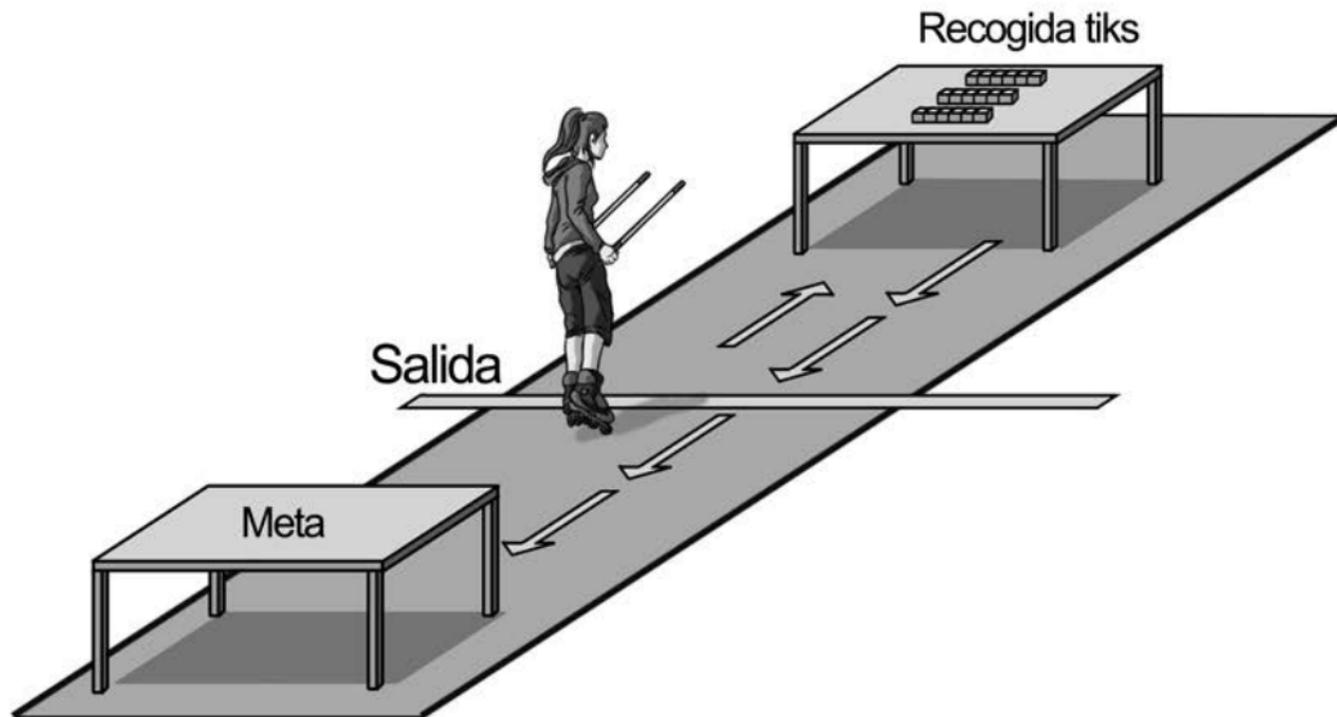
M27: "Jugando al Pulstik sobre patines"

Juego de 1 a cualquier número de jugadores.

Éste juego incluye la novedad de que se realiza sobre unos patines. Se colocan dos mesas a una distancia determinada con la línea de inicio entre ambas. Sobre una de ellas se colocarán varias hileras de tiks y la otra será la meta a la cual el jugador habrá de ir trasladando dichas hileras de tiks. Una vez dada la salida, el jugador habrá de dirigirse patinando desde la línea de inicio a la mesa de recogida de tiks, coger una hilera entre sus puls, llevarla a la mesa de meta, y así sucesivamente hasta trasladar todas las hileras.

Éste juego se puede realizar de manera individual o compitiendo 2 o más jugadores por ver quién traslada más rápidamente todos los tiks.

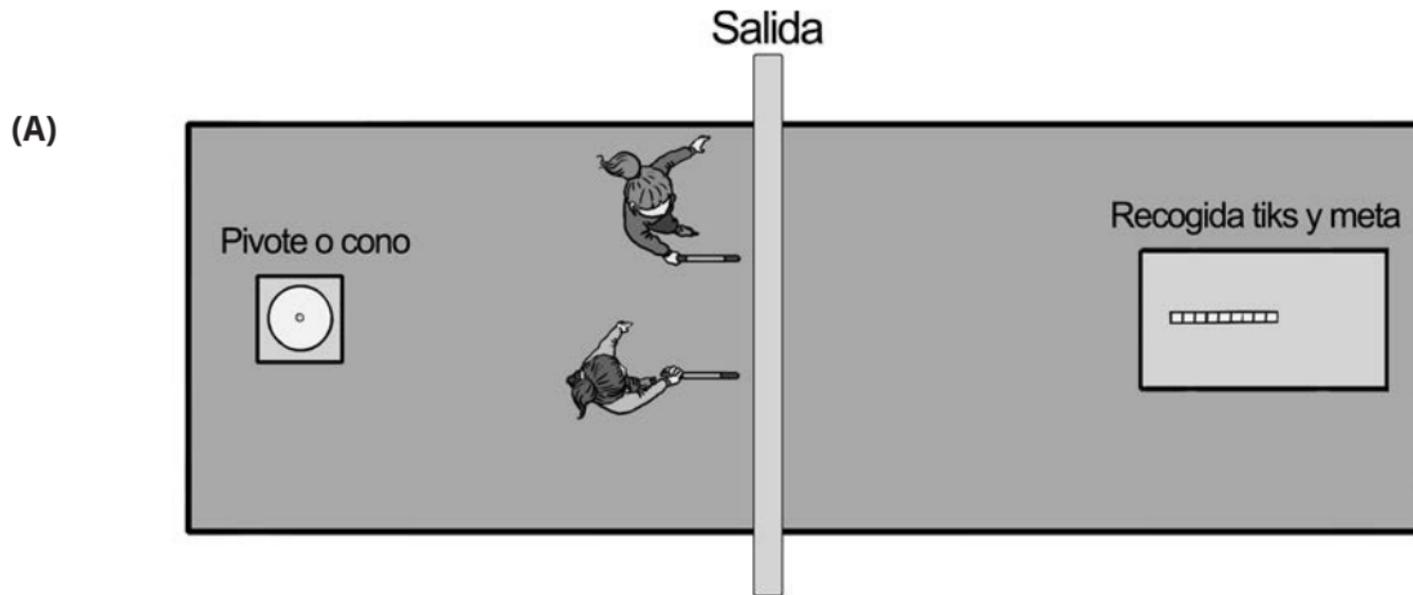




M28: "Golf sobre patines"

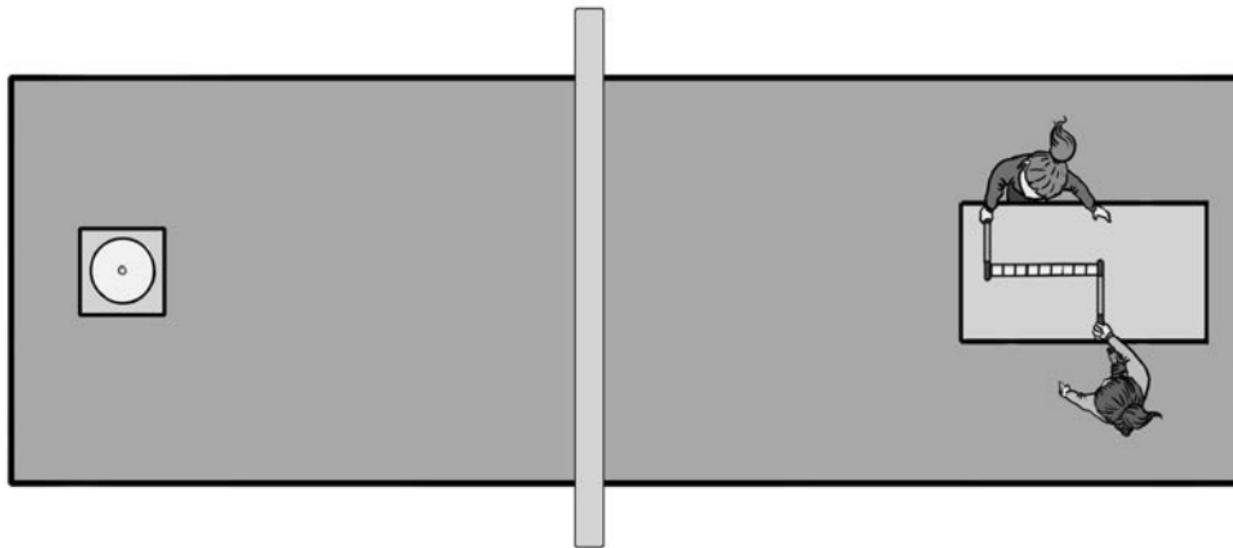
Juego por parejas.

Se coloca una mesa y un pivote o cono a una distancia determinada con la línea de inicio entre ambos. La mesa está orientada por su cara más estrecha hacia el pivote y, sobre ella, se encuentra la hilera de tiks que han de transportar los jugadores (**Ver dibujo A**).



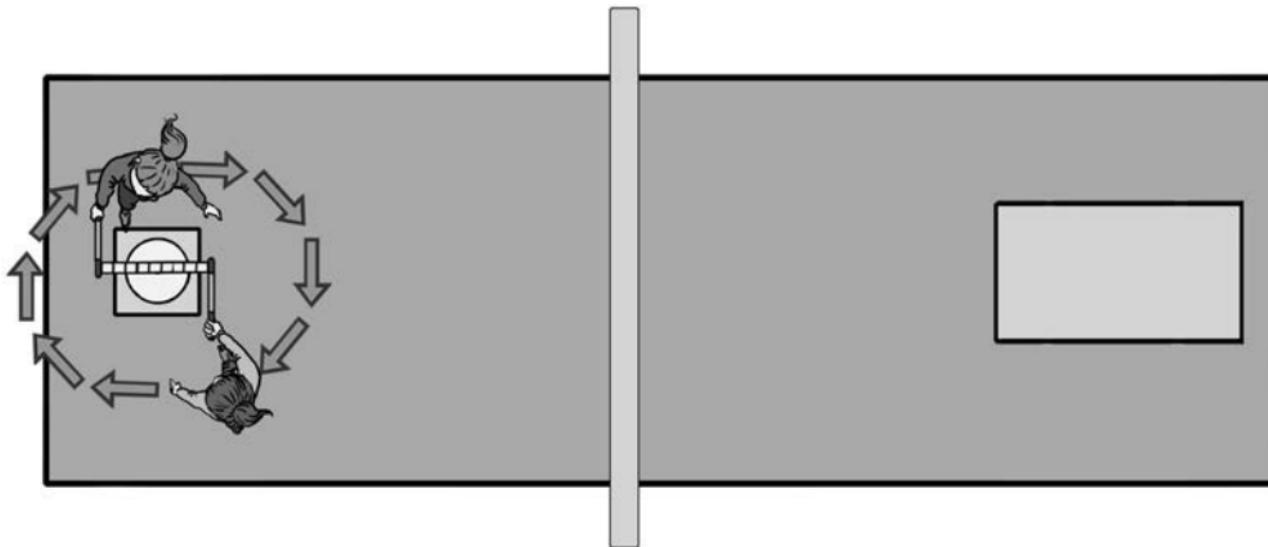
Los jugadores, equipados con patines y un solo puls por jugador, se dirigen desde la línea de inicio hasta a la mesa, situándose cada uno de ellos a un lado de la misma. Presionando cada jugador con su puls por uno de los diferentes extremos de la hilera de tiks (**ver dibujo B**), la elevan y la transportan hasta mantenerla suspendida sobre el pivote (**ver dibujo C**).

(B)

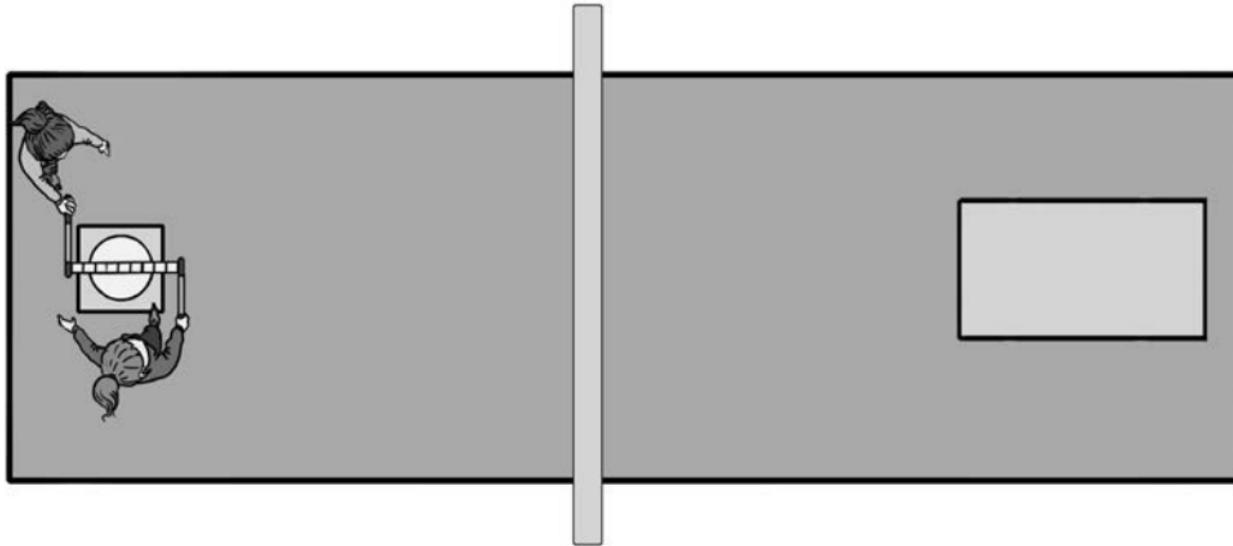


Una vez se encuentren en dicha posición, los jugadores habrán de girar alrededor del pivote de manera que intercambien su lugar mientras mantienen la hilera elevada sobre el mencionado pivote (**ver dibujos C y D**). Para finalizar habrán de transportar la hilera de vuelta a la mesa y depositarla allí (**ver dibujo E**).

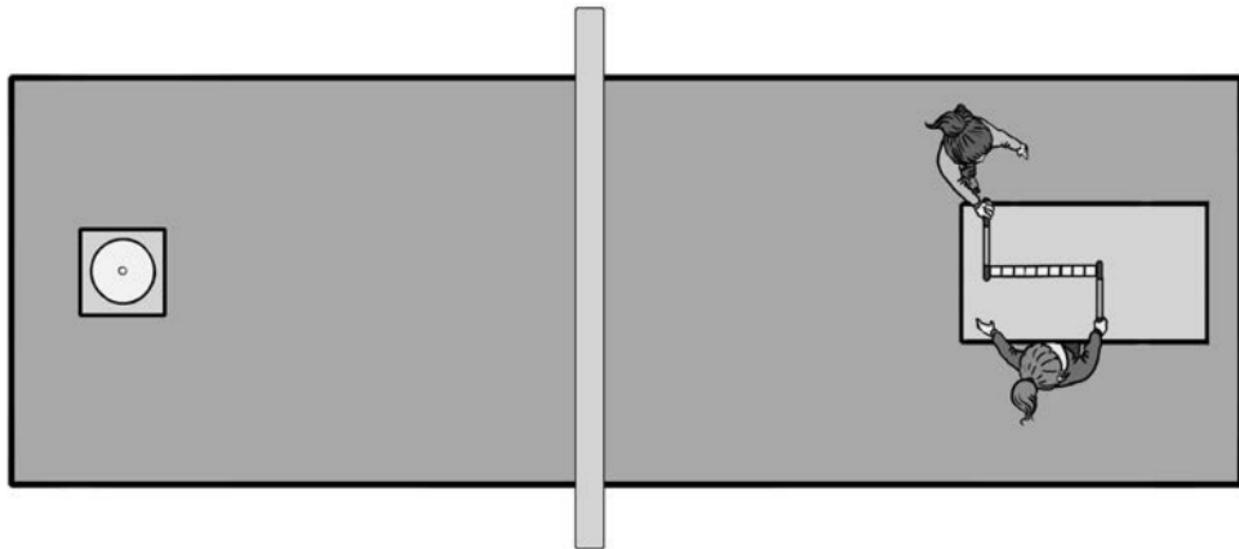
(C)

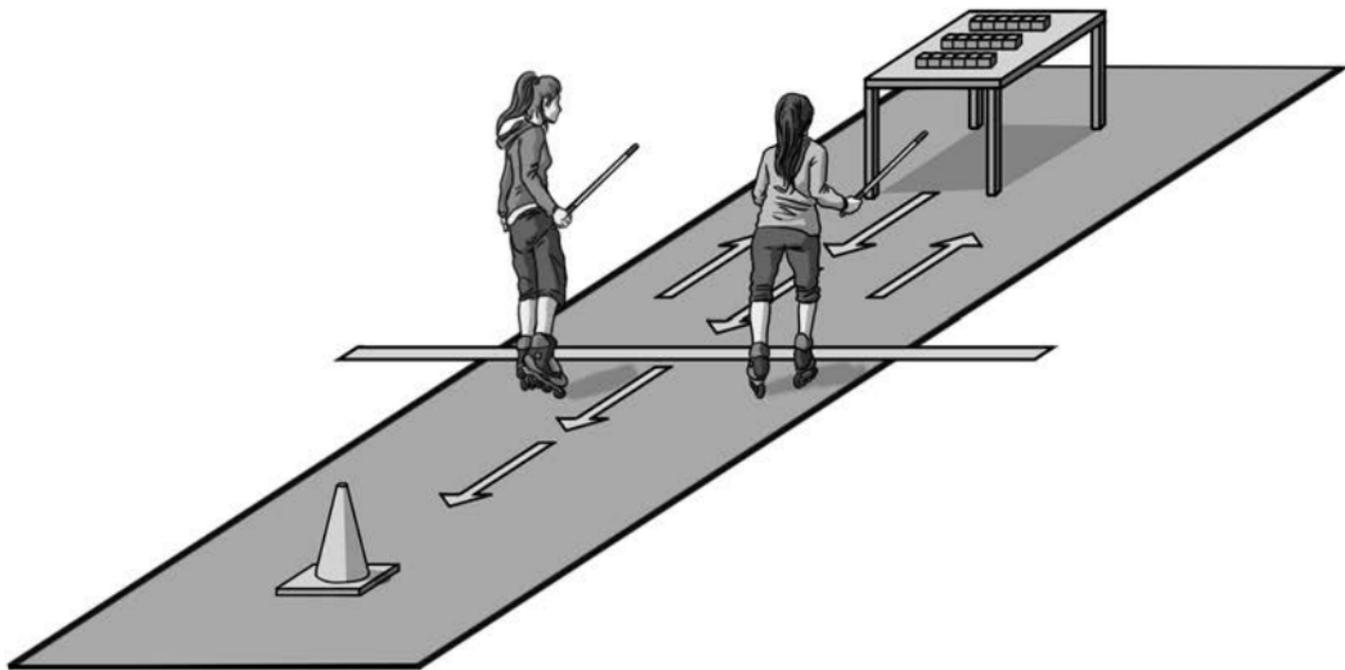


(D)



(E)





Si deseas ampliar tus elementos de juego Pulstik para probar nuevas modalidades y versiones de juegos, existe la posibilidad de adquirir pacs de tiks en diferentes colores disponibles y puls de diferentes tamaños. Puedes solicitarlos en:

Contacto:

Mail: **info@pulsimpatik.com**

Tel.: **660 549 031**

www.pulsimpatik.com/es/kits-de-juego



Pulstik, pioneros de un deporte para todos, es una creación de José Valiño.



www.pulsimpatik.com
info@pulsimpatik.com

