

Este juego es, según parece, muy antiguo. Se compone esencialmente de una cuerda fuertemente tendida entre un árbol y un poste. Esta cuerda, de unos 2m.50 de largo aproximadamente, está fijada á la altura de 1 metro del suelo y lleva diez ó doce argollas de cobre previamente ensartadas. Las argollas de diámetro, de 3 á 4 centímetros para este juego.

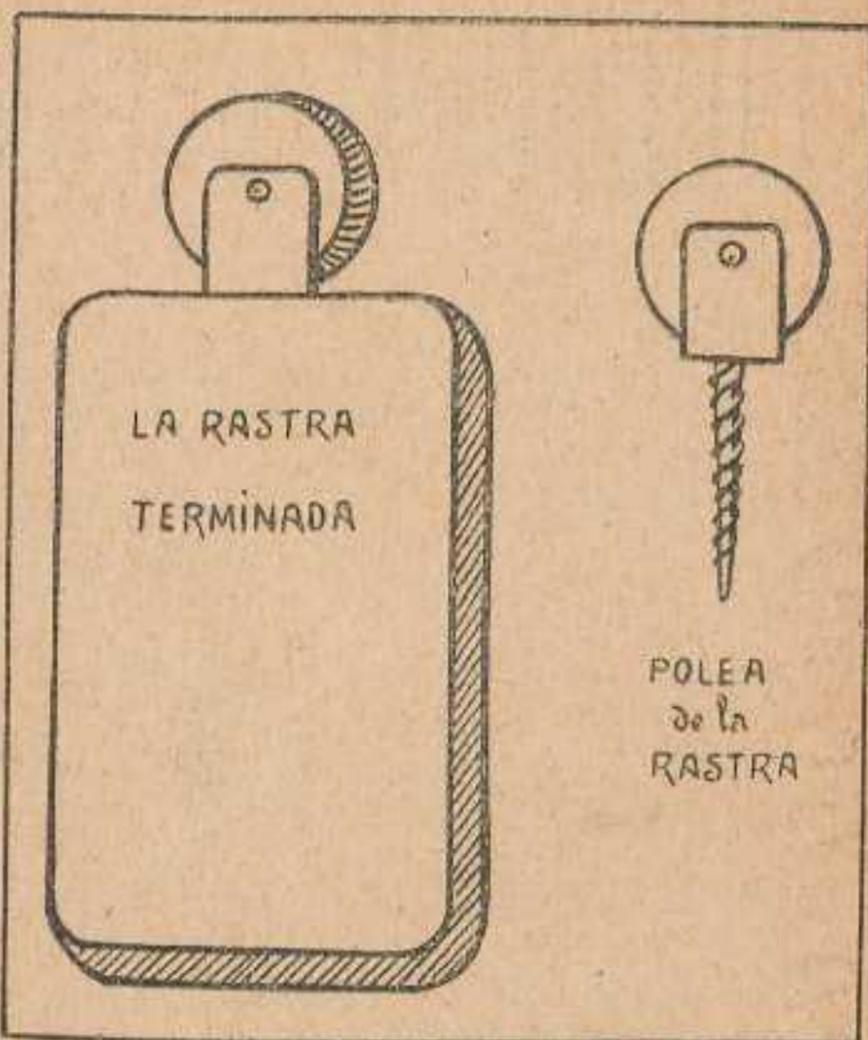
En el mismo árbol y á un metro sobre la primera, se ata una segunda cuerda. Sobre ésta, cuya otra extremidad queda libre, se desliza libremente una polea pequeña terminada por una placa de metal bastante pesada.

Sólo se necesita, pues, para armar este juego, un poste de 1 metro de alto, dos cuerdas, una de 2m.50 y otra de 3m.50 de largo, 12 argollas y una polea. Elíjase en el comercio y cuya chapa soporte un tronco de tornillo en lugar de un gancho. Nada más fácil que atornillar la polea ó soldarla á una chapa de metal, de cobre ó de plomo, de unos 6 centímetros de largo por 3 de ancho y 5 ó 6 de espesor.

Dispóngase todo como hemos indicado más arriba, cuidando de que las argollas estén distanciadas unos cinco centímetros una de otra.

Para ganar á este juego, basta atraer hacia sí, por medio de la placa de metal que, gracias á la polea, corre libremente sobre la cuerda superior, todas las argollas ensartadas en la cuerda inferior.

Para obtener ese resultado, agárrese la extremidad libre de la cuerda y levántese ésta. Ese movimiento basta para alejar la polea en sentido contrario al del jugador. En el momento en que llega á



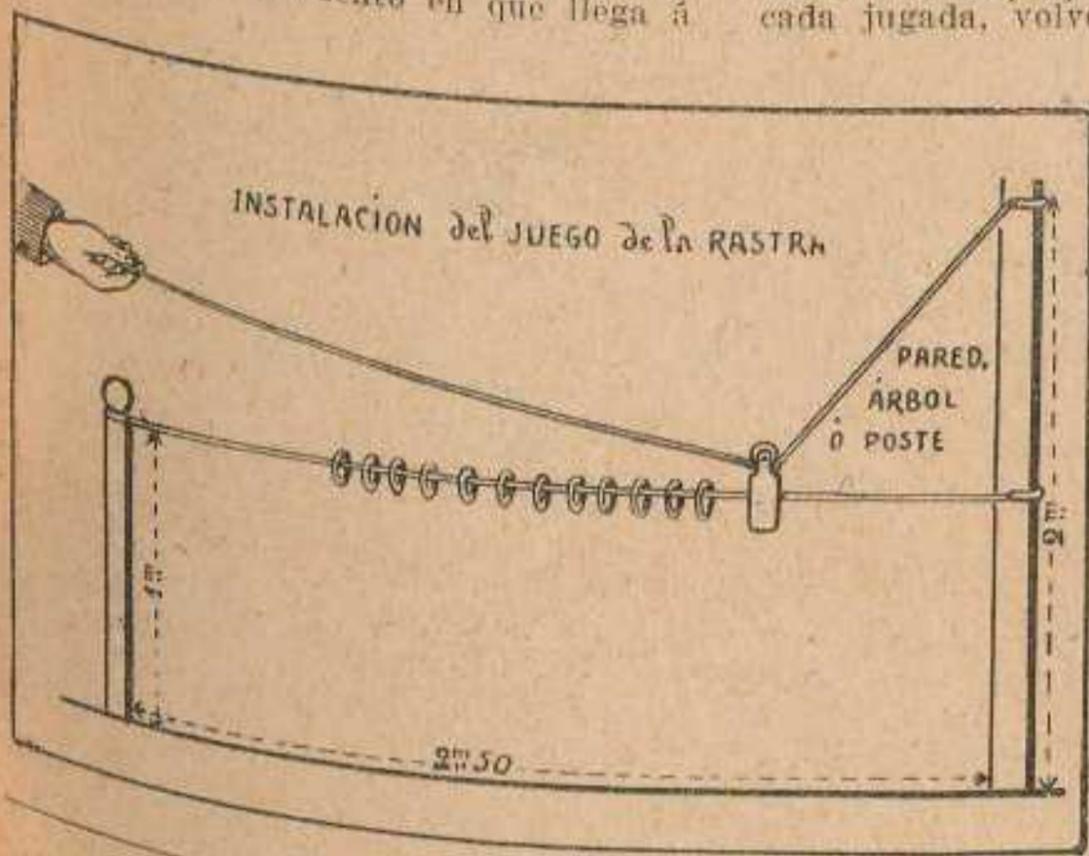
la altura de las argollas, aproxímesela á la cuerda inferior.

Luego, dése progresivamente á la cuerda una inclinación tal que permita á la polea deslizarse suavemente hacia el jugador, rozando la cuerda inferior y llevando las argollas al lado del que juega.

Pueden tomar parte todos los jugadores que se quiera. Se marcará un punto por cada argolla recobrada y cada jugador tiene derecho á dos jugadas por turno. No hay que olvidar, después de cada jugada, volver á colocar las argollas, separándolas entre sí por los 5 centímetros reglamentarios.

Aunque parece muy sencillo, este juego necesita alguna práctica, pues si se tira de la cuerda superior demasiado rápidamente ó si no se calcula bien la inclinación, la placa de la polea no corre regularmente á lo largo de la cuerda inferior y no arrastra las argollas.

Entonces es cuando la irritación por el fracaso y el deseo de vencer la dificultad hacen apreciar este juego dándole por tal motivo el mayor interés.



LE  
**CHROME**

LE  
**CHROME**

"LE CHROME", gran taller artístico de pintura en general y grabados sobre metales, de SILVIO SEMIN.—Letras, decoraciones y atributos. Letras de corcho y de zinc (relieve). Especialidad en dorado y decoraciones sobre cristales. Gran especialidad en imitaciones de todas clases de maderas y mármoles. Precios muy reducidos en tableros de propaganda. Se atienden pedidos para la campaña y se mandan los trabajos con porte pago hasta el destino sin recargo de precio.—"LE CHROME", 2585, BARTOLOME MITRE, 2585. Coop. Telef. 725 (Central).