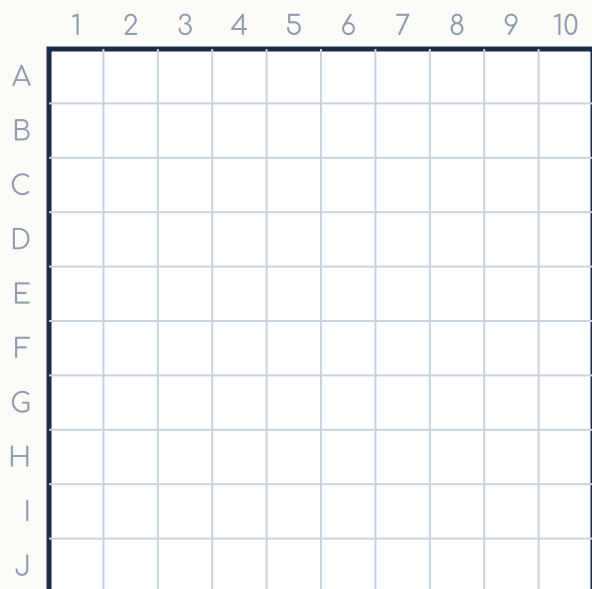
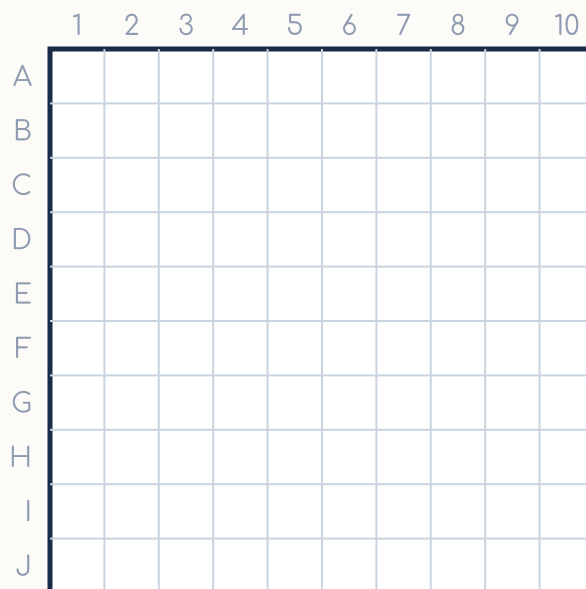


Hundir la flota

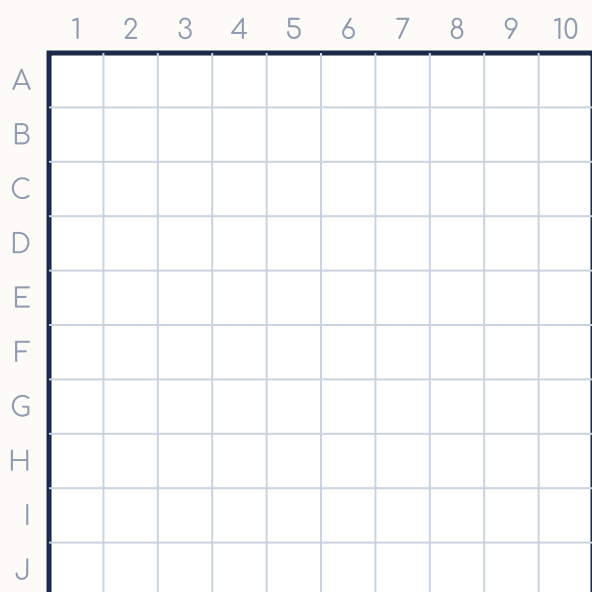
Un tablero para tu flota y otro para anotar los disparos



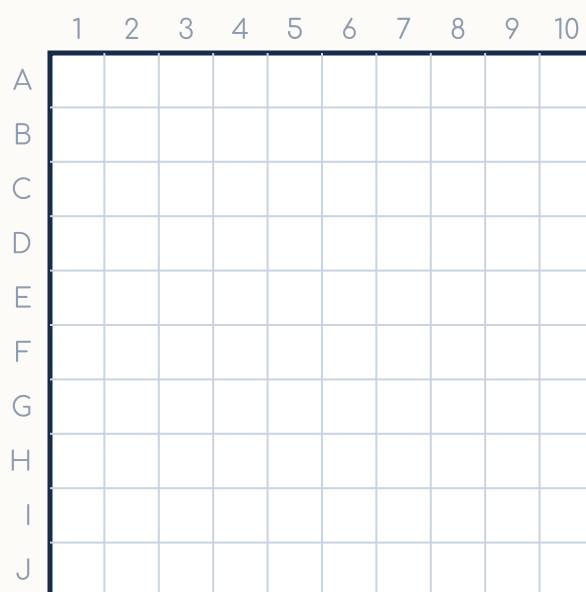
Mi flota



La flota del otro



Mi flota



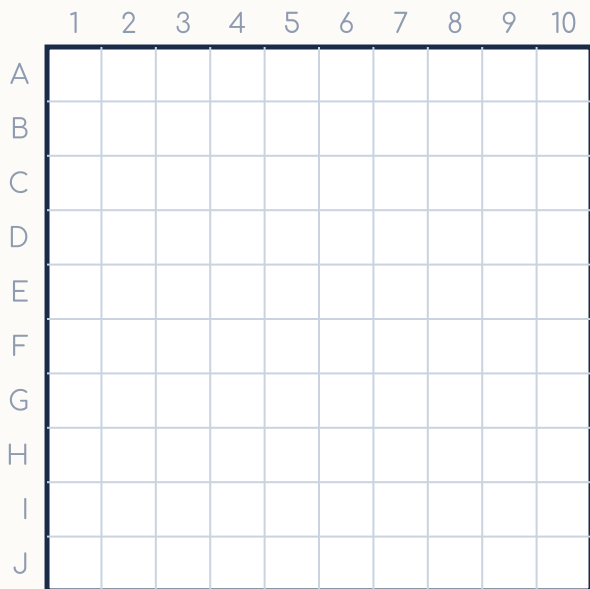
La flota del otro

Reglas

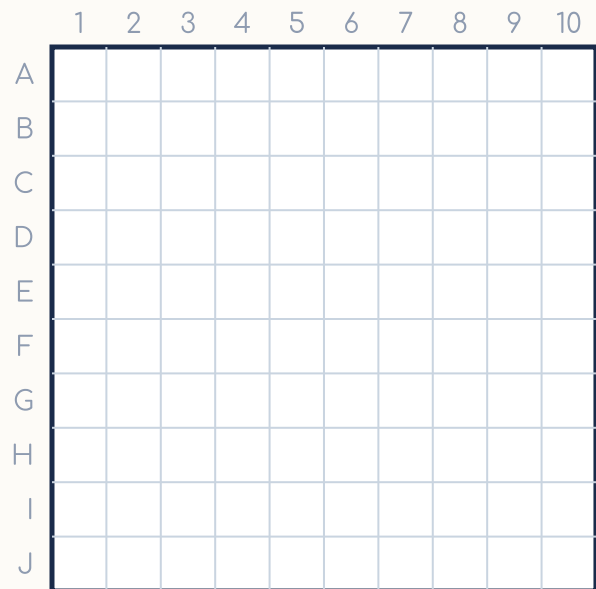
- Coloca tus barcos en tu tablero: 1 de cuatro casillas, 2 de tres, 3 de dos y 4 de una.
- Por turnos se cantan coordenadas, por ejemplo «B4». Si aciertas, repites; si fallas, le toca al otro.

Hundir la flota

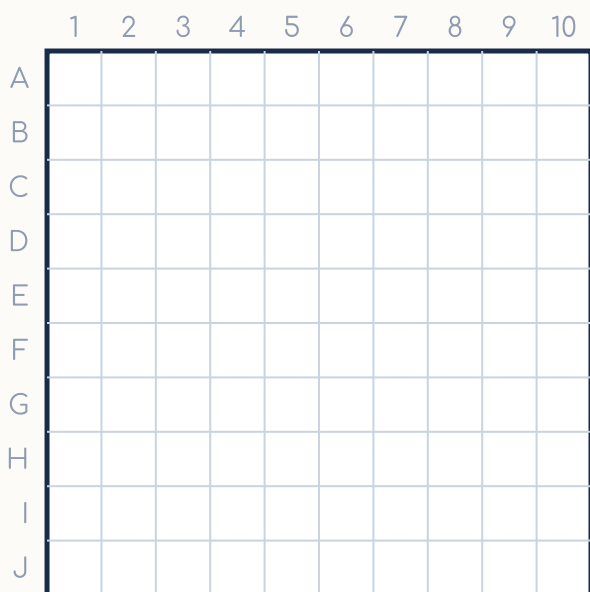
Otra partida: se juega sin ver el papel del otro



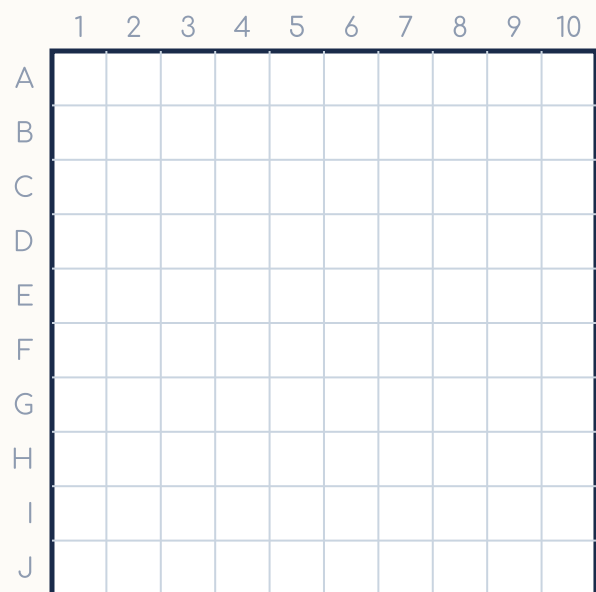
Mi flota



La flota del otro



Mi flota



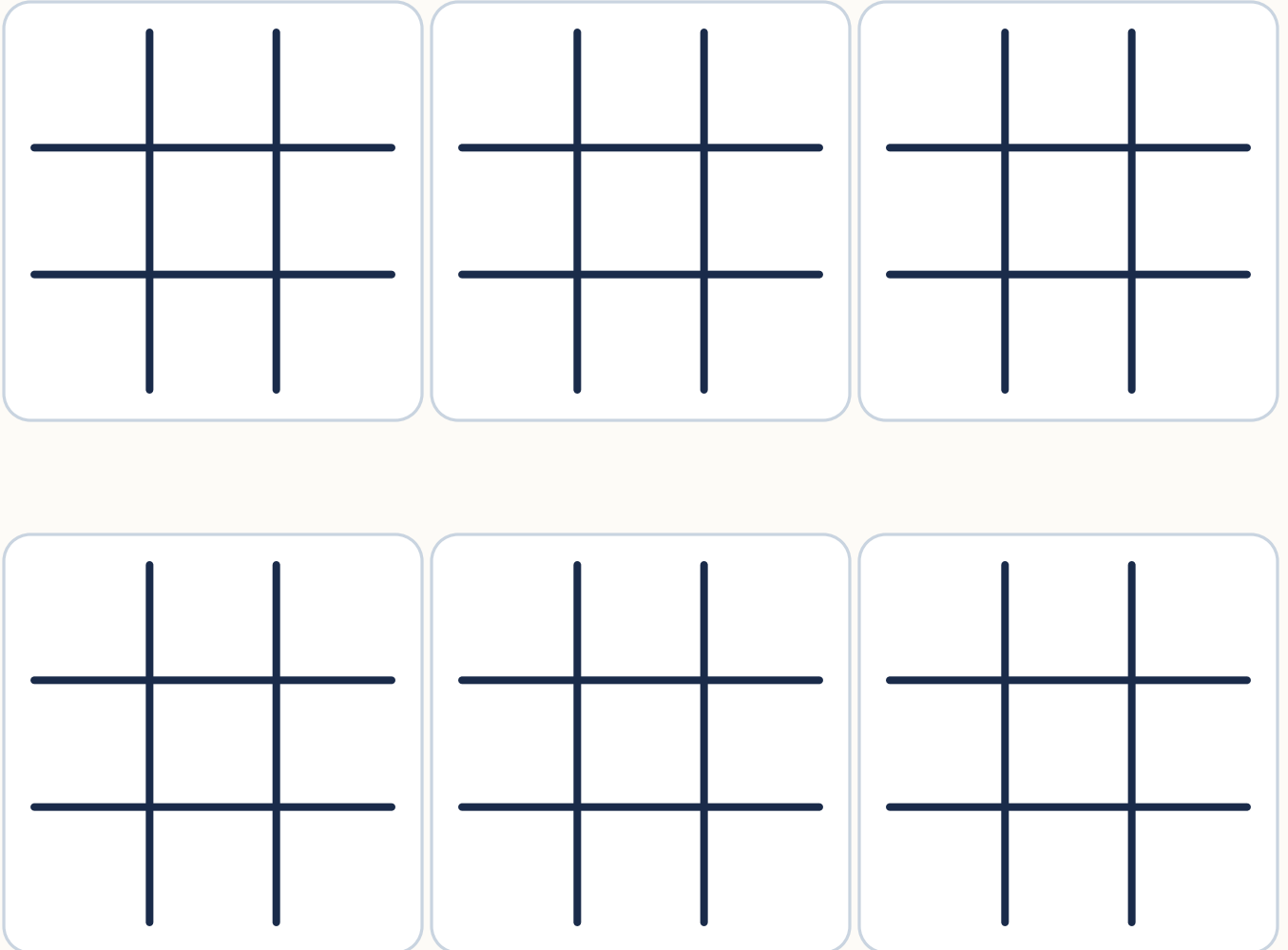
La flota del otro

Reglas

- Coloca tus barcos en tu tablero: 1 de cuatro casillas, 2 de tres, 3 de dos y 4 de una.
- Por turnos se cantan coordenadas, por ejemplo «B4». Si aciertas, repites; si fallas, le toca al otro.

Hundir la flota

Puntos y cajas, para cuando la flota se acabe



Reglas

- Se juega entre dos: uno pone las cruces y el otro los círculos, por turnos.
- Gana quien primero ponga tres signos suyos en raya: en horizontal, en vertical o en diagonal.