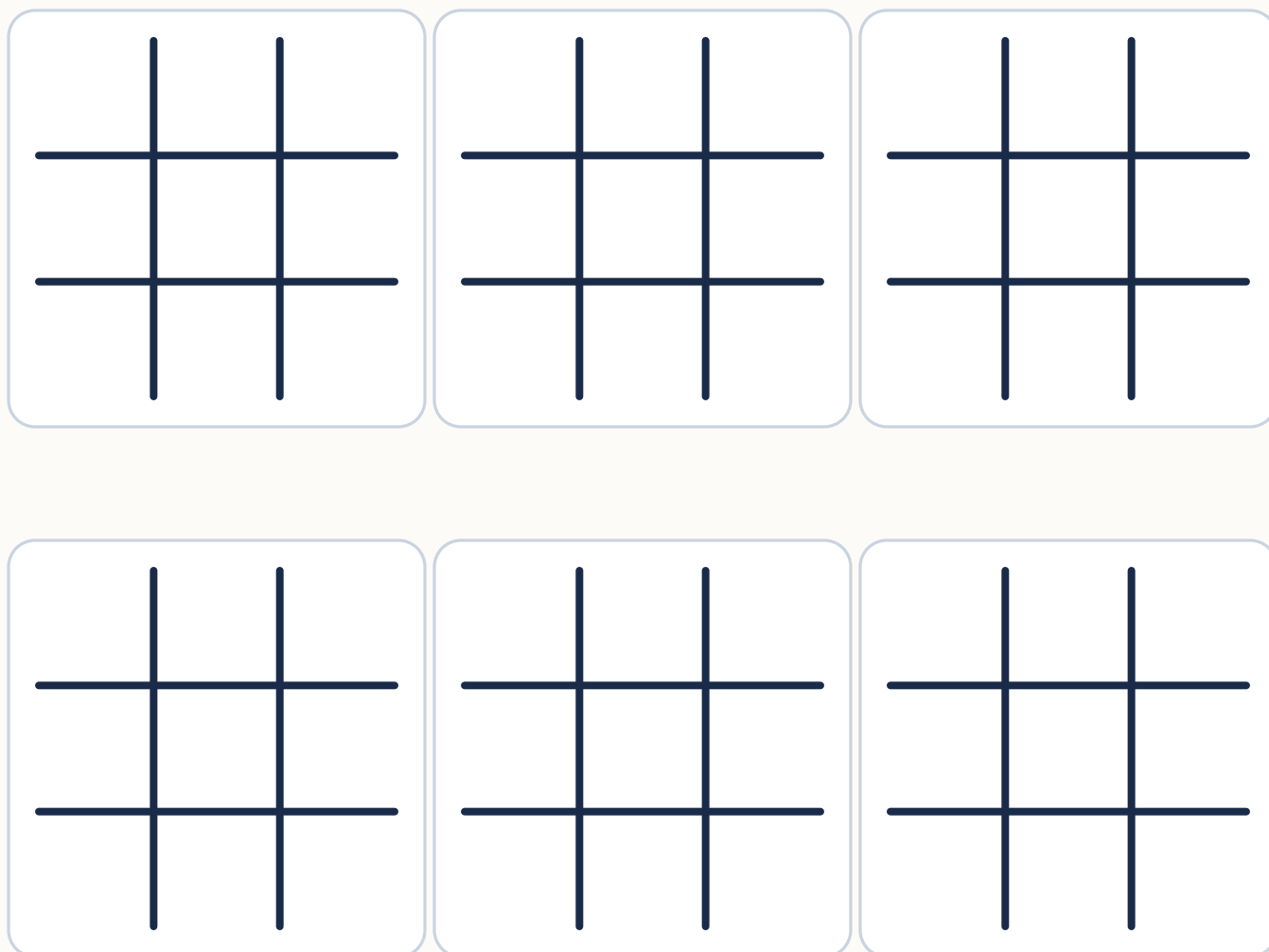


Más tableros para dos

Puntos y cajas: une dos puntos y cierra cuadrados

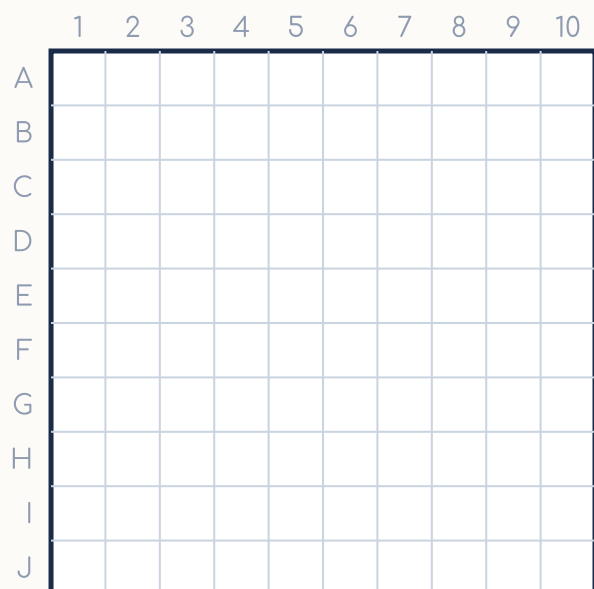


Reglas

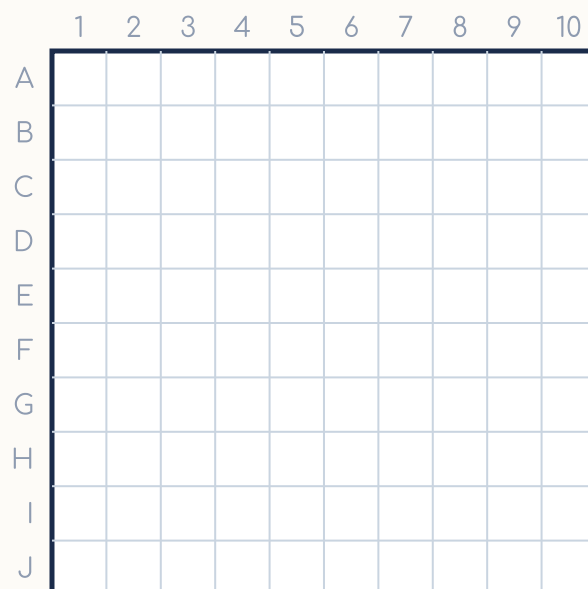
- Se juega entre dos: uno pone las cruces y el otro los círculos, por turnos.
- Gana quien primero ponga tres signos suyos en raya: en horizontal, en vertical o en diagonal.

Más tableros para dos

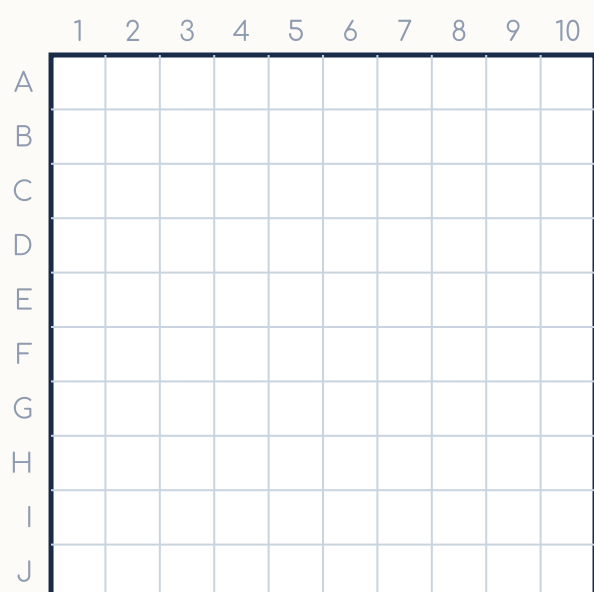
Hundir la flota: coloca los barcos y empieza a disparar



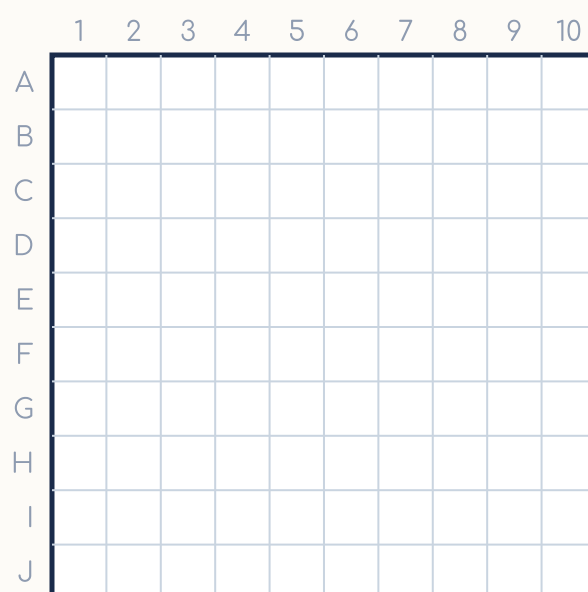
Mi flota



La flota del otro



Mi flota



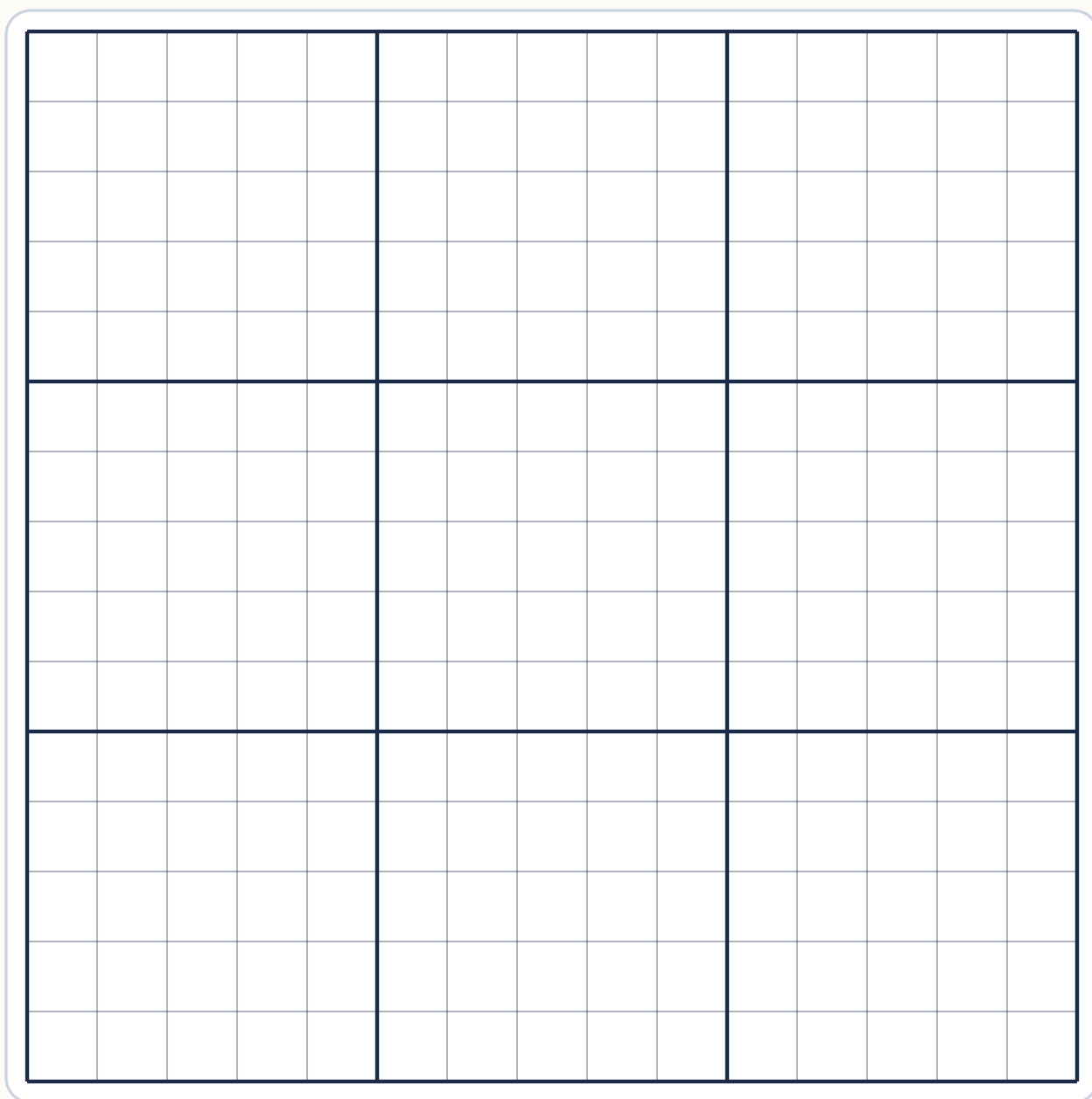
La flota del otro

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.

Más tableros para dos

Cinco en raya: gana quien pone cinco seguidos



Reglas

- Se juega entre dos: uno pone cruces y el otro círculos, por turnos, en cualquier casilla libre.
- Gana quien primero ponga cinco signos suyos seguidos: en horizontal, en vertical o en diagonal.
- El tablero es grande, así que la partida dura más que un tres en raya y casi nunca acaba en empate.