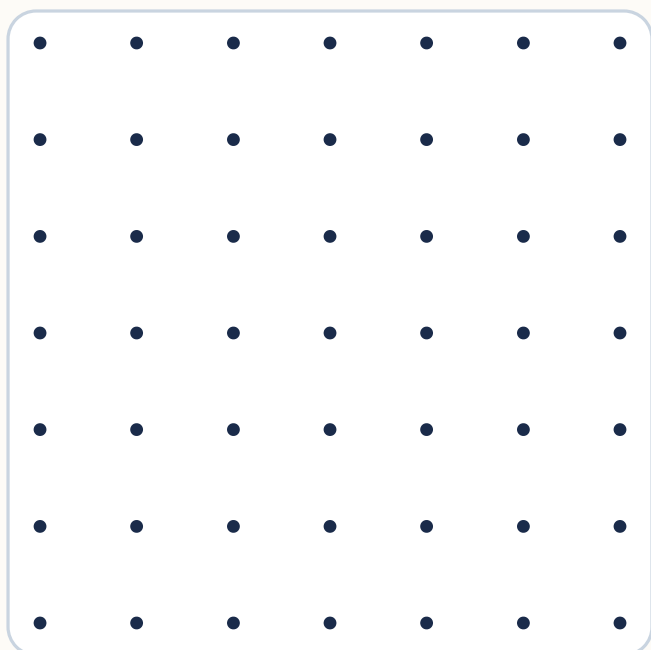
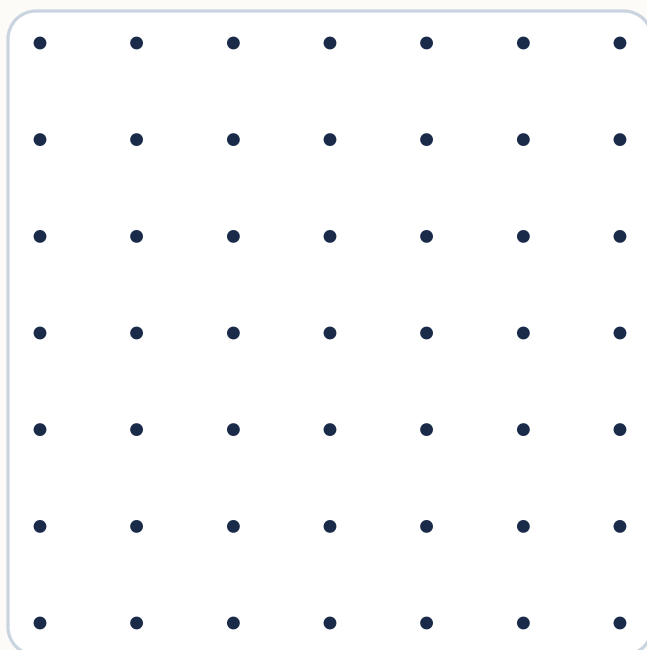


Puntos y cajas

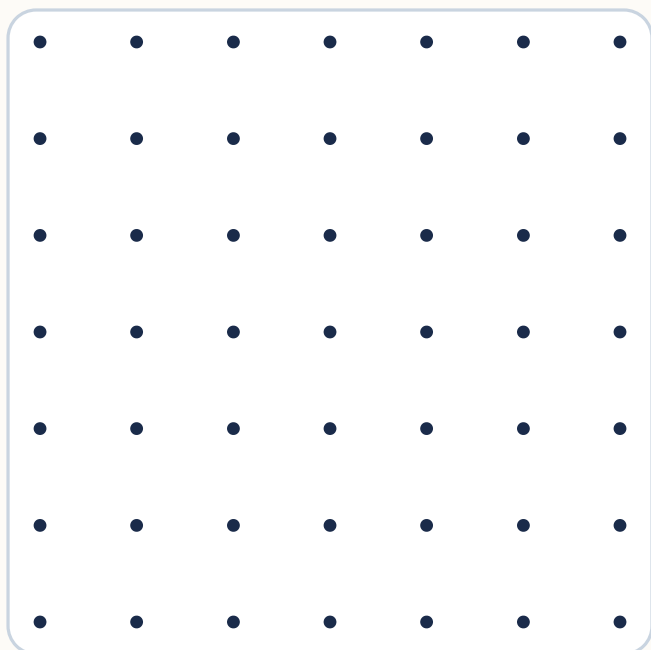
Cuatro rejillas: dan para toda una tarde



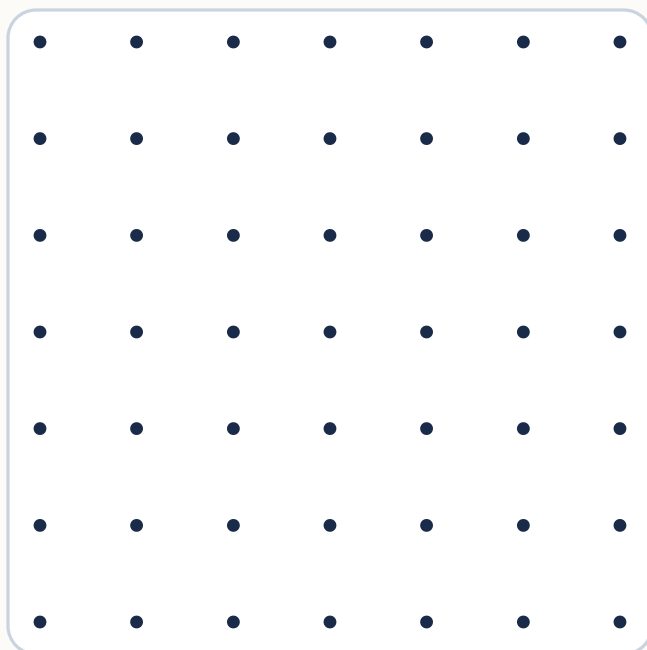
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



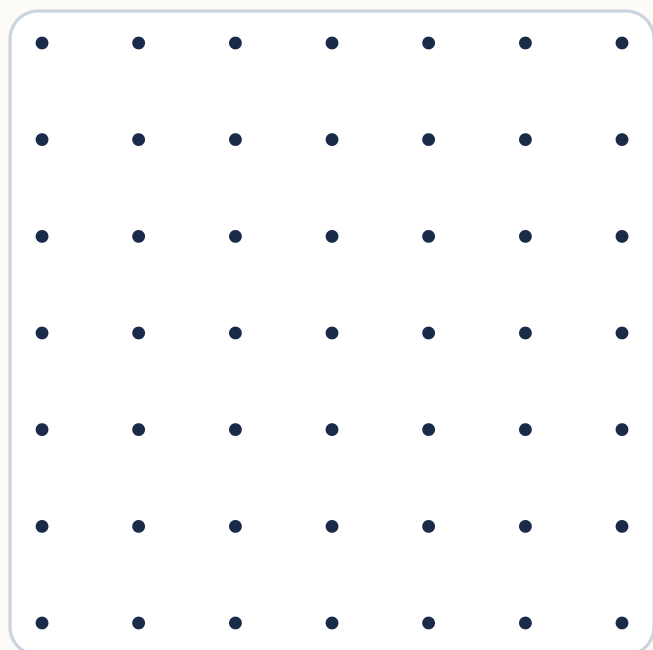
Tablero 4

Reglas

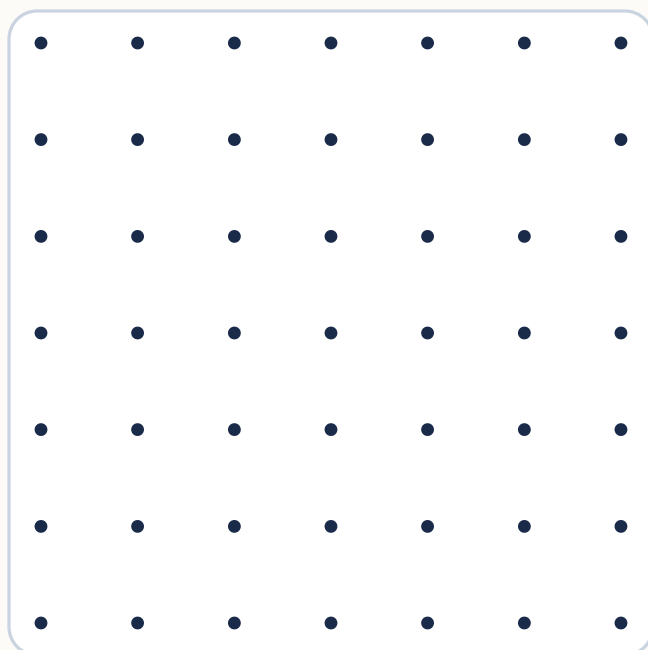
- Por turnos, une dos puntos vecinos con una raya, en horizontal o en vertical.
- Si cierras un cuadrado, escribe dentro tu inicial y vuelves a jugar. Gana quien cierre más cuadrados.

Puntos y cajas

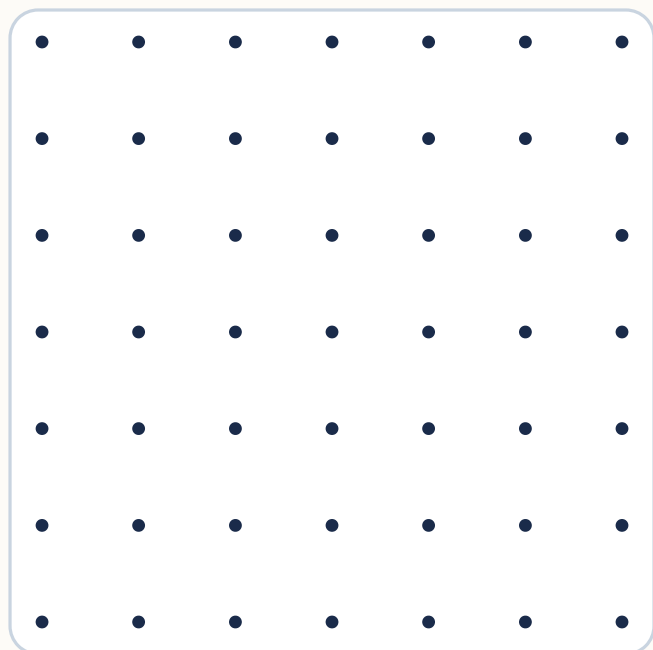
Cuatro más, por si la tarde se alarga



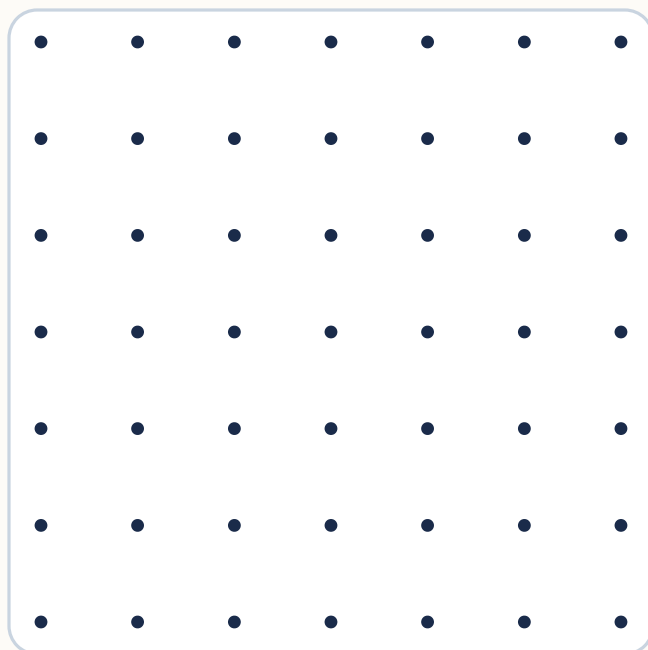
Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4

Reglas

- Por turnos, une dos puntos vecinos con una raya, en horizontal o en vertical.
- Si cierras un cuadrado, escribe dentro tu inicial y vuelves a jugar. Gana quien cierre más cuadrados.