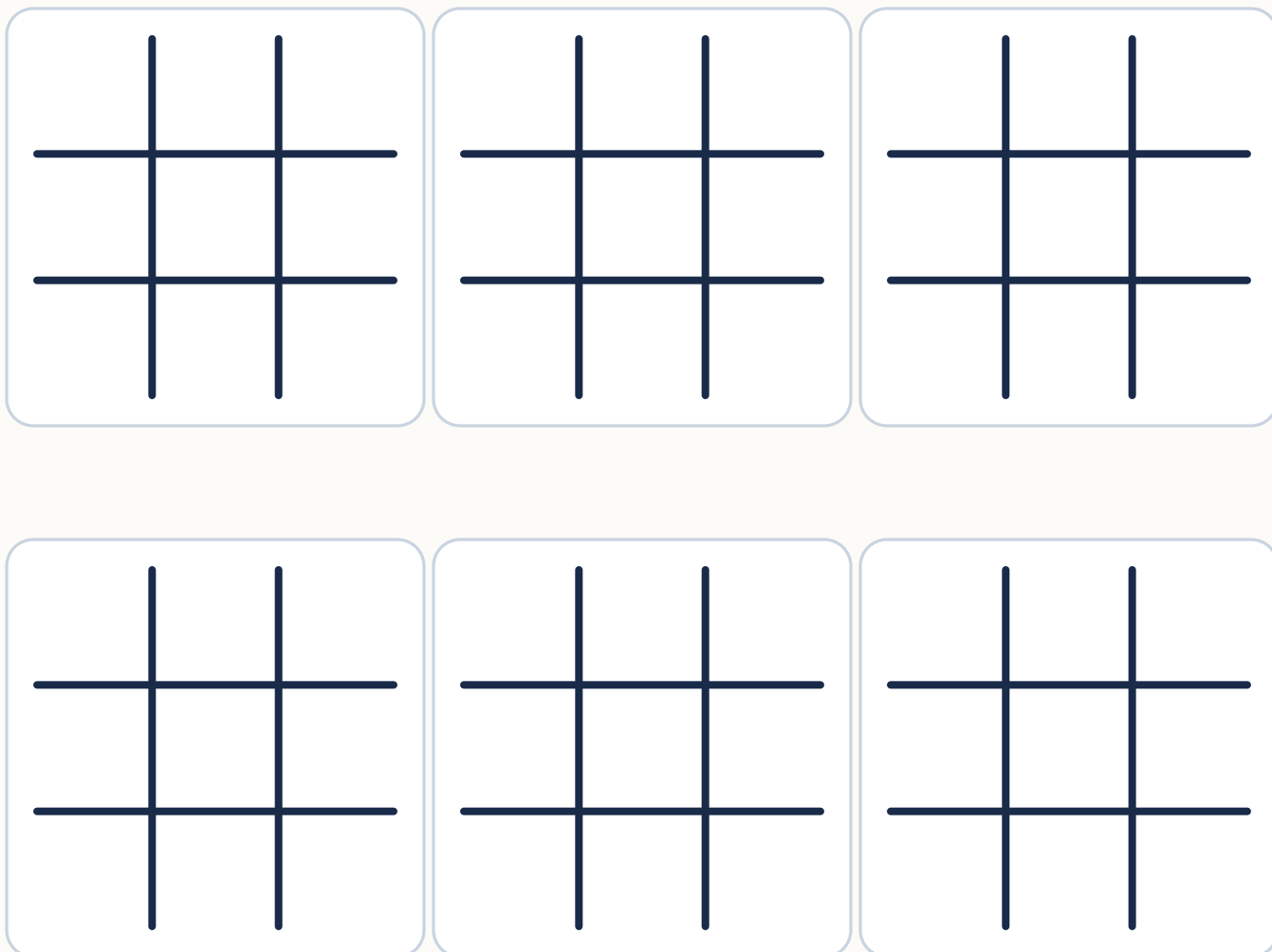


Tableros para jugar

Seis tableros de tres en raya: dan para toda una tarde

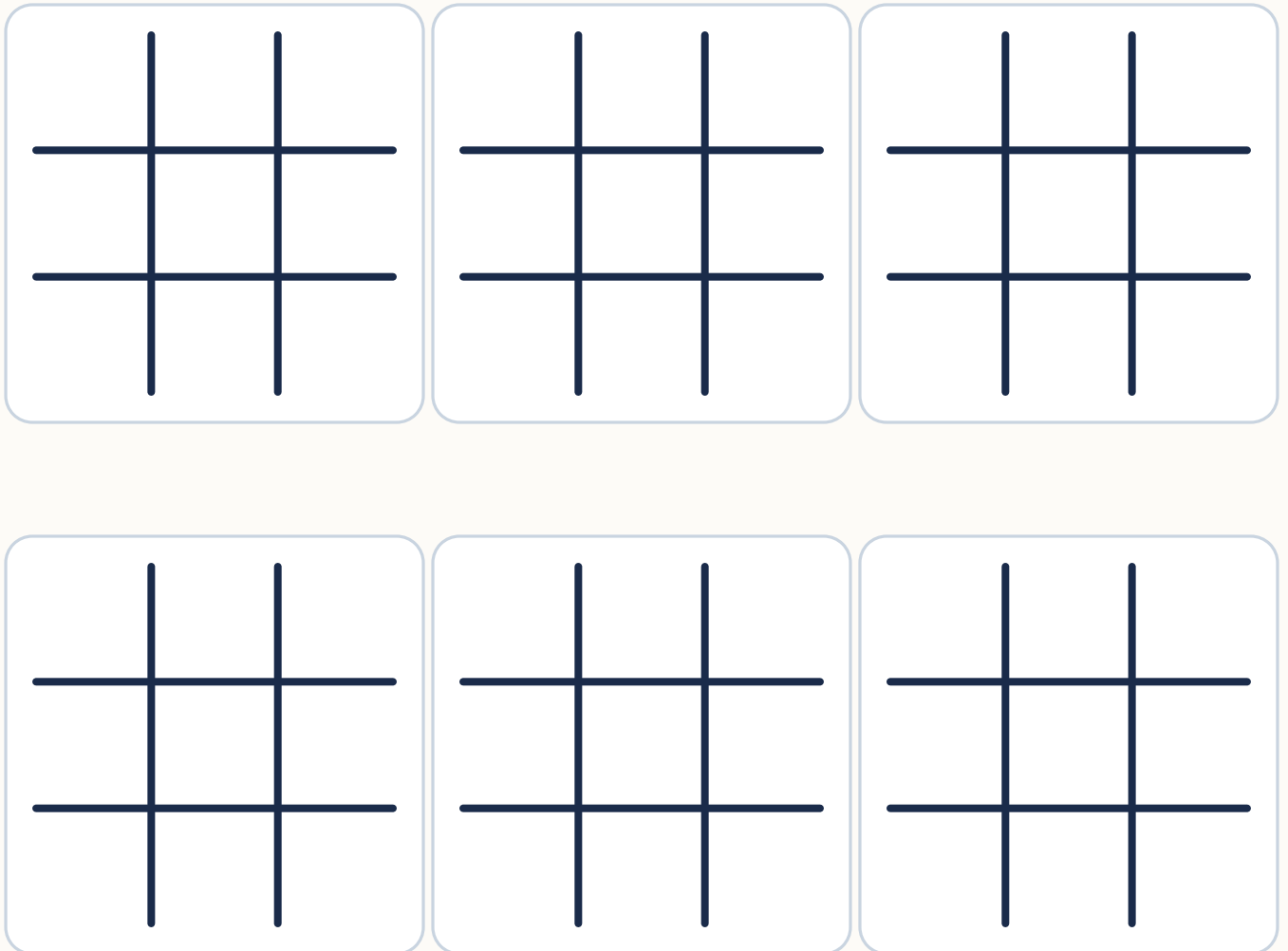


Reglas

- 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.

Tableros para jugar

Puntos y cajas: une los puntos y cierra cuadrados

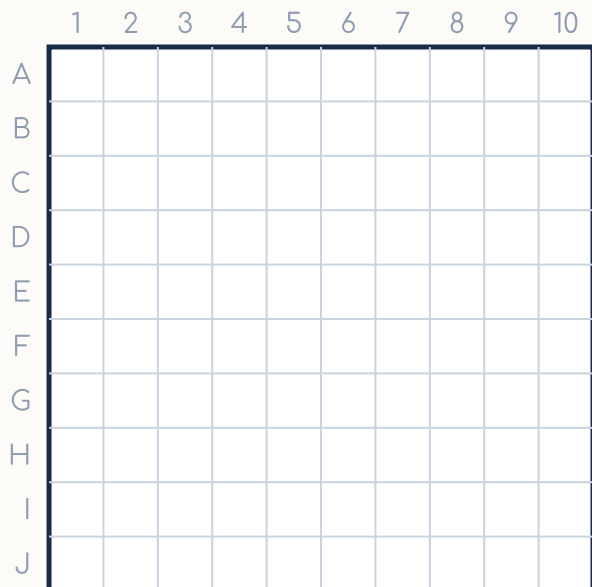


Reglas

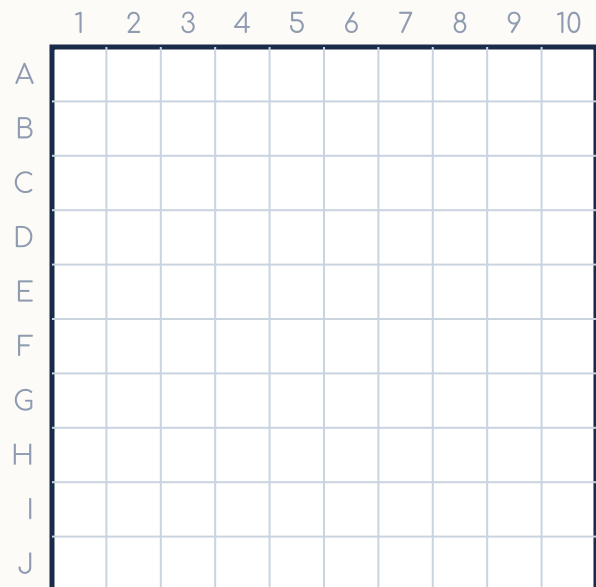
- Se juega entre dos: uno pone las cruces y el otro los círculos, por turnos.
- Gana quien primero ponga tres signos suyos en raya: en horizontal, en vertical o en diagonal.

Tableros para jugar

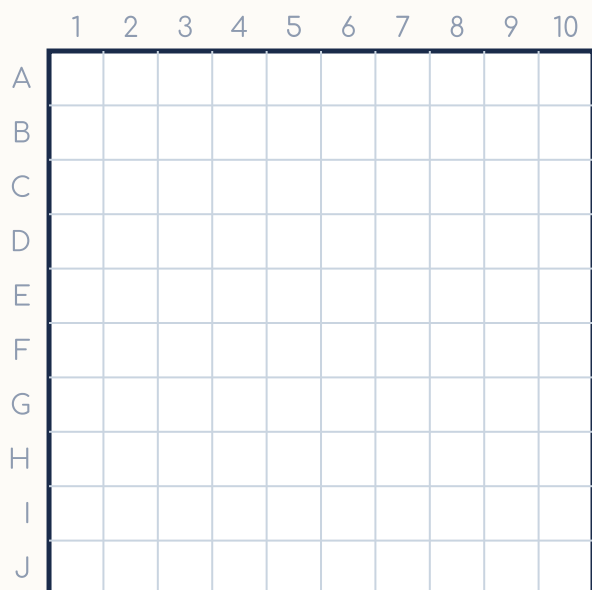
Hundir la flota: un tablero para cada uno



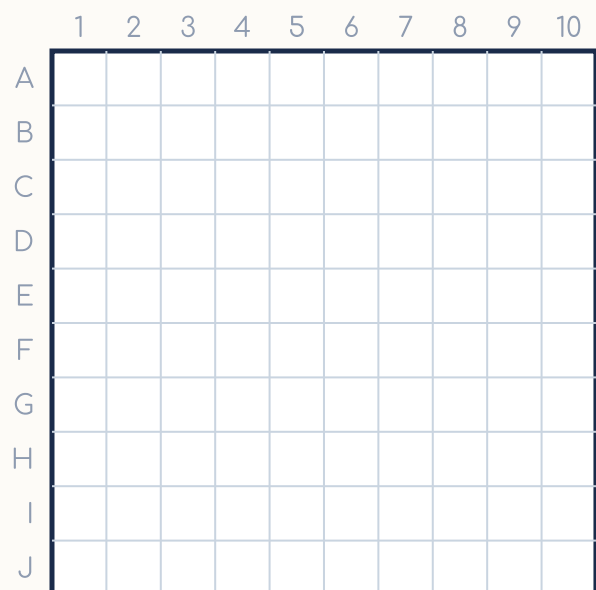
Mi flota



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.