

Timbiriche 28: Reglas, ejemplo y casillas grandes

5 x 6 casillas · 6 x 7 puntos · 26 mm

Cómo se juega

1. Por turnos, cada jugador traza una raya entre dos puntos que estén al lado.
2. Si cierras el cuarto lado de una casilla, es tuya: pon tu letra y juegas otra vez.
3. Cuando ya no queden rayas, se cuentan las casillas y gana quien tenga más.

B	B	A
B	B	B
B	B	B

Partida terminada

A 1 casilla, B 8

