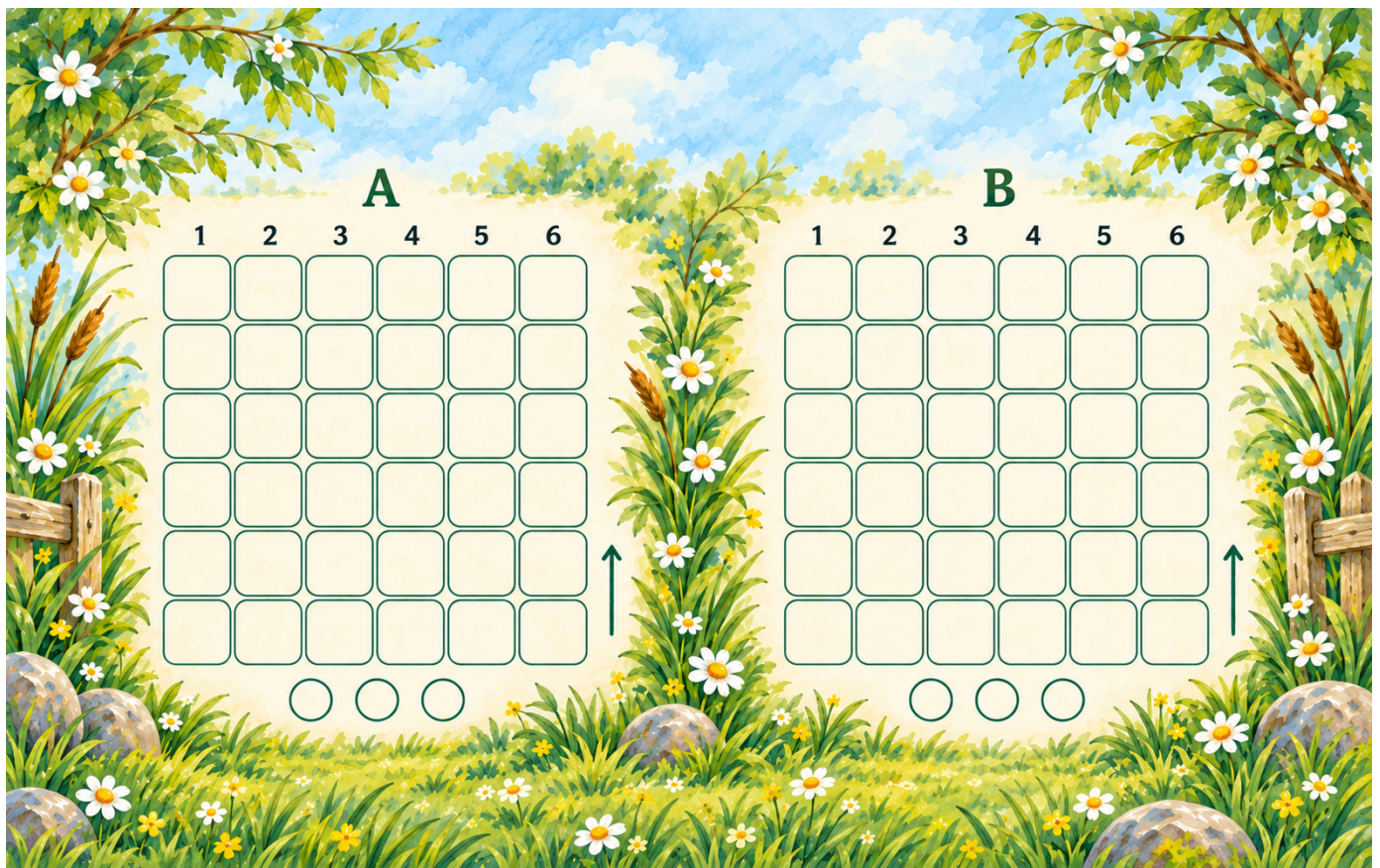


Tira y marca: seis columnas

Un jugador · Dos dados · Dos partidas por hoja

Tira dos dados. Elige un número o su suma si no supera 6. Marca una casilla de esa columna, empezando por abajo.

Ejemplo: 2 y 3 te dejan elegir 2, 3 o 5. Si todas tus opciones están llenas, marca un círculo de fallo. Termina al tercer fallo.



Cuenta tus puntos

Cada marca vale el número de su columna. Suma 10 por cada fila completa. Una fila vale 31 puntos: $21 + 10$. Máximo: 186.

Partida A: _____ puntos

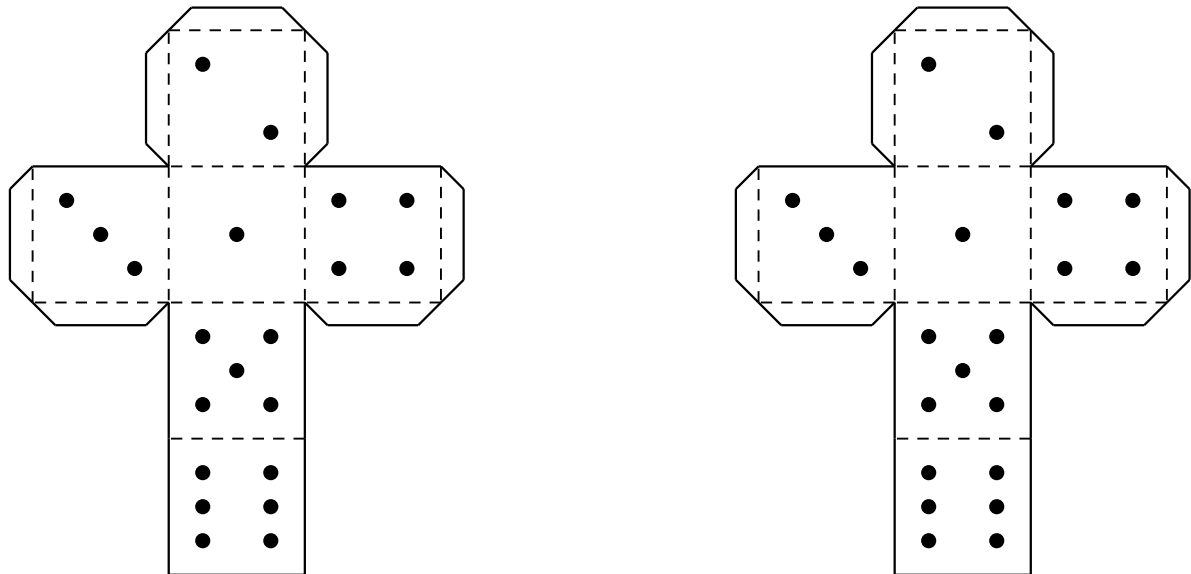
Partida B: _____ puntos

Mi récord: _____

Tira y marca: seis columnas

Prepara tus dos dados

Recorta por las líneas continuas. Dobra las discontinuas y pega las pestañas por dentro de cada dado. Deja secar y prueba que rueden.



Para jugar necesitas los dos dados y un lápiz. También puedes usar dados que ya tengas. Guarda esta hoja para preparar otro par cuando lo necesites.