

Guía de juego e impresión

tres en raya

1. Elige un símbolo: X u O. Cada turno coloca tu símbolo en una casilla vacía.
2. Gana quien consiga tres símbolos en línea horizontal, vertical o diagonal. Si el tablero se llena sin una línea ganadora, hay empate.
3. La hoja grande también permite jugar con fichas o tapones. La hoja de seis partidas sirve para una pequeña ronda cambiando quién comienza.

Imprime al 100 % o ajusta al área imprimible. A4 y Carta son archivos distintos.