























































faif fi siks	ten torti	tuenti fi sebm	nain tuenti faif	kuata fi chrii	chrii tuenti faif	kuata fi iet	sebm a klak																		
siks ten	<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">Bingo</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-weight: bold;"> Jugador A Jugador B </div> <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table> <div style="margin-top: 10px; font-size: 1.5em; font-weight: bold; color: red; text-align: center;"> Di taim Las horas </div> <div style="margin-top: 10px; font-weight: bold; text-align: center;"> ← Inicio </div>																								uan torti faif
																									
																									
																									
chrii torti faif							uan fiftiin																		
faif torti							faif tuenti																		
kuata fi chrii							nain fiftiin																		
sebm a klak							ten fi nain																		
tuu tuenti							iet faif																		
kuata fi iet	uan fiftiin	ten torti		faif tuenti	nain tuenti faif	tuenti fi tuu	ten fi tuelf																		

Indicaciones del juego

Colocar los fichitos de cada jugador en la casilla Inicio.

En primer lugar cada jugador tira un dado para ver quién tiene derecho a hacer la primera jugada.

Comienza el juego el participante cuyo dado tenga más ojitos.

Se juega en el sentido de las manecitas del reloj.

Si al mover el ficho se llega a una casilla con una hora que se corresponde con la ilustración de un reloj que está en el propio campo de juego, entonces se marca o tacha la ilustración.

El compañero de juego verifica con ayuda de su hoja de respuestas, si las horas se han relacionado correctamente.










En caso contrario no tiene derecho a marcar o a tachar ningún reloj.

Entonces le toca el turno al compañero.

Cuando se llega a una casilla donde hay una hora que no tiene ilustración que le corresponda, entonces le toca el turno al otro participante.

Gana el juego el primero, quien en su campo de juego haya tachado 3 relojes vertical, horizontal o diagonalmente.

Hoja de respuestas para el jugador A

Las horas del jugador B	
	ten fi tuelf
	uan fiftiin
	tuenti fi tuu
	chrii tuenti faif
	ten torti
	nain fiftiin
	ten fi nain
	iet faif
	nain tuenti faif

Indicaciones del juego

Colocar los fichitos de cada jugador en la casilla Inicio.

En primer lugar cada jugador tira un dado para ver quién tiene derecho a hacer la primera jugada.

Comienza el juego el participante cuyo dado tenga más ojitos.

Se juega en el sentido de las manecitas del reloj.

Si al mover el ficho se llega a una casilla con una hora que se corresponde con la ilustración de un reloj que está en el propio campo de juego, entonces se marca o tacha la ilustración.

El compañero de juego verifica con ayuda de su hoja de respuestas, si las horas se han relacionado correctamente.


En caso contrario no tiene derecho a marcar o a tachar ningún reloj.

Entonces le toca el turno al compañero.

Cuando se llega a una casilla donde hay una hora que no tiene ilustración que le corresponda, entonces le toca el turno al otro participante.

Gana el juego el primero, quien en su campo de juego haya tachado 3 relojes vertical, horizontal o diagonalmente.

Hoja de respuestas para el jugador B

Las horas del jugador A	
	faif fi siks
	kuata fi iet
	kuata fi chrii
	faif tuenti
	uan torti faif
	faif torti
	sebm a klak
	tuenti fi sebm
	siks ten