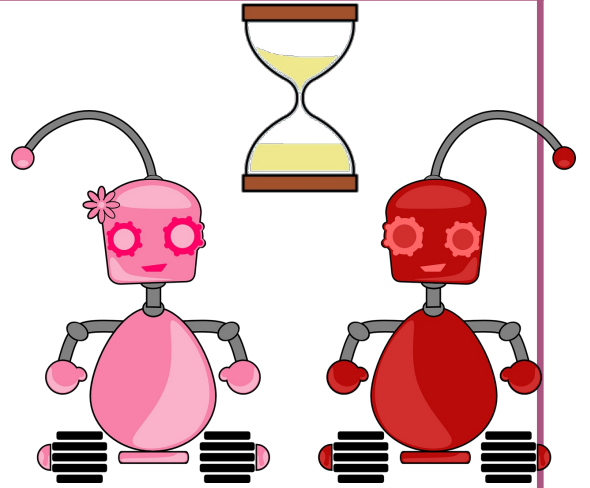


# AMIGOS DEL 10

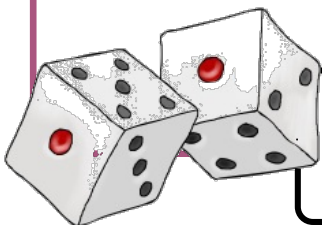
Lanza 2 dados. Suma el resultado. Busca el número que con el que, sumándolo o restándolo obtienes 10.

Tienes 10 minutos. El que haya conseguido colorear más números será el ganador.

Si la casilla del número está coloreada, se pasa el turno al siguiente jugador.



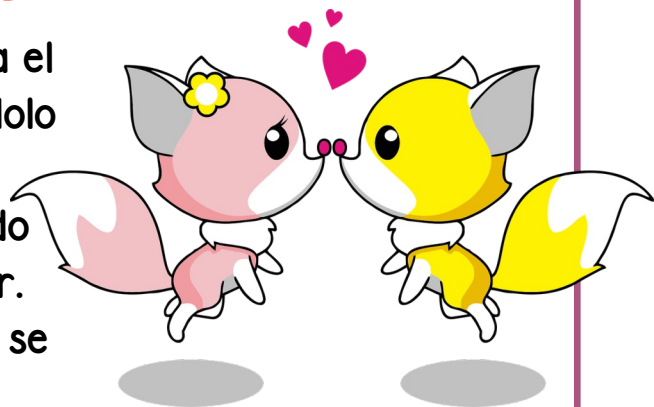
4	6	8	1	5	2
7	0	3	2	3	4
4	5	6	0	7	8
3	1	2	5	6	0
3	2	4	8	1	6
6	8	7	4	5	3



# AMIGOS DEL 20

Lanza 3 dados. Suma el resultado. Busca el número con el que, sumándolo o restándolo obtienes 20.

Tienes 10 minutos. El que haya conseguido colorear más números será el ganador. Si la casilla del número está coloreada, se pasa el turno al siguiente jugador.



4	3	15	6	8	10
11	5	6	7	2	9
13	14	16	6	17	8
12	10	9	7	6	11
8	6	4	10	12	16
7	8	12	11	13	10

