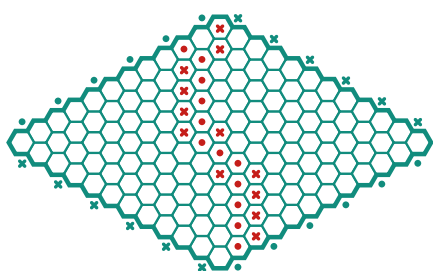


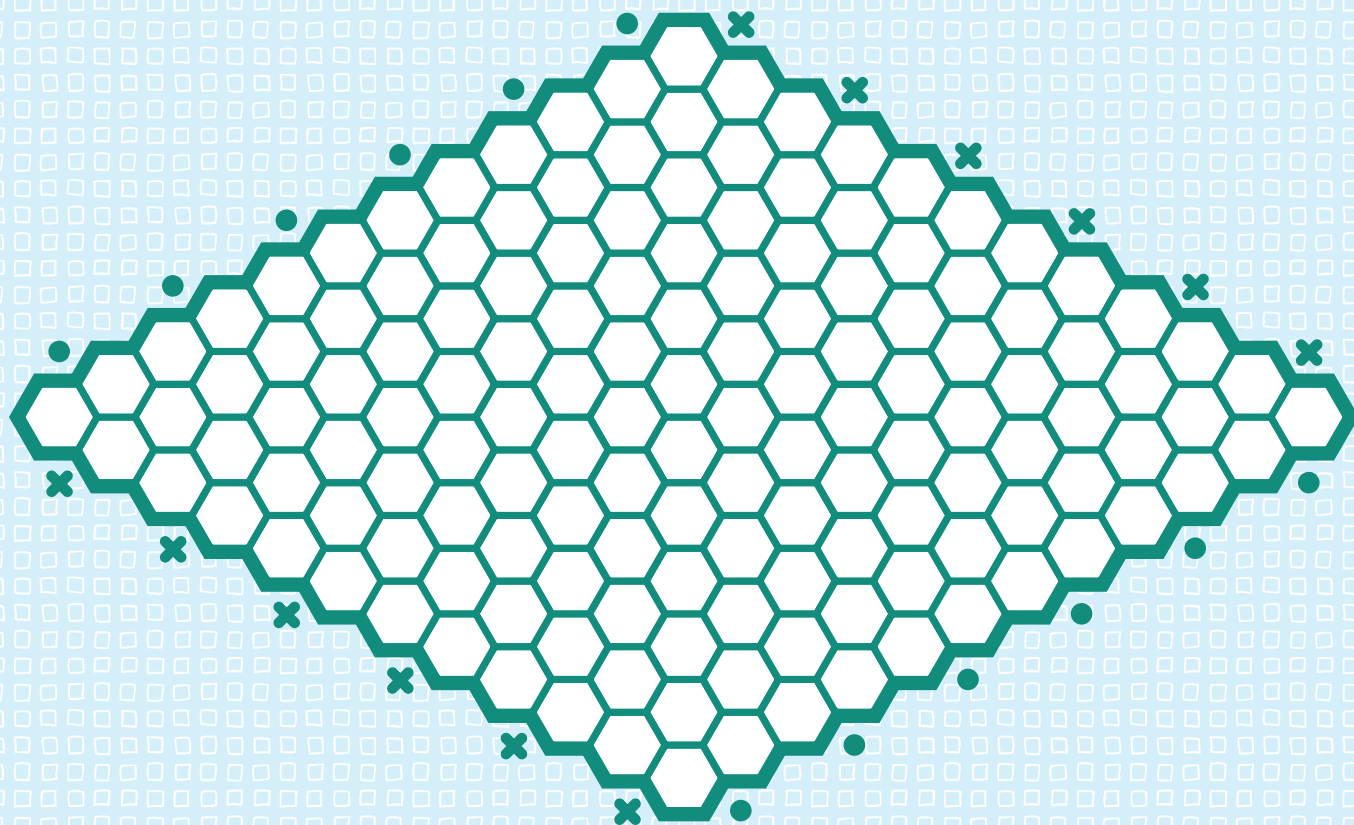
PALESTRA ALLENAMENTE



HEX



1. Si gioca sullo schema che vedete qui sotto.
2. Ogni giocatore decide un simbolo con cui giocare, una croce o un pallino.
3. Ogni giocatore al suo turno disegna il suo simbolo all'interno di un esagono ancora vuoto.
4. Vince chi riesce per primo a creare una catena ininterrotta che colleghi i lati opposti con lo stesso simbolo.



CONTINUA A GIOCARE CON



UN LIBRO DI CARLO CARZAN E SONIA SCALCO.