

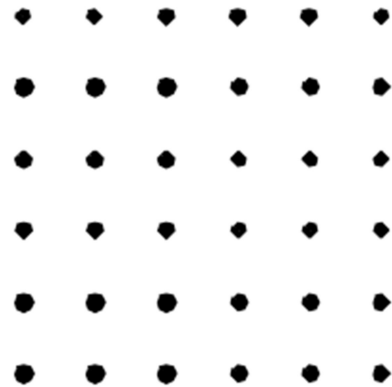
Juego de configuración geométrica, de lápiz (o bolígrafo) y papel.

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

Papel con una retícula cuadrada.

Dos lápices o bolígrafos de distinto color.



Reglas de juego:

- Los jugadores, por turno, van uniendo los puntos, dos a dos, mediante una línea.
- No se permiten las líneas diagonales, ni dejar huecos en la serpiente.
- El tramo que añade cada jugador a la serpiente tiene que unirse a un segmento del contrario, no al propio.

Objetivo:

Gana el jugador que cierra la serpiente.

Variante:

Pierde el jugador que cierra la serpiente.