



paperoom

Pacote de viagem

Jogos de lápis para dois: pontos e caixas, batalha naval, jogo da velha e gomoku.

Conteúdo

Jogo dos pontinhos · Jogo dos pontinhos

Batalha naval · Batalha naval para dois

Jogo da velha · Jogo da velha

Gomoku e tabuleiros de go · Cinco em linha e go

Touros e vacas · Touros e vacas, duas tabelas

Jogo dos pontinhos

Joguem em turnos, traçando uma linha reta entre dois pontos vizinhos. Quando a sua linha completar uma caixa, escreva a sua inicial nela e jogue de novo. Vence quem tiver mais pontos.

Tabuleiro 1

	Jogador 1	Jogador 2
Iniciais		
Caixas		
Total		

Tabuleiro 2

	Jogador 1	Jogador 2
Iniciais		
Caixas		
Total		

Tabuleiro 3

	Jogador 1	Jogador 2
Iniciais		
Caixas		
Total		

Tabuleiro 4

	Jogador 1	Jogador 2
Iniciais		
Caixas		
Total		

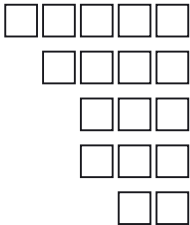
Batalha naval para dois

Posicione a sua frota em segredo. Em turnos, chame uma casa, como B7. Marque os seus tiros na grade inimiga e marque um quadradinho na sua lista de frota a cada tiro que receber.

Minha frota

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

- Porta-aviões
- Encouraçado
- Cruzador
- Submarino
- Destróier



Águas inimigas

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Tiros _____

Acertos _____

Batalha naval para dois

Posicione a sua frota em segredo. Em turnos, chame uma casa, como B7. Marque os seus tiros na grade inimiga e marque um quadradinho na sua lista de frota a cada tiro que receber.

Minha frota

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

- Porta-aviões
- Encouraçado
- Cruzador
- Submarino
- Destróier

Águas inimigas

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

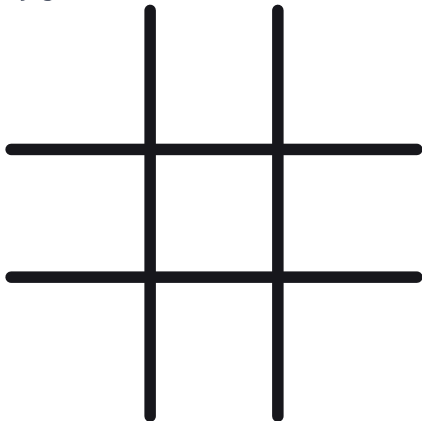
Tiros

Acertos

Jogo da velha

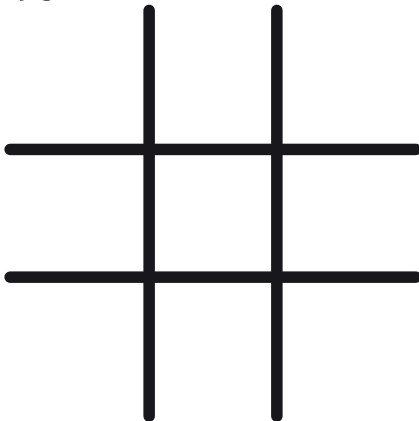
Joguem em turnos, colocando a sua marca em uma casa vazia. X começa. Vence quem conseguir três marcas em linha, na horizontal, na vertical ou na diagonal.

Jogo 1



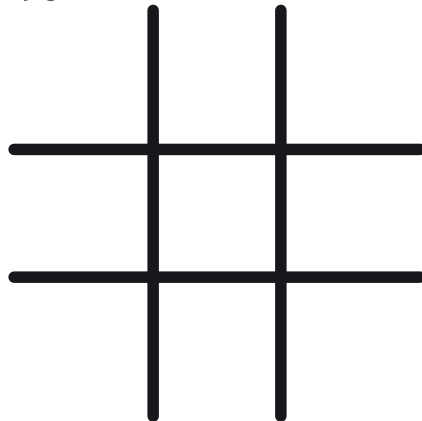
X _____ O _____

Jogo 2



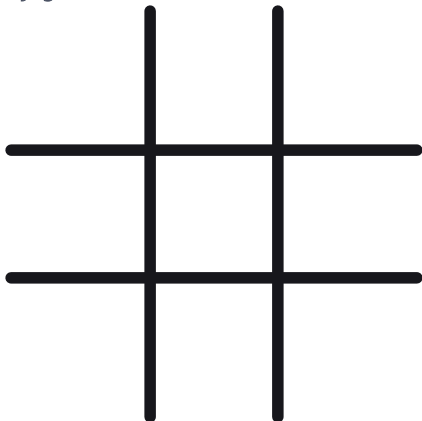
X _____ O _____

Jogo 3



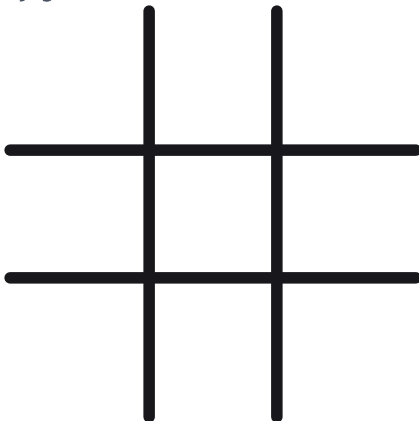
X _____ O _____

Jogo 4



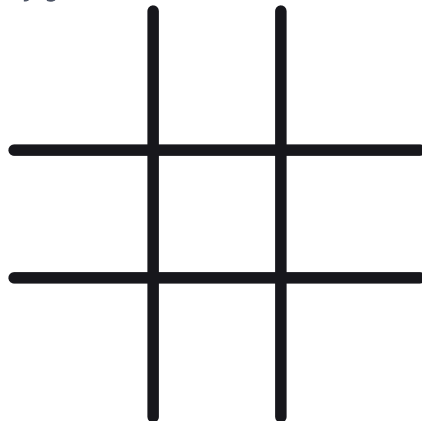
X _____ O _____

Jogo 5



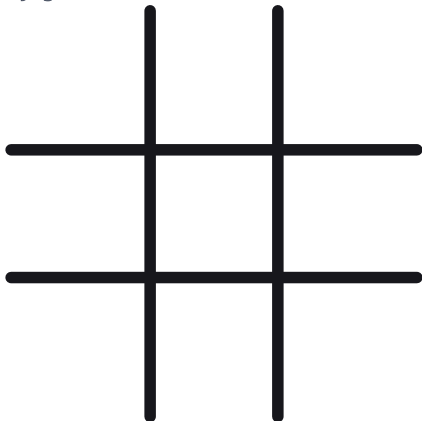
X _____ O _____

Jogo 6



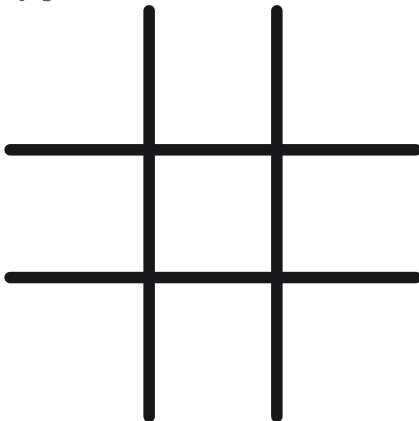
X _____ O _____

Jogo 7



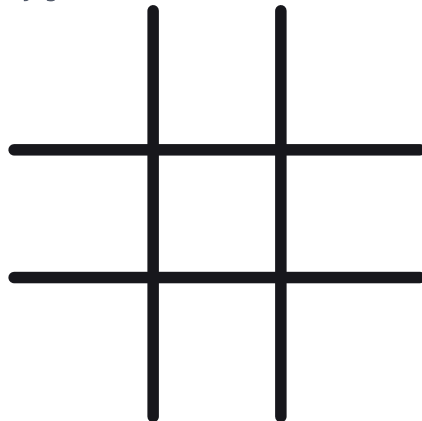
X _____ O _____

Jogo 8



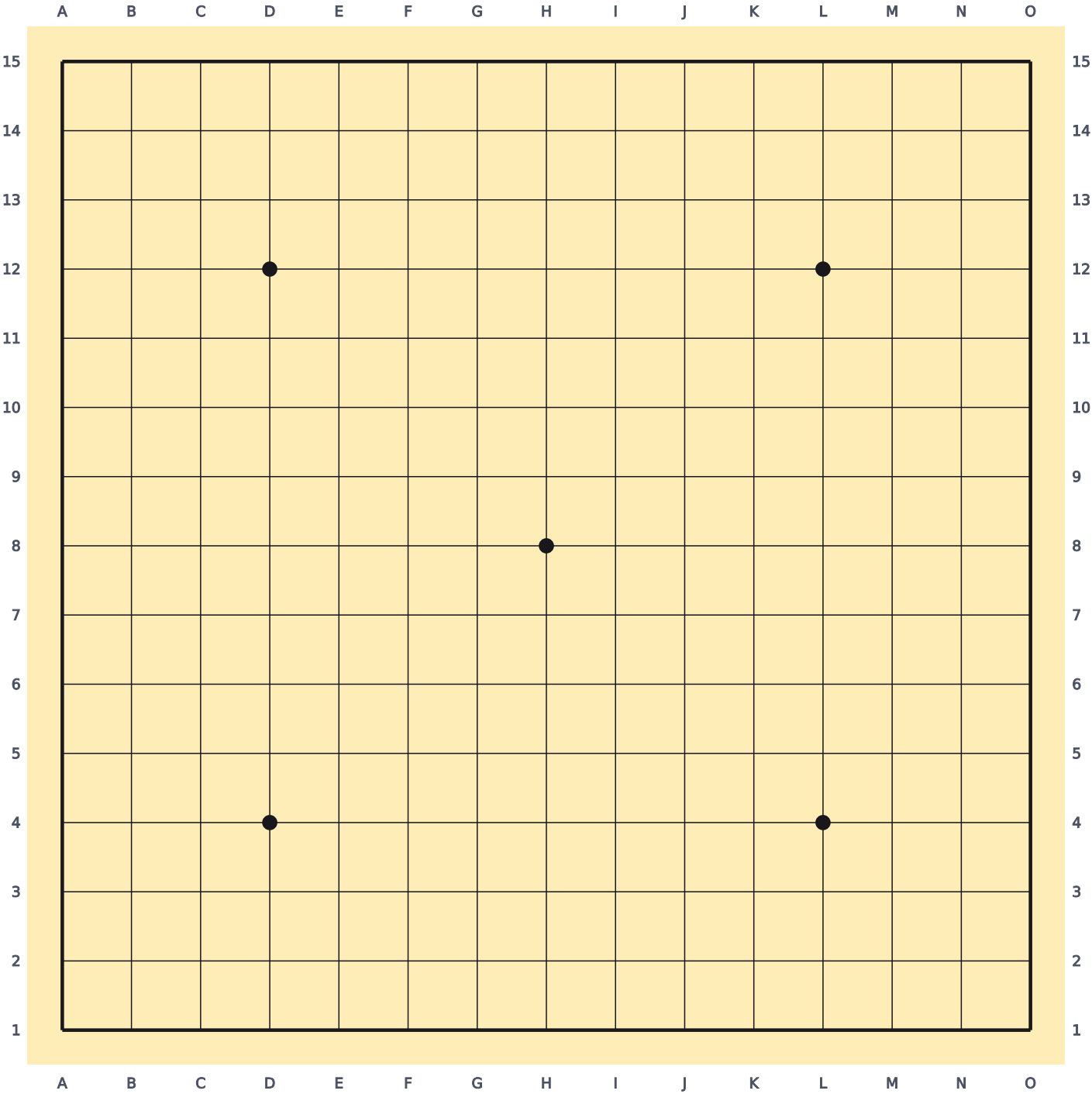
X _____ O _____

Jogo 9



X _____ O _____

Cinco em linha e go



Joguem em turnos, marcando uma interseção com X ou O, ou colocando uma pedra. Cinco em linha em qualquer direção vence.

Touros e vacas, duas tabelas

Escreva um número secreto com 4 algarismos diferentes em Meu segredo e mantenha-o escondido. Em turnos, tente adivinhar o número do outro jogador, com 4 algarismos diferentes, e anote a resposta como A e B.

Jogador 1

Meu segredo

#	Palpite	A	B
1	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
2	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
3	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
4	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
5	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
6	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
7	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
8	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
9	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
10	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

A = algarismo certo, no lugar certo · B = algarismo certo, no lugar errado

Jogador 2

Meu segredo

#	Palpite	A	B
1	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
2	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
3	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
4	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
5	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
6	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
7	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
8	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
9	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
10	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

A = algarismo certo, no lugar certo · B = algarismo certo, no lugar errado