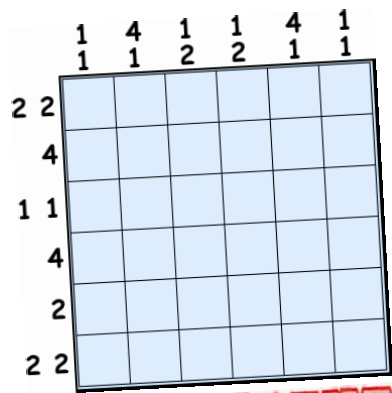
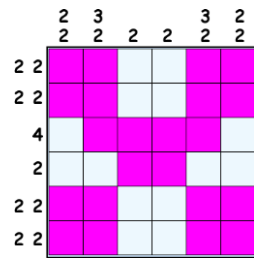


# RETOCLASE 3

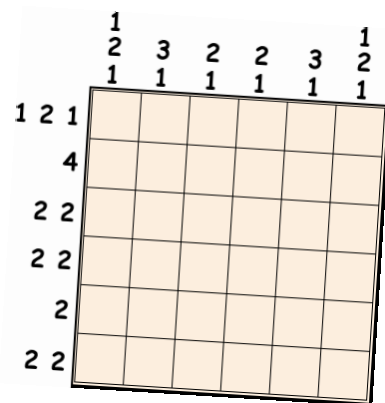
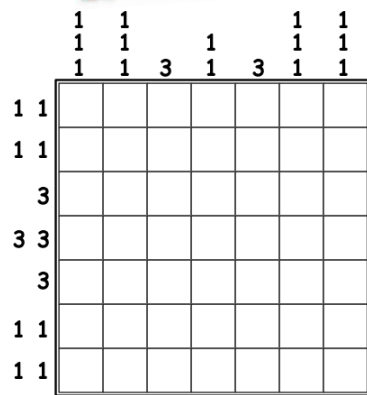


**NONOGRAMA**



**EJEMPLO**

El NONOGRAMA es un juego que consiste en pintar o colorear determinado número de casillas dependiendo de los números que aparecen en la parte superior y lateral. Los números indican la cantidad de cuadros que se deben colorear. Si hay varios números, se pintan las casillas del primero se deja uno o más casillas en blanco y se pintan las siguientes. El objetivo es descubrir la imagen oculta.



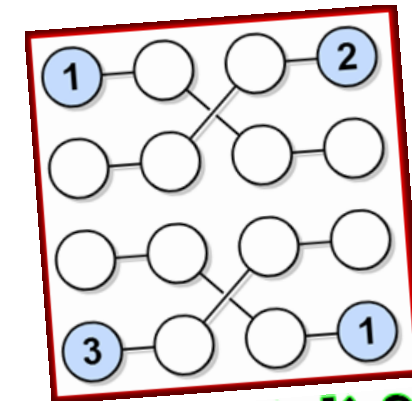
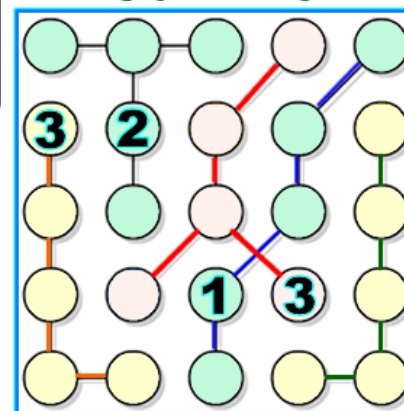
El reto es resolver cada STRIMKO con los números correspondientes.



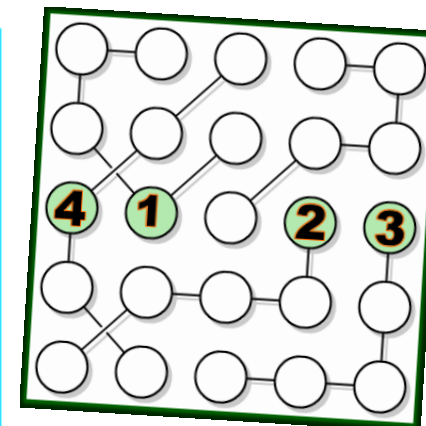
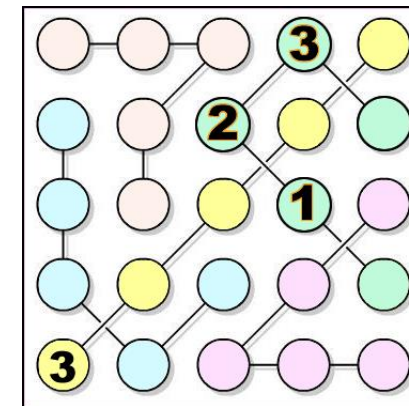
El STRIMKO es un pasatiempo tipo sudoku. El tamaño de la cuadrícula indica la numeración correspondiente. En este caso los círculos se llenan con los números del 1 al 5 sin que éstos se repitan en las filas, columnas o en los círculos unidos por la línea.



**STRIMKO**



**STRIMKO**



NOMBRES Y APELLIDOS

GRADO