

Lanzar Alrededor del Reloj

Nivel K-1: Lance 2 dados. Súmelos para obtener cada uno de los números de reloj. Adaptación especial: cualquier doble para 1.

Niveles 2-3: Lance 2 dados. Sume o reste para obtener cada uno de los números de reloj.

Levante: Lance 3 dados y luego sume o reste en cualquier orden para obtener cada uno de los números de reloj

Niveles 4-5: Lance 2 dados. Sume, reste, multiplique o divida para obtener cada uno de los números de reloj

Nivel 6+: Lance 3 (o más) dados y use cualquier combinación de operaciones para obtener cada uno de los números de reloj

Si juegan 2 o más personas, el ganador es quien termina primero su propio reloj cuando ha terminado sus lanzamientos

Versión corta: ambos jugadores juegan en el mismo reloj y marcan cada número con su nombre.

El ganador es la persona con más números tachados.

Para el solitario, ¿puedes conseguir un juego perfecto? 12 números en el reloj, emparejados en 12 lanzamientos.