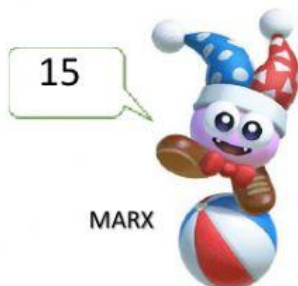


TABLA DEL 2

Encuentra al enemigo que se ha infiltrado en la tabla del 2.



2x1=	
2x2=	
2x3=	
2x4=	
2x5=	
2x6=	
2x7=	
2x8=	
2x9=	
2x10=	

