

@startuml

Tablero *-- "1" "Codigo secreto"

Tablero *-- "12" Fila

Tablero o-- "2" Jugador

Jugador "1" --> "1" "Codigo secreto"

"Codigo secreto" *-- "5" Agujero

Agujero "1" o-- "1" Ficha

Ficha <.. "8" Color

Fila *-- "5" Agujero

Fila "n" <-- "1" Jugador

Fila "1" *-- "1" Puntuación

Puntuación "1" o-- "5" Clavija

Clavija "1" <.. "2" Color

@enduml