

CRUCIGRAMA

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

HORIZONTALES

**1:** Pachorra a la hora de hacer las cosas. **2:** Animales de un determinado periodo, país o zona. **3:** Adecuado. Dolorosa enfermedad del aparato locomotor. **4:** Caballero como el vetusto Jagger. **5:** Camiseta del ciclista. Código que es una evolución del código de barras. **6:** Oesnoroeste. Pincho del erizo. **7:** Voz para frenar al equino. Folleto con propaganda política. **8:** La madre Tierra. **9:** Pariete. Mente, en inglés. **10:** Personaje del universo de Tolkien. **11:** Que implica un sacrificio.

VERTICALES

**A:** Sorprendente. **B:** El rey de los instrumentos musicales. **C:** Espacio porticado a la entrada de algunos edificios. Ejercitan la mente anterior. **D:** Uno, en lenguaje inclusivo. **E:** Iniciales de Fleming, el de la penicilina. Pasar por la piedra. **F:** Coche hecho en Detroit. La legendaria viuda de Lennon. **G:** Tropas armadas en Ucrania. En la fosa. **H:** Como medio anudar. **I:** Batalla en la que perdió Aníbal. Boxeador. **J:** ¿(...) ha llamado? **K:** Bomba de mano, como la que usan los de la G.

SUDOKU

DIFÍCIL

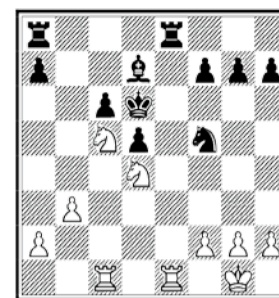
			6	9		2	1	
		4	7					9
							7	
9	5				7			
			3		6			
			8				3	4
	8							
3					2	7		
	1	9		8	3			

Llene las casillas vacías del diagrama con números del 1 al 9, pero de manera que en ninguna fila, columna, ni tampoco en ninguno de los 9 cuadros que conforman el Sudoku se repita un mismo número.

AUTODEFINIDO

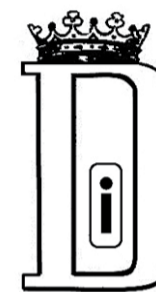
RECURSO ANTE EL TC ↓ GUARDIA DE SOLDADOS →	PINCHO DE LA AVISPA ↓ PLURAL DE VOCAL ↓	OESNO-ROESTE ↓ DIMINUTIVO ARAGONÉS ↓	LO ES LA VETERANIA ↓	PALO DEL FLAMENCO ↓ PERSA MODERNO ↓
CALCETIN DEL NENE → CÍA. JAPONESA →			ACIDO QUE NOS SALVO DEL VIRUS →	
			LAS CANAS LA DELATAN → UNA ARGENTINA ↓	
PUNTO FINAL →	ALBERCA PARA ROPA ↓	FALLECIDO ↓	NOMBRE FEMENINO → MEDIO NAPELO ↓	
				EL INDI → DAR GRATIS ↓
TREN MUY RAPIDO →	CAMPO DE ANIS → CUMPLIR ORDENES ↓			TOPE MAXIMO ↓
		PLANTA VENENOSA →		
HACER ZANJAS → EMPRESA DEPORTIVA →			GIRATORIO AL INICIO →	DE HUESO (L) ↓
		GENERADOR ELÉCTRICO → SESIÓN JAZZÍSTICA ↓		
UN MUS-TÉLIDO → RAMA DELGADA →			FLOR HERÁLDICA → EL BARIO ↓	
			CLÉRIGO FORÁNEO →	
CAPITAL EUROPEA →			SUPERFICIE →	

AJEDREZ



Juegan blancas y ganan

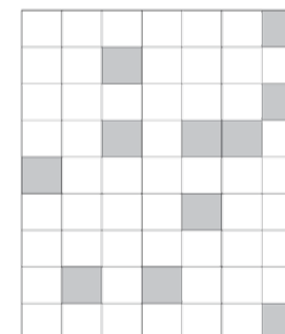
JEROGLÍFICO



¿Es cantante solista?

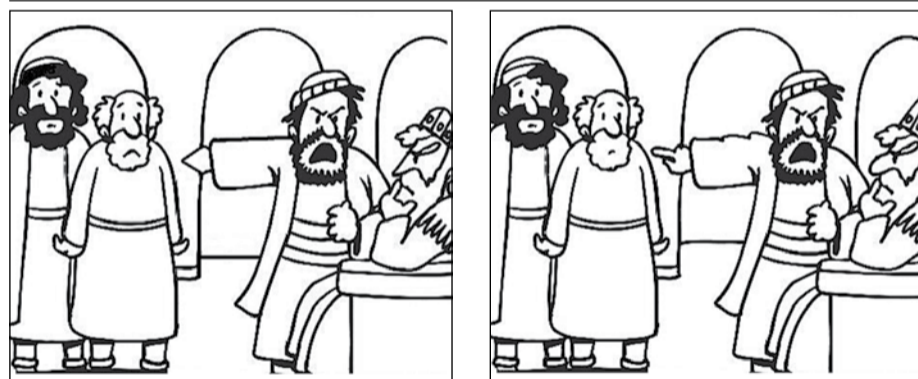
CRUZADAS CON INTRUSAS

TRES de las palabras siguientes no corresponden a la solución de la cruzada. Trate de llenarla con las demás palabras, dejando fuera a las TRES INTRUSAS.



- 7: CENTENA, EXANIME, ILUSION, TERNERA.
- 6: ABEDUL, CARUSO, FELINO, ISIDRO.
- 5: POLAR, RENAL, RURAL, SPREE.
- 4: ACTA, AMPO, ATEA, FOCO, LOMA.
- 3: EMU, MAR, NOS, OMO.
- 2: ON, OX, UL.

LOS SIETE ERRORES



SOLUCIONES AL NÚMERO DE AYER

CRUCIGRAMA

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	A	M	P	A	P	A	S	T	A	R
2	S	O	R	T	E	A	R	V	A	
3	E	N	O	A	U	R	O	R	A	
4	O	T	A	N	S	A	L	E	R	O
5	U	A	C	A	B	A	D	A		
6	N	E	U	T	R	A	S		G	
7	C	O	S	T	A	L	V	A	R	
8	H	T	I	F	E	R	I	N	A	
9	A	P	A	L	A	B	R	A	R	T
10	T	E	U	S	I	A	U	C	I	
11	A	R	S	A	S	O	S	A	S	

SUDOKU

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

AUTODEFINIDO

S	E	E	A	H					
T	E	S	T	A	F	E	R	R	O
N	O	P	O	P	A	R			
U	C	L	A	D	I	R	A	N	
I	A	T	A	C	A	T	A		
A	L	P	A	C	A	T	A	C	
L	A	B	A	R	O	R	I		
P	O	A	R	R	R	N			
A	L	M	A	D	E	N	A		
D	O	S	A	S	E	S	A		
P	A	L	I	N	I	D	O		
C	O	R	A	Z	A	N	I	N	O
S	O	R	C	H	A	R	O		

CRUZADA

Q	U	I	L	L	A	
B	U	D	O	G		
R	I	S	I	B	L	E
I	T	A	L	O	N	
N	E	I	A	D		
C	A	C	E	Ñ	A	
A	R	R	A	T	E	
R	U	C	E	J	E	
Z	O	R	R	O	N	

SIETE ERRORES



AJEDREZ

1. CxP+, R1T (si 1. ..., R2A; 2. CxP+, R1R; 3. TxC+, R2D; 4. C6A+!, R2A; 5. TxD, y el negro estaba perdido. No valía 5. ..., RxT, por 6. D8A+, y se ganaba la torre); 2. C8R!!, y negras abandonaron. Se amenazaba 3. TxC, o DxC, mate, y si 2. ..., TxC; 3. T7A sería decisiva.



JEROGLÍFICO  
Paludismo.  
P; alud; is(-t)mo.

AMIGOS  
MUSEO NACIONAL  
CENTRO DE ARTE  
REINA SOFIA

Nuestro apoyo al ARTE nos hace crecer.

Descubre todo lo que significa ser Amigo del Museo Reina Sofía

www.amigosmuseoreinasofia.org  
C/ Santa Isabel, 52, 28014 Madrid, Tel: 914 304 207  
mailto:amigos@museoreinasofia.org