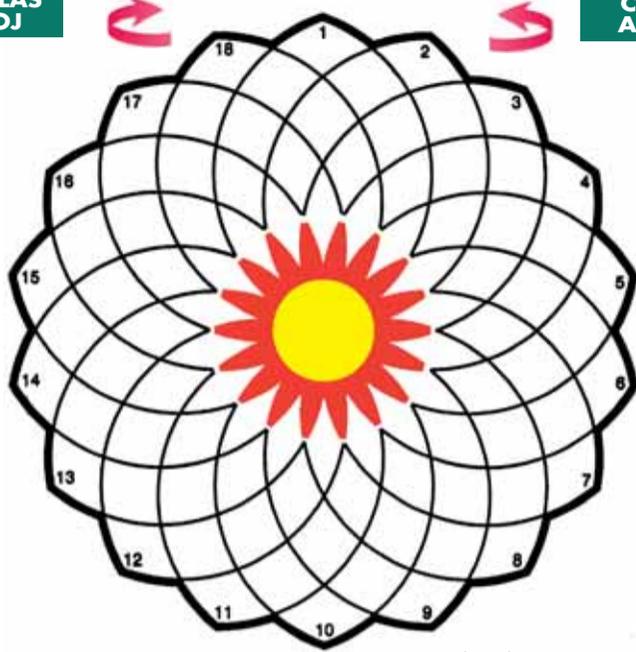


## PALABRAS EN FLOR

### EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ

1: Pieza de madera con la base plana, parecida a una botella, que puede tenerse en pie y se usa en varios juegos (Pl).- 2: Apodo (Pl).- 3: Pegamento para madera (Pl).- 4: Tela de tul, gasa u otro tejido fino, ligero y transparente (Pl).- 5: Sufragas, nominas.- 6: Dañadas.- 7: Sacad una embarcación fuera del agua y colocarla sobre tierra firme.- 8: Fenecía.- 9: Nariz.- 10: Natural de cierto país europeo.- 11: Va un caballo con paso ligero y dando pequeños saltos.- 12: Aplica un baño de cromo a un metal.- 13: Freno del caballo.- 14: Come sin moderación.- 15: Playa que sirve de desembarcadero (Pl).- 16: Vaso de colmena (Pl).- 17: Entré-gales.- 18: De precio elevado (Fem Pl).

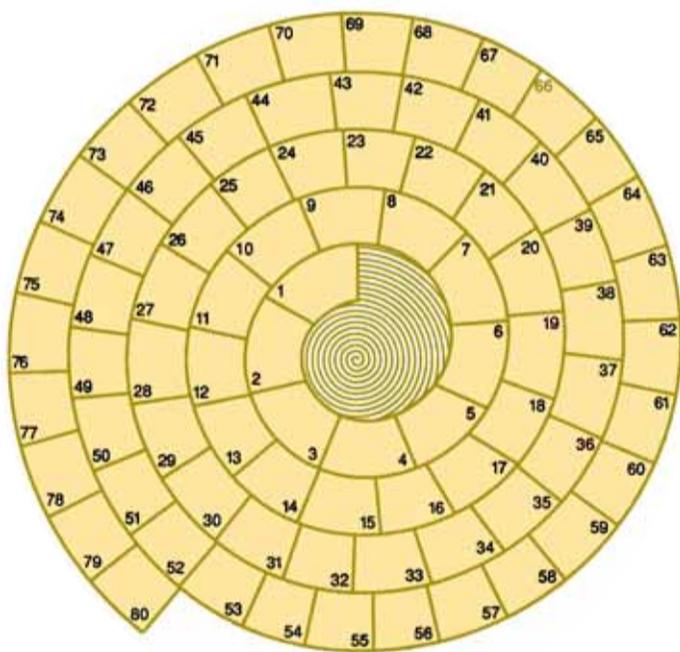


### CONTRARIO A LAS AGUJAS DEL RELOJ

1: Proyectil que disparan las armas de fuego (Pl).- 2: Habites.- 3: Apéndice de la parte posterior de los animales vertebrados.- 4: Manifestación de la opinión, del parecer o de la voluntad (Pl).- 5: Hagas guardia durante la noche (Pl).- 6: Nombre familiar de mujer (Pl).- 7: Negativas.- 8: Agrupación numerosa de personas (Pl).- 9: Nombre de mujer (Pl).- 10: Nombre de mujer (Pl).- 11: Espesad.- 12: Pensaba como cierto.- 13: Barreno, taladro.- 14: Fue el caballo con paso ligero y dando pequeños saltos.- 15: Aversión, repugnancia.- 16: Labrada.- 17: Extrae barro, piedras o arena del fondo de un puerto de mar para limpiarlo o darle mayor profundidad.- 18: Cierta embarcación.

En este juego, las soluciones a las definiciones que se le ofrecen constan siempre de cinco letras. Si el juego está bien resuelto, comprobará que las soluciones se entrecruzan y pueden leerse tanto en el sentido de las agujas del reloj como en sentido contrario.

## DOBLE CARACOL



Partiendo de la casilla número 1 del centro, escriba las palabras correspondientes a las definiciones A, hasta llegar al número 80. Después, partiendo de la casilla 80, escriba hacia atrás las palabras correspondientes a las definiciones B, hasta llegar al número 1.

**A:** 1-7: Nitrato potásico.- 8-16: Pronosticar.- 17-20: Apogeo.- 21-24: Francés.- 25-32: Sustancia albuminoidea.- 33-39: Infierno.- 40-48: Flauta.- 49-52: Nombre de mujer.- 53-56: Sacerdote ortodoxo.- 57-62: Plato italiano.- 63-69: Municipio de Ciudad Real.- 70-74: Ara pequeña.- 75-80: Instrumento musical rústico.

**B:** 80-78: Desluce.- 77-76: Negación.- 75-73: Salero.- 72-68: Cierta planeta.- 67-64: Mujer y musa de un famoso pintor español.- 63-59: Habilidad (Pl).- 58-54: Ciudad de Siria.- 53-47: Sombrilla.- 46-42: Pulimentar.- 41-35: Abreviar.- 34-30: Fertilice.- 29-26: Natural de una antigua comarca europea.- 25-20: Cierta técnica pictórica.- 19-13: Lengua hablada en Paraguay.- 12-9: Alusión.- 8-1: Las derramé.

## PROBLEMA NUMÉRICO

Las letras de la P a la Z representan los números del 0 al 9, aunque no necesariamente en dicho orden. Sumando los números que representan las letras de cada columna horizontal y verticalmente, habrán de obtenerse las sumas que aparecen al final de las mismas. Para orientación del lector se dan los valores atribuidos a dos de las letras.

$$\begin{aligned} U T R Z S &= 23 \\ Y S P R U &= 31 \\ Q V Y S R &= 22 \\ S R Z Q T &= 19 \\ R Q V V Q &= 18 \\ \hline 28 \ 18 \ 27 \ 16 \ 24 &= 113 \end{aligned}$$

T 5  
C L A V E  
S 1  
U 8

## SOPA DE LETRAS

U N A P U Ñ A L A D A P R A B E R S C O R I N D O N B P  
A Q T R H A C S U M A R I O L I C A U G L A V L A T R E  
R T O L M A R A G O N O T O E D R R L A Q A Y T R O A S  
C R P R A A E Z P R O C A W Q A L I O D E F G G C M S Q  
O E A E P C R A O S A E L O P P O O T U E R R E E O O D  
F O C L A T S G E H J S R P R R Ñ A P I R A S S L N E S  
U N I O U N A I C S B O I A O O P R A P E A Q A O I A P  
S E J U E Z S Q F E T E P O C C N D I O D A G Z U J F U  
E R B F E R O D F A B R I C U U A O J O O P Ñ A Ñ A P E  
R E E S T A O D A G O B A A R R R S I Q N R T O S I B I  
A D O R H A C R G D C O M D A A W S Z C Z A V L A T A E  
R T R I M N B V A I D V E V O D F R T A A O T I N A R G  
C A B O I O I S A R F T O W O O L E O D E L A L D A S Q  
U E R E T O U T A I R E Ñ O R R L S A I C N E G I L I D  
F A B R I C F G A O J L O P Ñ L Ñ A P E R O E P T O E S  
R T O I A N A V C O N F E S I O N R A T I R O U A F A S

Buscar 20 palabras relacionadas con los PLEITOS.

## RECORRIDO SILÁBICO

			*A			
	NAR	MO				
	LIS	CO	CIA			
	CIA	TU	SIN	BAN	GEN	
	SO	DI	*A	LI	DO	A
NAL	CA		TE		NAR	GI
CIO	LIS	IN	TA	CER	POR	LO
*NA	TRA	MO	DA	CON	PA	TO
*CON	TO		MEN	*E	*DES	TO
MIEN	TE	LEC	*PA	FI		
CHA	GAL	CAR	TRO	LEO		
	VE	DIO	GRA			
	PRO	*DE	FO			
		SA				

De cada casilla señalada con un asterisco parte una palabra que corresponde a una de las definiciones dadas abajo. Al responder, vaya marcando las sílabas para no repetirlas, moviéndose de una casilla a la siguiente, horizontal, vertical o diagonalmente, hacia delante o hacia atrás, pero sin saltarse ninguna. Al acabar la última definición, quedarán varias casillas con sus sílabas correspondientes, pero que usted no habrá marcado, y que leídas adecuadamente darán el nombre de un país europeo.

1: Atraso en lo bueno.- 2: Contraespionaje.- 3: Cierta movimiento revolucionario.- 4: Sin concierto.- 5: Aparato que registra las corrientes eléctricas emanadas del músculo cardíaco.- 6: Ciencia que estudia las huellas dejadas por la enfermedad en restos de plantas fósiles.- 7: Movimiento fascista alemán.- 8: Desamparar.

## GOLF NUMÉRICO

Partiendo de cualquiera de los hoyos de la fila de arriba, deberá hacer un recorrido sumando todos los números por los que pase, de forma que, al salir por abajo, haya pasado por 10 hoyos y sumado 43.

