

TELAR

No muy distinto de la Grilla, el Telar ahorra las definiciones. Se trata de completar una veintena de palabras acomodando los grupos de letras que se dan aparte, letras que una vez ubicadas forman una frase. Aunque ofrece algunas sorpresas, Telar es un juego relativamente fácil.



1	M	A			S	I	A
2	A	N			I	O	N
3	A	V			P	O	N
4	D	E			N	E	R
5	S	I			E	R	O
6	A	M			N	T	O
7	M	A			P	L	A
8	M	A			T	R	A
9	R	O			N	C	E
10	P	A			U	I	N
11	A	Q			J	A	R
12	T	S			A	M	I
13	T	R			A	N	O
14	U	N			O	N	O
15	I	N			O	R	O
16	E	T			P	I	A
17	M	O			R	A	R
18	G	A			N	T	E
19	C	A			S	T	A
20	A	U			C	I	A

DA - DE - EP - ES - EX - IA -
IO - IS - IS - LA - LA - MA -
NA - NC - NO - OD - SQ - TE -
UE - UN.

PASATIEMPO APTO PARA COMPRAR POR SEMI-CANJE

Comparados con otros contenidos editoriales, nuestros pasatiempos implican un costo muy bajo para el medio. Mediante nuestro exclusivo sistema de "Semi-Canje", una parte del costo se cubre con la publicación de avisos de las revistas de Ediciones De Mente.

SOLUCIÓN:

1. Malasia./ 2. Anexión./ 3. Avispón./ 4. Detener./ 5. Sincero./ 6. Amianto./ 7. Manopla./ 8. Maestra./ 9. Romance./ 10. Pasquín./ 11. Aquejar./ 12. Tsunami./ 13. Trépano./ 14. Unísono./ 15. Inodoro./ 16. Etiopía./ 17. Moderar./ 18. Galante./ 19. Canasta./ 20. Audacia.

"La existencia no es más que un episodio de la nada." Arthur Schopenhauer