

# Limpieza en el pasillo cinco

#015 / MEDIO / 25 MIN

Uno de los personajes es la víctima, ya está en el tablero. Los demás son sospechosos. Tu tarea: averiguar dónde estaba cada uno.

|   | A         | B           | C     | D       | E | F | G                 | H |
|---|-----------|-------------|-------|---------|---|---|-------------------|---|
| 1 |           |             |       |         |   |   |                   |   |
| 2 |           | Charcutería |       |         |   |   | Frutas y verduras |   |
| 3 |           |             |       | Almacén |   |   |                   |   |
| 4 | Panadería |             |       |         |   |   |                   |   |
| 5 |           |             |       |         |   |   |                   |   |
| 6 |           |             |       |         |   |   | Entrada           |   |
| 7 |           |             | Cajas |         |   |   |                   |   |
| 8 |           |             |       |         |   |   |                   |   |

NOTAS DE DEDUCCIÓN

---

---

---

---

---

---

---

---

## PERSONAJES / DECLARACIONES


**CARMEN / VÍCTIMA**

Estaba a solas con el asesino.


**FEDERICO**

Estaba en la panadería.


**HILDA**

Estaba justo al este de una caja.


**EMILIO**

Estaba exactamente seis casillas en diagonal al noreste de Gonzalo.


**ALICIA**

Estaba junto a una estantería.


**GONZALO**

Estaba en una esquina de la habitación.


**BEATRIZ**

Estaba junto a una mesa.


**DIEGO**

Estaba exactamente cinco columnas más al oeste que Emilio.

## CÓMO RESOLVER EL CASO

Junto a significa directamente a la izquierda, derecha, arriba o abajo, Y en la misma habitación. Las diagonales nunca cuentan y las paredes rompen la adyacencia.

**01** Cada fila y cada columna contiene exactamente UN personaje. Al colocar a alguien, pequeñas X llenan su fila y columna: esas casillas quedan descartadas.

**03** En la habitación de la víctima quedan exactamente dos personas: la víctima y el asesino. Coloca a todos y envía tu solución.

Las sillas, sillones, camas, coches y charcos pueden ocuparse. Los demás muebles bloquean su casilla.

**02** La víctima estaba a solas con el asesino. Cada tarjeta muestra la pista de ese sospechoso: «al norte de...», «junto a una planta...», «en la misma habitación...». Todas las pistas son ciertas.

## MÁS CASOS

Juega más casos y obtén pistas lógicas cuando las necesites.

[detectivesudoku.com/es/printable-cases](https://detectivesudoku.com/es/printable-cases)
