



SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR

LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

41 **72**

Dato: (El cuchillo) Onda: (El jarrón)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

13 **31** **2424**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
0	7	6
37s	30s	17s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8529-3412-0149-1293-7327
3330-3485-3699-7391-3541

▶ AMBOS DEMORADOS

59 05

▶ FAVORITOS:

59 76

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

70 **23**

Dato: (Limosnero) Onda: (El cocinero)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

13 **31** **2424**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
9	9	5
23s	26s	19s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

4372-7039-2221-5443-0574
8068-3764-3158-6384-0449

▶ AMBOS DEMORADOS

99 60

▶ FAVORITOS:

99 95

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

59 **05**

Dato: (La cebolla) Onda: (La escoba)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

13 **31** **2424**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
5	6	6
22s	22s	33s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

448-921-083-021-770
234-158-974-839-785

▶ AMBOS DEMORADOS

17 35

▶ FAVORITOS:

17 66

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

03 **12**

Dato: (San Cono) Onda: (La droga)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

13 **31** **2424**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
0	8	9
51s	20s	26s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

1922-9512-5511-9471-7746
4873-4767-0653-4816-8232

▶ AMBOS DEMORADOS

43 55

▶ FAVORITOS:

43 89

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

San Francisco de Asís, primer ecologista



◉ Nacido en 1181 en Umbría, Italia. San Francisco de Asís, se preocupó por el equilibrio entre animales, plantas y seres humanos. Religioso y místico, lideró un movimiento de renovación cristiana centrado en el amor a Dios, la pobreza y la fraternidad. La sencillez acabó trascendiendo su época para erigirse en un modelo atemporal, representando a una de las más altas manifestaciones de la espiritualidad. Murió en 4 de octubre de 1226 a la edad de 44 años y fue canonizado (convertido en santo) el 16 de julio de 1228 por el Papa Gregorio IX.



SIMILAR AL TUTE, LA BRISCA Y EL ARRASADO PERO ES UNICO

NO HAY OTRO COMO EL GUIÑOTE

▶ Variante también de la briscola italiana se lo juega mucho en España. De hecho, Aragón es famosa por sus campeonatos anuales. **No se distingue para ganar dinero**, por ser lento, pero las dos parejas que lo disputen harán lo que sea por coronarse en la partida.

Con una baraja española de 40 cartas, el Guiñote se juega al mejor de tres partidos y su objetivo es reunir en la mano las cuatro sotas (tute de sotas) o los cuatro reyes (tute de reyes), o bien alcanzar 101 tantos sumando el valor de las cartas de las bazas ganadas y los acuses realizados. Al comenzar, se reparten 6 naipes a cada jugador, de tres en tres. Se levanta una carta, cuyo palo será el triunfo. Esta carta queda boca arriba (y será la última en ser robada) debajo del montón de cartas sobrantes, que quedan boca abajo, formando el mazo. En cada ronda o "baza", cada jugador tirará una de sus cartas, siguiendo el orden de la mesa hacia la derecha. En la primera baza sale el que es mano. En las demás bazas, el que se llevó la baza anterior.

Gana la baza el que tire la carta más alta del mismo palo del que se ha salido, o bien si alguien tira triunfo, el triunfo más alto, y el ganador de la baza se apropia de las 4 cartas, para sumar sus tantos al final de la partida. Es obligatorio tirar

del mismo palo que el primero sólo una vez que ya no haya cartas en el montón, cosa que se conoce como "ir de arrastre". De no tener del mismo palo, tendrá que tirar triunfo, en caso de tenerlo, si la baza no va a favor de él mismo; pero no será necesario tirar triunfo, si no supera a un triunfo anterior y la primera carta de la baza no es triunfo. Tampoco es necesario matar si la baza corresponde al compañero de pareja. Después de cada baza, cada jugador toma una carta del montón, empezando por el jugador que se haya llevado la última baza. Este jugador juega la primera carta de la baza. Asimismo, hay que considerar que la carta que pinta o triunfa se pueda cambiar por el 7 del mismo palo, si bien es notorio que hay que acordar entre los jugadores la posibilidad de poder o no canjear por una inferior al 7. Gana una baza el jugador que tira el triunfo más alto, o en caso de que no haya triunfo, la carta de más valor que sea del palo del que haya salido el primer juga-

dor en la ronda. La correlación del valor de las cartas es el siguiente: As, tres, rey, sota, caballo, siete, seis, cinco, cuatro y dos. Para contabilizar la puntuación de cada pareja, se han de sumar el valor de las cartas de las bazas conseguidas. El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: as (11 tantos), tres (10), rey (4), sota (3), caballo (2), siete, seis, cinco, cuatro y dos. Estas últimas cartas, cuyo valor en tantos es nulo, se llaman cartas blancas. Además, hay que añadir los cantes y el monte o "diez de últimas" (10 puntos). Se llama cante al tener sota y rey del mismo palo. Para contabilizar los tantos del cante, se deberá ganar una baza y anunciar el cante antes de tirar una carta (una vez ganada la baza), especificando el palo si todavía hay al menos tres cartas en el mazo. En caso de que el cante sea del palo del triunfo, se deberá anunciar esta particularidad siempre. Los cantes valen 20 puntos. Si es del triunfo, 40 tantos (cantar las cuarenta). ◉