



SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR

LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

83

11

Dato: (La felicidad) Onda: (El minero)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

16 **61** **1414**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
8	4	0
42s	42s	21s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

1614-4485-9916-9329-8731
4617-7724-7236-5065-3235

▶ AMBOS DEMORADOS

04 73

▶ FAVORITOS:

04 40

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

55

76

Dato: (La música) Onda: (Las llamas)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

16 **61** **1414**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	6	2
27s	39s	29s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6030-5379-8376-0040-9700
4150-0910-8608-3371-5645

▶ AMBOS DEMORADOS

83 05

▶ FAVORITOS:

83 62

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

12

07

Dato: (La droga) Onda: (El perro)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

16 **61** **1414**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
7	8	7
33s	37s	19s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

134-621-462-998-153
421-463-953-671-442

▶ AMBOS DEMORADOS

17 67

▶ FAVORITOS:

17 87

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

03

98

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

16 **61** **1414**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
9	4	4
47s	30s	23s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

0807-1821-5510-9311-7568
5678-3720-1415-5396-1863

▶ AMBOS DEMORADOS

43 90

▶ FAVORITOS:

43 44

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Narciso, tan santo como longevo



◉ Nacido a fines del siglo I en Jerusalén, Narciso se formó en el cristianismo a través de los discípulos del Salvador. Fue consagrado obispo de la sede de Jerusalén, ya en edad avanzada pero con el ánimo y dinamismo de un joven, incluso vivió hasta los 110 años. En el año 195 asiste y preside el concilio de Cesárea para unificar con Roma. Tres de sus clérigos se conjuraron acusándolo de un crimen atroz. Los perdona pero decide abandonar a su grey retirándose al desierto durante ocho años. A su regreso recibe el respeto de la comunidad. Se lo honra el 29 de octubre.



MARADONA TAMBIEN INSPIRO A LOS JUEGOS DE AZAR

JUGAR EN NOMBRE DE DIEGO

◉ El crack que esta semana celebra sus 60, llevó a que el ingenio popular y varios "creativos" lo tomen como modelo para las competencias de mesa o exponerlo a través de insólitos naipes. Aquí, otras maneras para redescubrirlo.

Hay juegos de mesa que se crearon a partir del nombre de Diego Armando Maradona, quien esta semana cumplirá 60 años y recibirá un gran homenaje de parte de la patria futbolera. Hace rato que su apellido se convirtió en adjetivo. Y también es utilizado en varios productos. No solo ha realizado decenas de publicidades y se han vendido muñecos suyos, sino que también hubo álbumes de figuritas y juegos con su imagen y nombre. Algunos de esos juegos son actuales y otros se pueden conseguir en alguna web que ofrece artículos usados o en ferias de distintos parques de nuestro país.

Hace un par de años comenzaron a circular tanto en las redes sociales, como en mensajes grupales de Whatsapp, unos naipes llamados Maradonitas. Un juego de cartas que emula con tono satírico a las famosas Match 4 o las Magic. Aunque en lugar de temas vinculados con la magia o autos con sus especificaciones mecánicas, en las imágenes aparece Diego en poses o gestos histri-

nicos. Cada una describe distinto estados de ánimo o épocas de su vida.

Hay un Maradona para cada momento. Claramente, y sin ánimo de ofender, las mismas empezaron a replicarse y generar miles de comentarios como: "¡Si yo fuera Maradona, viviría como él...!".

¿Algunas de las cartas? Diego coccificado, Diego Menemista I, Diego Cebollita, Diego Versace, Diego Gitano o Diego Enamorado (abrazado a Coppola) son algunos de los títulos utilizados para acompañar las fotos del astro. En ellas puede verse respectivamente a Maradona desnudo, con una remera con la cara de Cavallo que dice "Gracias Mingo" y en su etapa de jugador de Argentinos Juniors.

Además, los naipes cuentan con precisiones como Movilidad, Fiesta, Violencia y Amor por la Claudia. Cada una de las imágenes presenta en esas especificaciones, un porcentaje diferente como para utilizarlas en una competencia.

Por otra parte, en los 80 se realizó "Sopla, sopla y goool de Dieguito Maradona", un juego para chicos. ¿Las reglas? Participan jugadores colocados de frente: pueden ser hasta 8 (4 por lado). Lo importante es que sean números pares de jugadores de uno y otro equipo. El juego cuenta con un campo de juego de fútbol, dos arcos y arqueros de plástico, una pelota y dos cilindros para dirigir el soplado.

El objetivo es soplar bien fuerte para que la pelota ingrese en el arco rival, que contará con un arquero para tratar de impedirlo. Para que el gol sea válido, el jugador debe soplar al menos dos veces, ya que no vale de soplado directo. Si alguno tocara la pelota con la mano, se cobraría penal para el rival. El reglamento propone además dos variantes en cuanto a la definición. Se puede jugar a dos tiempos de 3 minutos cada uno, con un intervalo de un minuto. O bien, a alcanzar una determinada cantidad de goles: 6, 10 o 15.