



# 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** **50**

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**27** **72** **8080**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
0	8	0
25s	21s	45s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6628-4738-0211-6979-9992  
3722-1155-4668-8559-1955

▶ AMBOS DEMORADOS

04 73

▶ FAVORITOS:

04 80

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**18** **04**

Dato: (La sangre) Onda: (La cama)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**27** **72** **8080**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	8	7
51s	35s	38s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

5356-8016-4902-1501-1876  
6025-6670-8634-9675-5354

▶ AMBOS DEMORADOS

83 05

▶ FAVORITOS:

83 87

### TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**28** **97**

Dato: (Los senos) Onda: (La mesa)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**27** **72** **8080**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
7	3	7
42s	18s	28s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

442-343-229-063-974  
505-215-383-882-662

▶ AMBOS DEMORADOS

17 67

▶ FAVORITOS:

17 37

### SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**60** **38**

Dato: (La virgen) Onda: (La espinaca)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**27** **72** **8080**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
9	3	9
71s	23s	36s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7897-2420-3045-9823-2427  
1578-1203-9027-1462-7882

▶ AMBOS DEMORADOS

43 90

▶ FAVORITOS:

43 39

### LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

#### Isabel, la aliada de María



El 5 de noviembre se celebra santa Isabel, madre de San Juan Bautista, esposa de Zacarías y prima de la Virgen María. Ella fue la que pronunció las famosas palabras: 'Bendita tú entre todas las mujeres, y bendito el fruto de tu vientre' Ella y Zacarías no tenía hijos porque Isabel era estéril y ambos eran de edad avanzada. Después Isabel concibió un hijo y decía: «Dios ha querido quitarme mi humillación y se ha acordado de mí». El ángel Gabriel contó a la mismísima Virgen María en el día de la anunciación, que Isabel iba a tener un hijo. María la acompañó hasta el nacimiento de Juan.



¡ATENCIÓN! NO ES CUESTION DE GENERO, SOLO DE NOMBRE

## ¿JUGAR? COSA DE HOMBRE

Es una competencia en la que el jugador se enfrenta solo a sus adversarios, que a su vez también juegan solos contra él para intentar derrotarlo. Se juega con un mazo de 40 naipes españoles y puede llegar a durar hasta dos horas.

El Hombre nació en España. Y no nos estamos refiriendo a Andrés Iniesta, ni a Rafael Nadal, ni a Joan Manuel Serrat. El Hombre es un juego de cartas aparecido en los últimos decenios del siglo XVIII. El objetivo es conseguir ganar cinco bazas por lo menos si se es el "jugador" o bien impedir que éste lo logre si se es la contra, para ganar así los tantos en juego.

Una partida suele disputarse entre cuatro jugadores, aunque en cada juego parcial sólo son tres los que reciben cartas y las juegan. El cuarto jugador se limita a repartir las cartas, pero cobra y paga como los demás de acuerdo con el resultado del juego. Este cuarto jugador recibe el nombre de alcalde.

El resto del juego se desarrolla como si los jugadores fueran cuatro. Los jugadores se distribuyen alrededor de la mesa por sorteo. Quien eligió primero el lugar en la mesa será el dador y el de su derecha, el mano. Los jugadores irán turnándose en las posiciones por orden rotativo. Antes

de empezar, cada uno recibe una serie de fichas de diferentes valores en tantos: unas valen 5 tantos, otras 25 y otras 50 o 100. Junto al jugador que tiene el turno de dar se coloca un platillo que servirá para depositar en él las fichas de los jugadores. Uno de los jugadores se encarga también de llevar las anotaciones contables sobre el papel.

En cada juego parcial se elige uno de los 4 palos como el de triunfo. Las cartas del palo de triunfo sirven para ganar las bazas frente a las cartas de los otros palos. Los ases de espadas y de basto son siempre de triunfo más allá del palo con el que se esté jugando a ganador. Así, cuando el triunfo es el palo deoros o el de copas hay doce triunfos, diez cartas del palo más los dos ases indicados.

El dador reparte las cartas a los otros tres, quienes las estudian y valoran. Luego, los participantes comienzan la subasta, hasta que uno se convierte en el jugador por haber pasado los otros dos. Una vez establecido el triunfo, porque lo anuncia el Ju-

gador (entrada o solo), o por ser de Palo de favor o por haber dado vuelta a la primera carta del montón de cartas sin repartir, los jugadores hacen sus descartes y recomponen las manos con las cartas del montón. Luego ya está todo dispuesto para pasar a jugar las bazas.

Comienza el juego de las bazas el mano. Los otros dos muestran sus cartas en su turno. Hay que tener en cuenta que la única obligación es la de asistir, o sea, jugar carta del mismo Palo que la del jugador mano de la baza.

El que gana una baza se convierte en el jugador mano para la siguiente, pero no a efectos del juego especial de los estuches. Cada jugador coloca las bazas que ha ganado delante de él, de modo que siempre se pueda ver cuántas bazas tiene cada jugador. Una vez jugadas las bazas necesarias para establecer el resultado del juego, se procede a su contabilización, a su anotación y a los pagos y cobros que correspondan antes de pasar a la mano siguiente. o