

SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

98 03

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 3535

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
2	8	0
31s	45s	21s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

1743-0552-1118-0864-2425
5977-9615-5001-5909-1657

▶ AMBOS DEMORADOS

04 00

▶ FAVORITOS:

04 80

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

10 16

Dato: (La leche) Onda: (El anillo)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 3535

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	2	9
75s	15s	22s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

0292-1750-7533-3912-7594
1372-0162-6803-2138-2672

▶ AMBOS DEMORADOS

83 05

▶ FAVORITOS:

83 29

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

28 32

Dato: (Los senos) Onda: (El dinero)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 3535

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
1	5	6
25s	22s	37s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

974-475-635-291-671
720-738-477-445-677

▶ AMBOS DEMORADOS

17 67

▶ FAVORITOS:

17 56

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

06 27

Dato: (El gato) Onda: (El peine)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 3535

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
0	4	6
22s	31s	35s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

2882-2657-7183-1532-2882
9993-8462-3184-4232-5285

▶ AMBOS DEMORADOS

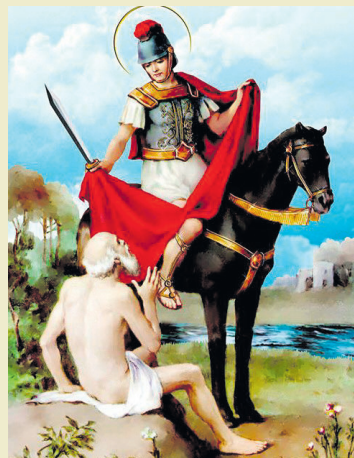
43 90

▶ FAVORITOS:

43 46

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

San Martín de Tours y la capa "salvadora"



◉ Nacido en Hungría en el año 316, tras recibir el bautismo y renunciar a la milicia, fundó un monasterio en Ligugé (Francia). De hecho fue obispo, sin embargo, la historia indica que siendo un joven militar, se encontró en el camino a un pobre hombre que sufría por tener poca ropa. Al no tener nada que regalarle, dividió su capa en dos partes iguales con su espada y le dio la mitad. Por la noche, vio en sueños que se le presentó Jesucristo con la media capa y que le dijo: "Martín, hoy me cubriste con tu capa". El mundo religioso lo celebra los 11 de noviembre.



HAGAN SUS APUESTAS SEÑORES!!

LA OBLIGADA, PARA SUERTUDOS

▶ A diferencia de la clásica Generala, este juego requiere **algo más que control y una buena estrategia**. Según cuentan, habría surgido en Egipto, 2600 años antes de Cristo, aunque también se cree que podría haberse originado en Corea o en las Cruzadas. A animarse.

En la Generala Obligada no hay táctica que valga: la fortuna es clave. Si uno no tiene buena suerte en el juego, o tiene menos que sus rivales, el triunfo será imposible de conseguir.

Es casi idéntico a la Generala tradicional, pero la diferencia es que uno está obligado a llenar los casilleros de la puntuación en orden. Primero se jugará al 1, luego al 2 y así hasta llegar a Escalera, Full, Poker, Generala y Generala Doble. Se juega con los 5 dados y lo ideal es que participen entre 3 y 5 personas. El objetivo es lograr el puntaje máximo.

¡Hagan sus apuestas que arranca la partida! Cada jugador tira los cinco dados para determinar el orden del juego. Sale primero el que saca la suma más baja, el que obtiene la suma inmediatamente superior se sienta a su izquierda y así sucesivamente. Si se juega por dinero, cada participante pone una suma determinada en el pozo.

Cada participante puede hacer hasta tres tiros por turno. Hay diez

u once vueltas por partido. El jugador debe hacer una categoría por vuelta. Por lo cual, al final del juego cada uno tendrá puntaje en cada una de las categorías. Para calcular el puntaje correspondiente a una categoría de número, se multiplica el total de dados donde éste aparece por dicho número. Por ejemplo: tres 6 valen 18 puntos para el seis; dos 4 valen 8 puntos para el cuatro.

El jugador comienza tirando los cinco dados y solo le servirán los unos. Los separará y en el segundo tiro tirará el resto de los dados. Si al final del tercer tiro consiguió tres ases, se le anotarán 3 puntos en su casillero del 1: el resultado sale de la multiplicación (3 dados de 1 punto). Una vez que todos jugaron al 1, pasarán al 2, luego al 3 y así hasta completar los números. Los altos son los que hacen la real diferencia.

Los juegos mayores son la Escalera: puede formarse con 1-2-3-4-5 o bien con 2-3-4-5-6, o la Escalera Mayor al As con 3-4-5-6-1. Otorga 20 puntos si se hizo en más de un tiro y

25 si es "servida", en un tiro. El Full se logra con dos dados del mismo número y los tres restantes de otro número. Sumará 30 puntos en dos o tres tiros y 35, en uno. El Poker (40 o 45 puntos respectivamente) se logra con cuatro dados iguales y uno con otro número.

La Generala (50 puntos) se forma con los cinco números iguales. Si es servida (en un tiro) el participante ganará el partido y además se convertirá en "héroe" y lo recordará en anécdotas familiares cuando salga el tema. La Generala Doble (100 puntos) solo tendrá valor y sentido si se consiguió la Generala. Si no, no corresponderá esa última ronda.

Cuando se han completado las diez u once vueltas del juego, se suman los puntajes. Si se juega por dinero, el participante con mayor puntaje se lleva el pozo. Algunos eligen pagar un tanto por punto según el margen de puntos del ganador sobre sus oponentes. Dependerá de la audacia de los competidores. ◉