

SUERTE PARA TODOS

Diario
POPULAR



LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

36

10

►Dato: (La manteca) ►Onda: (La leche)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►**46** ►**64** ►**0808**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
7	3	3
21s	34s	19s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

4821-5899-0668-3687-5015
9358-4494-9810-1605-1370

► **AMBOS DEMORADOS**

04 00

► **FAVORITOS:**

04 33

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

11

09

►Dato: (El minero) ►Onda: (El arroyo)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►**46** ►**64** ►**0808**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
9	5	2
30s	32s	24s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

4605-9741-0496-7069-0093
6017-3025-8037-6233-7576

► **AMBOS DEMORADOS**

83 35

► **FAVORITOS:**

83 52

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

18

49

►Dato: (La sangre) ►Onda: (La carne)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►**46** ►**64** ►**0808**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
2	0	6
17s	26s	48s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

878-382-055-163-998
639-895-969-328-361

► **AMBOS DEMORADOS**

17 67

► **FAVORITOS:**

17 06

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

23

61

►Dato: (El cocinero) ►Onda: (La escopeta)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►**46** ►**64** ►**0808**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
8	2	8
14s	41s	38s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

9762-4382-9994-1761-2200
7240-6580-9239-8159-3553

► **AMBOS DEMORADOS**

90 35

► **FAVORITOS:**

90 28

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Santa Cecilia y ¡que viva la música!



◉ Desde la imagen de la estampita que guardamos en nuestras retinas, vemos a Santa Cecilia tocando el piano para niños y angelitos. Pero su historia es más trágica que la de quien es considerada patrona de la música. Su culto se difundió a causa del relato de su martirio. Su devoción por Jesús llevó a convencer a su esposo y cuñado a seguir el mismo camino, aunque fueron condenados a muerte. Con ella se dispuso lo mismo y luego de ser torturada y dejarla desangrar durante tres días, tras ser decapitada, su casa se convirtió en un templo. Se la honra los 22 de noviembre.



DESCUBRIR AL GOLEADOR, EL ARQUERO Y EL ESTADIO

GANAR: EL VERDADERO GOLAZO

► Con un reglamento casi idéntico al Espionaje y al Misterio, nació este juego de mesa creado para toda la familia y, fundamentalmente, para los fanáticos del fútbol. Tiene cierto grado de azar, pero **es para quienes logran sacar deducciones y están atentos.**

No hay mucho misterio, ni implica dejar afuera a los que quieran entenderse. De hecho, Golazo se puede jugar entre 2 y 5 participantes mayores de 10 años, aunque lo ideal es de 4.

La duración de cada ronda puede superar la media hora y el objetivo final es descubrir las tres cartas que se esconderán en el inicio de la partida. Los elementos de juego son un tablero con 8 estadios y casilleros, fichas, un dado, cartas, un sobre y planillas para anotar con los nombres de las cartas: 6 corresponden a "GO" (los jugadores Maradona, Platini, Pelé, Cruyff, Francescoli y Baggio), 6 a "LA" (Fillol, Taffarel, Schumacher, Zoff, Chilavert y Yashin) y 8 a "ZO" (Monumental de Buenos Aires, Santiago Bernabeu, Giuseppe Meazza, Maracanã, Centenario de Montevideo, Olímpico de Munich, Wembley y Stade de France).

¡A jugar! Al inicio se mezclan las cartas por separado. Los GO, los LA y los ZO. Y se saca una de cada una

sin que nadie las vea. Se guardan en el sobre debajo del tablero. Cada jugador debe tener un lápiz, una planilla para anotar las cartas que le sean mostradas (y descartarlas para adivinar las que están en el sobre) y una ficha. Las 17 cartas que quedan se mezclan todas juntas y se reparten a los jugadores hasta que no quede ninguna. Algunos pueden llegar a tener una carta más que otros. Al recibir las cartas, luego de verlas, es aconsejable hacer una cruz en la planilla en los nombres de las cartas que le hayan tocado a cada uno.

Luego se coloca la ficha en el casillero de "Entrada" y el primero arroja el dado. La ficha se va moviendo por los casilleros del tablero. Cuando uno logra ingresar a uno de los 8 estadios que están dibujados en el tablero, tiene el derecho de pedirle a otro jugador que le muestren una carta. Por ejemplo, si cae en el "Santiago Bernabeu" debe pedirle a alguno de los rivales que le muestre ese estadio, un jugador

(por ejemplo, Francescoli) y un arquero (Chilavert).

El otro jugador debe mostrarle una carta (aunque tenga más) sin que los demás la vean o dirá "paso" si no tiene ninguna. Aclaración: no se puede mentir y si alguno es descubierto, quedará descalificado. Así, uno debe ir circulando por los estadios y pidiendo jugadores y arqueros.

La planilla se va llenando, no solo con las tarjetas que logramos ver, sino con deducciones de acuerdo a los datos que ya tenemos. Ejemplo: Si tenemos en mano a Maradona y al Meazza, y un rival se las pide a otro, y éste le muestra carta, seguramente será la del arquero.

Cuando uno está en condiciones de arriesgar, debe anotarlo en la planilla con claridad y gritar "¡Golazo!". Luego mirará las cartas del sobre: si acertó el goleador, el arquero y el estadio en el que se hizo el gol, será el ganador de la mano; de lo contrario la partida seguirá adelante.◉