



# SUERTE PARA TODOS

Diario  
**POPULAR**

## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**51** **03**

►Dato: (El serrucho) ►Onda: (San Cono)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►13 ►31 ►2020

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	2	6
24s	12s	41s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6204-7998-1288-4239-9840  
8640-8468-7638-8510-5170

#### AMBOS DEMORADOS

00 37

#### FAVORITOS:

00 26

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**69** **21**

►Dato: (Vicios) ►Onda: (La mujer)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►13 ►31 ►2020

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
9	0	4
54s	21s	23s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6345-8019-0797-0055-4898  
8530-8221-9670-6880-8882

#### AMBOS DEMORADOS

83 35

#### FAVORITOS:

83 04

### TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**81** **05**

►Dato: (Las flores) ►Onda: (La escoba)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►13 ►31 ►2020

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
5	8	0
21s	19s	26s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

409-761-274-726-468  
712-423-141-305-648

#### AMBOS DEMORADOS

17 67

#### FAVORITOS:

17 80

### SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**22** **10**

►Dato: (El loco) ►Onda: (La leche)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

►13 ►31 ►2020

#### ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
7	1	1
30s	45s	19s

#### LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8362-2472-8994-9087-6155  
3846-2297-2199-6807-1972

#### AMBOS DEMORADOS

90 35

#### FAVORITOS:

90 11

### LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

#### La devoción de San Andrés Apóstol



◉ Cada 30 de noviembre se celebra la Fiesta de San Andrés Apóstol, patrono de la Iglesia Ortodoxa. Nacido en Betsaida, fue discípulo de Juan Bautista y luego siguió a Jesús; es a través de Andrés que Pedro conoce al Señor. Con Felipe, llevan a griegos ante Jesús y es el mismo Andrés quien le hace saber sobre un muchacho con panes y peces. La tradición señala que después de Pentecostés, el apóstol predicó en muchas regiones y que fue crucificado en Acaya, Grecia. Se dice que la cruz en la que murió tenía forma de "X" o "cruz aspada", conocida popularmente como "cruz de San Andrés".



CARTAS DONDE EL OLVIDO SE VUELVE MORTAL

## JODETE, DE REY A ESCLAVO

► Lejos de la agresión y más cerca de la picardía, este juego de cartas españolas obliga a sus participantes a estar muy atentos para poder ganar y a la vez ratifica que no todo es únicamente azar. El principal objetivo es **quedarse sin cartas en la mano**.

Juguemos al Jodete... Se reparten siete cartas a cada jugador y se deja una boca arriba en la mesa, junto al mazo. En algunos casos, cuando los jugadores son más de cuatro (se acepta hasta seis), puede optarse por repartir menos de siete, por ejemplo, cinco cartas a cada uno. Cada participante debe tirar, si es que la tiene, una carta con igual índice o una del mismo palo que la que está en la mesa. Si no tiene, debe tomar una del mazo y ver si le sirve. Si no le sirve dice: "Paso", y continúa el jugador de su derecha. Cuando al jugador le queda una carta está obligado a decir: "Me queda una". En el caso de que no lo haga, los demás le dicen "jodete" y le hacen levantar cinco cartas del mazo (en este caso hay variantes en el reglamento: algunos deciden que levante siete cartas y otros dos, en lugar de cinco). Si un jugador agarra o tira una carta cuando no es su turno se le da dos cartas como castigo.

perdido de Sartenejas un grupo de estudiantes decidió tomar un mazo de barajas y abocarse a la idea de un nuevo juego. Luego de muchas horas de pensar y diagramar nació el Jodete, un juego común pero distinto, simple pero complicado. El juego es bastante sencillo, pero tiene algunas estrategias y particularidades, que pasamos a comentar: hay algunas cartas que hacen que el juego se complique para los adversarios y se haga más divertido.

Si alguno tira una sota (10), el jugador siguiente debe levantar una carta del mazo y no puede descartarse. Si alguien tira un 11, cambia la dirección del juego. Por ejemplo: Jugadores A, B, C y D. Primero juega el A, luego el B y el C tira un "caballo". Entonces, al que le toca jugar nuevamente es al B. Si este tira otro 11, el siguiente en jugar es el C, ya que vuelve a cambiar la dirección del juego. Si alguien descarta un 12, se saltea al siguiente jugador. Por ejemplo: Juega el jugador A, luego el B tira un "rey". Entonces el

siguiente a jugar es el D. Si se tira un 2, el jugador siguiente levanta 2 cartas. Si se tira otro 2, el siguiente levanta 4 cartas. Y si se tira nuevamente otro 2, el siguiente levanta 6 cartas. Por último si se tira otro 2, el siguiente levanta 8 cartas. No hay descartes cuando levantan las cartas.

Cuando se descarta un comodín, todos los demás jugadores deben levantar una carta y el que tiró el comodín se vuelve a descartar. El comodín es muy peligroso: no tiene que quedar en la mano del jugador cuando otro corta, puesto que se pierde el partido. El partido se juega hasta 100 puntos (algunos eligen jugar a 200). El que corta o termina la mano, obtiene -10 (menos diez). Los demás deben sumar los puntos de sus cartas de acuerdo al siguiente puntaje: el 1 y el 2 valen 20 puntos; las figuras valen 10 puntos; las demás cartas lo que tienen en sus índices. Por lo tanto, siempre conviene sacarse en encima los 1, 2, figuras y números más altos.◉

Hace mucho tiempo, en el valle