



SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR

LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

52 **07**

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

24 **42** **1111**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

| | | |
|---------|--------|--------|
| Centena | Decena | Unidad |
| 6 | 9 | 9 |
| 32s | 23s | 28s |

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6987-9447-4848-0060-7015
6412-3576-0816-3953-6234

▶ AMBOS DEMORADOS

37 46

▶ FAVORITOS:

37 99

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

41 **38**

Dato: (El cuchillo) Onda: (La espinaca)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

24 **42** **1111**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

| | | |
|---------|--------|--------|
| Centena | Decena | Unidad |
| 7 | 3 | 3 |
| 19s | 36s | 29s |

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7048-2682-5551-1917-7320
3154-9095-0410-7350-3456

▶ AMBOS DEMORADOS

83 35

▶ FAVORITOS:

83 33

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

16 **93**

Dato: (El anillo) Onda: (Enamorados)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

24 **42** **1111**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

| | | |
|---------|--------|--------|
| Centena | Decena | Unidad |
| 0 | 9 | 0 |
| 32s | 20s | 17s |

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

865-516-522-209-372
809-521-978-773-957

▶ AMBOS DEMORADOS

17 67

▶ FAVORITOS:

17 90

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

85 **21**

Dato: (El carbón) Onda: (La mujer)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

24 **42** **1111**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

| | | |
|---------|--------|--------|
| Centena | Decena | Unidad |
| 3 | 6 | 2 |
| 44s | 31s | 28s |

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

5485-7447-4784-7257-0998
6595-2989-9573-5878-2880

▶ AMBOS DEMORADOS

90 41

▶ FAVORITOS:

90 62

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Nuestra Señora de Loreto y sus ángeles



● Cuenta la leyenda que la Virgen de Loreto fue trasladada por los ángeles tras una invasión mameluca. Esta tradición narra que en 1291, cuando los cruzados se vieron obligados a abandonar Tierra Santa, la Casa de la Virgen donde se encarnó el hijo de Dios fue transportada mediante el misterio angélico desde Nazaret hasta Tersaco, en Dalmacia, y desde allí, en la noche del 10 de diciembre de 1294, el día que se la suelen conmemorar, al monte de laureles, en el territorio de Recanati (Italia). Habitualmente se la reconoce como patrona de la Fuerza Aérea Argentina.



LOS SECRETOS DETRAS DE ESTAS BARAJAS ESPAÑOLAS

EN EL GOLFO, OJO AL TRABUCO

▶ Para jugar se utiliza una baraja de 48 cartas reducida a 28, ya que sólo se usan 7 cartas por palo: del tres al nueve. Se juega entre cuatro jugadores, aunque **en cada mano sólo participan tres y uno es dador**. El objetivo, ganar las apuestas de sucesivos convites.

El valor de las cartas es el señalado por su índice, de modo que la mayor carta es el nueve (9 puntos) y la menor el tres (3 puntos). La mano de un jugador consta de cinco cartas. Para determinar el valor de la mano o conjunto de cartas, el jugador debe sumar los valores de las cartas del mismo palo y tomar el mayor de los resultados obtenidos, teniendo en cuenta que solo puede sumar cuatro cartas como máximo. Es decir, si tiene las cinco cartas del mismo palo, el valor de su mano es la suma de los valores de las cuatro mayores. Por ejemplo, si tiene el ocho y el nueve de copas (17 puntos en copas) y el cuatro, cinco y seis de espadas (15 puntos en espadas), su mano vale 17 puntos. A través de los sucesivos descartes, el jugador tratará de reunir, o bien más cartas de espadas, o bien más cartas de copas. Es decir debe tratar de mejorar el valor de su mano. El valor máximo de una mano es de 30 puntos cuando se cuenta con las cuatro cartas mayores (nueve, ocho, siete, seis) de un palo. Se llama trabuco al

jugador que dispone de una combinación de este valor y es mano, ya que entonces está seguro de ganar (a igualdad de valor de la jugada gana el jugador que está más cerca del mano).

Una vez sorteados tanto el primer dador como los diversos puestos que cada jugador ocupará alrededor de la mesa, el banquero da las fichas iniciales a cada jugador. Antes de recibir las cartas, los jugadores colocan el ante en el centro de la mesa. El dador da dos cartas a cada uno y se realiza la primera ronda de envites. El primer jugador que ha recibido cartas puede hacer una apuesta o pasar. Si el mano no envida, el siguiente jugador tiene las mismas opciones y, si éste pasa, el tercer jugador también puede elegir entre envidar o pasar. Si ningún jugador envida, se pasa a la siguiente fase de juego. Si uno hace un primer envite, los siguientes tienen tres posibilidades: igualar el mayor envite anterior; aumentar el envite anterior; abandonar el juego

y retirarse hasta la siguiente distribución de cartas. Si todos los jugadores se retiran, excepto uno, éste se convierte en el ganador. Una vez que los tres jugadores han igualado sus envites (o dos de ellos, por haberse retirado el tercero), el dador da otras tres cartas a cada uno de los jugadores que quedan en juego y se procede a una nueva ronda de envites. Cuando 2 o 3 jugadores han igualado sus apuestas, se procede a la primera ronda de descartes, en la que los jugadores pueden descartarse de una o de varias de las cartas de su mano, reemplazadas por las que le entrega el dador. Una vez reemplazadas las descartadas se procede a una tercera ronda de envites. Tras esta, tiene lugar la segunda ronda de descartes y tras la misma se procede a la cuarta y definitiva ronda de envites. Después de esta última ronda de envites, cuando dos o tres jugadores han igualado sus apuestas, muestran las cartas y el que tiene la mayor jugada gana todas las apuestas. ●