



# SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR

## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**19 82**

Dato: (El pescado) Onda: (La pelea)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**08 80 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
8	3	3
26s	23s	25s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

1542-1440-5758-4566-5320  
1040-3114-2360-8392-2188

▶ AMBOS DEMORADOS

37 46

▶ FAVORITOS:

37 33

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**07 10**

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**08 80 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	9	0
24s	27s	22s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

2566-4378-1648-7651-2154  
4061-1918-1204-7812-2741

▶ AMBOS DEMORADOS

83 23

▶ FAVORITOS:

83 90

### TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**75 51**

Dato: (El payaso) Onda: (El serrucho)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**08 80 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	3	8
16s	24s	13s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

515-621-195-979-446  
602-699-050-256-544

▶ AMBOS DEMORADOS

17 67

▶ FAVORITOS:

17 38

### SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**36 05**

Dato: (La manteca) Onda: (La escoba)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**08 80 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	1	0
68s	40s	24s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

2963-4574-7473-2683-0578  
4473-9196-3922-5804-9255

▶ AMBOS DEMORADOS

90 41

▶ FAVORITOS:

90 10

### LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

#### Santa Adela, patrona de las novias



◉ Cada 16 de diciembre, la Iglesia católica homenajea a Santa Adela o Santa Adelaida de Italia, esposa del emperador Otón el Grande, del Sacro Imperio Romano Germánico. Hija del rey Rodolfo de Borgoña, se casó muy joven con el monarca Lotario pero el rey falleció cuando ella contaba con 18 años y una hija en común. La viuda se negó a contraer matrimonio con el hijo del rey Berengario y terminó encerrada en una celda aunque logró escaparse y terminó casándose con Otón I de Alemania. Con él se marchó a Roma donde se dedicó a ayudar a los desvalidos.



POR QUE NOS GUSTA TANTO JUGAR A LA PERINOLA

## CUANDO GIRA TODO SE PARALIZA

◉ Un mito indica que tiene origen judío, porque dentro de dicha comunidad cuentan con un elemento similar pero con cuatro caras en lugar de seis. En documentos y figuras romanas se distinguen algunas perinolas como entre integrantes del ejército de la antigua Roma.

La Perinola es un trompo de material duro (generalmente color crema) que tiene en sus contornos distintas escrituras (en rojo o en negro), que al hacerla girar y al detenerse deja una cara con la inscripción de la suerte por lo que se utiliza para jugar y hacer apuestas. Un mito indica que tiene origen judío, porque dentro de dicha comunidad cuentan con un elemento similar a la perinola, pero con cuatro caras en lugar de seis. No obstante, en documentos y figuras romanas se distinguen algunas perinolas entre los integrantes del ejército romano de la antigua Roma. Es un juego rápido, sencillo y en el que pueden participar gran cantidad de jugadores. Se desarrolla de manera individual. Es aconsejable jugar en el piso o una mesa con paño sobre la que no haya elementos que puedan interrumpir el libre girar de la perinola.

Lo cierto es que el objeto perinola trae inscripto en sí mismo las reglas del juego que se mueven entre las siguientes órdenes: PON 1, PON 2, TOMA 1, TOMA 2, TOMA TO-

DO y TODOS PONEN. Así, con cualquier elemento que sea cuantificable, se crean grupos iguales entre los jugadores que comienzan contribuyendo con algunas de sus fichas a un pozo que será común. Quien gane el juego será el que tenga la mayor cantidad de fichas al final del partido. Antes del comienzo, los jugadores fijan el valor de una apuesta y arman el pozo inicial colocando una apuesta cada uno. Se determina quién va a ser el primer participante y ¡a jugar! La partida se inicia cuando el primer jugador hace girar con la mano y con cierta ductilidad a la perinola, ese caprichoso elemento con las citadas seis caras planas y sus respectivas leyendas: las negras que nos acercan al éxito y las rojas que nos empujan al fracaso. Cuando la perinola deje de girar, el jugador en turno hará lo que dice la leyenda de la cara que haya quedado boca arriba. En caso de que la cantidad a tomar sea todo, el montón se vuelve a formar como al inicio del juego. Los jugadores que se vayan quedando

sin fichas se eliminan. Ganará el jugador que se quede con todas las fichas.

En definitiva si sale PON 1: el jugador deberá poner en el fondo común una pieza de lo que se haya acordado antes de iniciarse el juego. Con PON 2: lo mismo que en el caso anterior, pero dos piezas o lo acordado. TOMA 1: el jugador cobra del fondo común un elemento. TOMA 2: lo mismo, pero doble. TOMA TODO: el ganador toma todo lo que haya en el fondo común. Cuando esto sucede, el juego vuelve a empezar, repitiéndose las operaciones explicadas anteriormente. TODOS PONEN: todos los jugadores deberán depositar un elemento o lo acordado. La perinola comienza a girar, ¡el mundo se paraliza! Lo hará durante más de veinte segundos ¿Qué deparará la suerte? En definitiva, la perinola es como la vida misma: a veces se toma, a veces se da. Se termina esta nota y justo deja de girar. Dice TOMA DOS... parece que arranca la buena racha.◉