



SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR

LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

16 **01**

Dato: (El anillo) Onda: (El agua)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

35 **53** **2424**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
3	5	8
23s	31s	24s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

5276-7717-2166-6114-7006
1174-5931-6213-6962-6481

▶ **AMBOS DEMORADOS**

46 95

▶ **FAVORITOS:**

46 58

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

15 **81**

Dato: (La niña bonita) Onda: (Las flores)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

35 **53** **2424**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
3	3	7
32s	20s	42s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

5915-7890-9829-3249-9878
8286-5203-6506-0073-7768

▶ **AMBOS DEMORADOS**

83 23

▶ **FAVORITOS:**

83 37

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

25 **78**

Dato: (El fantasma) Onda: (La ramera)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

35 **53** **2424**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
4	6	5
16s	31s	18s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

684-814-273-159-297
933-621-841-788-959

▶ **AMBOS DEMORADOS**

17 67

▶ **FAVORITOS:**

17 65

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

23 **45**

Dato: (El cocinero) Onda: (El vino)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

35 **53** **2424**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
1	7	3
21s	28s	28s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

5501-1336-0557-7885-9066
8811-7851-2967-5411-7798

▶ **AMBOS DEMORADOS**

90 41

▶ **FAVORITOS:**

90 73

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

A celebrar el día de la Navidad



Según la tradición cristiana, cada 25 de diciembre se celebra el nacimiento de Jesús, pero la Navidad tal y como se conoce no comenzó a celebrarse justo después de la muerte de Cristo. De hecho, los cuatro primeros siglos de la era cristiana presenciaron una lucha continua por dar a conocer una doctrina que sería aceptada en el siglo IV. ¿Por qué ese día? Hay dos hipótesis, una dice que si Jesús nació el 25, tuvo que haber sido concebido por el Espíritu Santo a finales de marzo, es decir, coincidiendo con el inicio de la primavera; pero también es posible que fuese una mera influencia de las solemnidades paganas.



ES OBLIGATORIO MATAR Y PISAR...CON CARTAS ADECUADAS

SOLO GANAR A ¡LO BESTIA!

Juego francés de cartas, se practica desde el siglo XVIII y todavía es convocante. El objetivo principal es ganar más bazas que los otros jugadores. Por otro lado, para no ser penalizado hay que ganar por lo menos una baza.

El número usual de jugadores que participan en una partida de la Bestia varía entre 3 y 8. Se usan barajas francesas. Si son 3 los participantes, se juega con 28 o 32 cartas. Es decir, se retiran del 2 al 6 o al 7 de los cuatro palos. Para cada jugador, a partir de 3, se añade el siguiente grupo de 4 cartas del mismo índice o los 2 grupos siguientes.

En cada palo, el orden es con el as como carta más alta y el dos como la menor. Es decir, de mayor a menor: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, tres y dos, si se utiliza la baraja completa. Con la baraja incompleta el orden no se altera ya que, puede observarse, se retiran inferiores de cada palo.

Es obligatorio asistir, matar, fallar y pisar, siempre que se disponga de las cartas precisas para ello.

Cada jugador, en su turno, echa una de sus cartas, que deberá ser del mismo palo que la carta de salida (asistir), es decir, la inicial de la baza y superior a las jugadas anteriormente en la misma baza (matar) si no se tiene carta del palo de salida, es obligatorio

jugar una del palo de triunfo (fallar), que en caso de no ser el primer triunfo de la baza, deberá ser superior a los anteriores (pisar).

Sólo en caso de no asistir ni fallar o, se puede pisar y se echará una carta cualquiera (descarte). Hay que tener en cuenta que siempre es obligatorio asistir y, si no se mata, se jugará una carta del palo de salida. En cambio, si se tiene que fallar pero no se puede pisar, no es obligatorio subfallar, se puede hacer un descarte. Gana la baza el jugador que ha echado la carta mayor del palo. El jugador que gana una baza tiene la salida en la siguiente.

¡A jugar! El primer turno de dar se establece por sorteo. Los siguientes turnos van pasando hacia la derecha. Antes de cada reparto los jugadores ponen en el plato la cantidad de fichas acordada, teniendo en cuenta que cada uno ganará una ficha por baza conseguida y, por tanto, debe haber 5 fichas como mínimo en el plato.

Por otra parte, la cantidad no debe ser muy alta, ya que el jugador que queda en "bestia" (no hace ninguna

baza) debe pagar todo el importe del plato, lo cual puede hacer subir mucho los pagos en ciertas fases del juego. Después de haber hecho los pagos iniciales, el dador reparte cinco cartas boca abajo a cada jugador, de una en una. Su última carta la deja descubierta junto a él para que todos vean y conozcan el palo de triunfo de la partida.

Una vez que los jugadores han visto sus cartas, empezando por el jugador de la derecha de quien repartió, cada uno tiene la posibilidad de decir "juego" o "paso", por considerar que sus cartas no son lo bastante buenas como para ganar alguna baza. Entonces deja las cartas sobre la mesa.

Por el contrario, quienes "juegan" se quedan con las cartas. Si todos pasan, la mano se anula y el turno de dar pasa al jugador situado a la derecha del anterior dador. Todos los jugadores deberán colocar la cantidad establecida en el plato antes del reparto de la siguiente mano. Si todos los jugadores han pasado menos uno, éste gana todo el Plato. o