

# SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**53**

**01**

Dato: (El barco)

Onda: (El agua)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**02 20 2021**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
6	9	0
17s	44s	34s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

1757-9533-1378-5528-7083  
92245-5245-2179-1702-1888

▶ AMBOS DEMORADOS

46 95

▶ FAVORITOS:

46 90

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**76**

**31**

Dato: (Las llamas)

Onda: (La luz)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**02 20 2021**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	1	2
51s	28s	44s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6239-2047-1659-1193-6579  
7676-3667-0833-7166-1204

▶ AMBOS DEMORADOS

83 23

▶ FAVORITOS:

83 12

### TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**25**

**26**

Dato: (El fantasma)

Onda: (La misa)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**02 20 2021**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	6	0
24s	39s	21s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

788-959-991-121-827  
735-141-772-379-127

▶ AMBOS DEMORADOS

17 67

▶ FAVORITOS:

17 60

### SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**72**

**04**

Dato: (El jarrón)

Onda: (La cama)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**02 20 2021**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	7	3
20s	47s	47s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7945-9792-0646-5500-2858  
5940-4560-5185-3555-4616

▶ AMBOS DEMORADOS

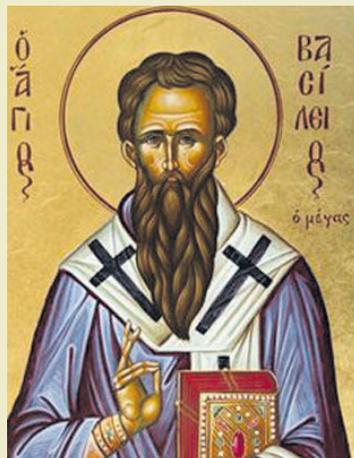
90 41

▶ FAVORITOS:

90 73

## LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

### San Basilio Magno, el gran batallador



● Nació en Cesarea, capital de Capadocia, en el año 329. Cuando Basilio recibió el bautismo, tomó la determinación de servir a Dios dentro de la pobreza evangélica. Comenzó por visitar los monasterios de Egipto, Palestina Siria y Mesopotamia, con el propósito de observar y estudiar la vida religiosa. En 363, Basilio fue ordenado diácono y sacerdote en Cesarea, pero decidió retirarse calladamente al Ponto. Sin embargo, Cesarea lo necesitaba y lo reclamó. Tiempo después, quedó como único paladín de la ortodoxia en el oriente. El santo murió en de enero de 379, a los 49 años.



IDEAL PARA DISPUTAR CON CHICOS EN NOCHE DE FIN DE AÑO

## EL JUEGO DE LA OCA VA A EMPEZAR

● Las primeras versiones comerciales aparecieron en 1880, decoradas con motivos alusivos a la época. Pero se supone que la primera versión fue un juego de mesa regalado por Francisco I de Médici de Florencia a Felipe II de España entre 1574 y 1587.

El ejemplar más antiguo que se conoce de este juego data del 1640 realizado en madera de origen veneciano. Se crearon verdaderas obras de arte en los tableros de la oca. Al principio tenían un carácter marcadamente alegórico y estaban ilustrados con escenas de la historia y la mitología. En el desarrollo, cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 63 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira dos dados (o uno dependiendo de las distintas versiones) que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63, el jardín de la oca.

Una partida puede durar hasta media hora y lo ideal es jugarlo entre 2, 3 o 4 participantes. ¿Los elementos? Existen tableros de muchos diseños, sin embargo, el más común es una espiral de 63 casillas

numeradas, que tiene su inicio en la parte externa y termina en la parte más interna; una ficha de un color diferente para cada jugador; un dado.

Cada jugador tira el dado en su turno y mueve la ficha el número de casillas que indica el dado. Si el jugador aterriza en una casilla con la oca (que habitualmente está ubicada cada nueve casillas, pero que en algunas variantes se encuentra cada cinco o cuatro), pasa a la oca inmediatamente siguiente y vuelve a tirar. Si aterriza en otra de las casillas especiales, el jugador puede recibir la instrucción de perder uno o más turnos, o avanzar o retroceder un número determinado de espacios.

Por ejemplo (aunque no todos los tableros son iguales): Si cae en el número 6, el puente: pasa al siguiente puente situado en el número 12. Si cae en el número 19, la posada: pierde dos turnos. Si cae en el número 26 y al volver a tirar consigue un 3: pasa directamente al 53. Si cae en el 31, el pozo: debe esperar a

que otro jugador lo reemplace, y entonces se coloca en el punto que éste acaba de abandonar. Si cae en el 42, el laberinto: retrocede al número 34 y permanece un turno sin tirar. Si cae en el 52, la cárcel: debe estar tres turnos sin tirar. Si cae en el 58, la muerte: retrocede hasta el número 1. Si en el transcurso del juego se coincide en una casilla ocupada por otro jugador, este último pasará a la casilla que ha abandonado el que llega.

La casilla final sólo puede ser alcanzada con una tirada exacta. Un jugador que saque una cantidad más elevada se verá obligado a retroceder el número de espacios equivalente al que ha excedido del final. Por ejemplo, si el jugador está en el número 60 y arroja un 5 debe avanzar hacia el final y luego retroceder hasta la casilla 61. El retroceso está sometido a todas las reglas del juego.

El primero en llegar a la casilla 63 se quedará con el premio, si en la previa hubo apuestas.●