

# SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**21** **50**

Dato: (La mujer) Onda: (El pan)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 1414

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
0	6	1
24s	39s	36s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6976-1270-7970-6513-6944  
8599-9393-3388-3403-8283

▶ AMBOS DEMORADOS

46 95

▶ FAVORITOS:

46 61

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**15** **93**

Dato: (La niña bonita) Onda: (Enamorados)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 1414

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
7	9	3
34s	17s	21s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

5505-6542-0345-3005-0961  
4505-8500-5578-8089-3667

▶ AMBOS DEMORADOS

83 23

▶ FAVORITOS:

83 93

### TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**34** **52**

Dato: (La cabeza) Onda: (La madre)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 1414

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
5	0	0
27s	31s	29s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

379-127-396-164-487  
1143-024-049-016-084

▶ AMBOS DEMORADOS

17 67

▶ FAVORITOS:

17 00

### SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**02** **19**

Dato: (El niño) Onda: (El pescado)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 40 1414

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	3	3
39s	33s	66s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8502-1501-2718-3126-6776  
9160-1765-3569-2217-4064

▶ AMBOS DEMORADOS

90 54

▶ FAVORITOS:

90 33

### LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

#### San Severino, patrono contra los vicios



“Si quieren tener la bendición de Dios, respeten mucho los derechos de los demás”, decía San Severino, patrono de Viena, Austria y Baviera a quien se honra cada 8 de enero. Romano y de familia noble, Severino se fue de misionero a las orillas del río Danubio en Austria. Allí les anunció a los pobladores que si no dejaban los vicios sufrirían un terrible castigo. Nadie le tomó importancia. Entonces el santo declaró que no se hacía responsable de sus malas decisiones. Días después los bárbaros de Hungría, llamados “Hunos” mataron a casi todos los habitantes.



ALTERNATIVA ORIGINAL QUE VA MAS ALLA DE LA GENERALA

## LA ESCALERA SE CORTA SOLA

Es muy particular, ya que se desarrolla con seis dados y admite una cantidad ilimitada de participantes. Por eso es ideal para grandes reuniones. Aparte se necesita un cubilete y una planilla con el nombre de cada uno de los jugadores en la parte superior.

La Escalera es uno de los ítem a completar en la tradicional y famosa General, pero también es un juego en sí mismo. Es un juego de azar interesante aunque algo lento, ideal como recreación en familia o en reuniones sociales. También se puede jugar por apuestas.

El objetivo es alcanzar los cien puntos. En el comienzo de la partida, cada participante tira los dados y comienza quien saca la mayor suma. El juego prosigue en el sentido de las agujas del reloj. Si se juega por apuestas, todos los participantes colocan en el pozo la misma suma.

Cada jugador, por turno, tira los seis dados una sola vez. Solo obtendrá puntaje el que saque una o más de las siguientes escaleras: si el tiro contiene la escalera 1-2, el participante se anotará 5 puntos; si contiene 1-2-3, se anotará 10 puntos; 1-2-3-4 valdrán 15 puntos; 1-2-3-4-5, 20 puntos; 1-2-3-4-5-6, 25 puntos; un tiro de cinco 6, 30 puntos; un tiro de seis 6, 60 puntos. Los tiros en los

que no aparezcan por lo menos la escalera 1-2 no obtendrán puntos. ¡Atención! El número que salga en cada tiro se puede usar solo en una escalera.

Así, el jugador que obtenga la combinación 1-2-2-3-4-6, saca 15 puntos por la escalera 1-2-3-4, pero no puede usar el número 1 para formar también la escalera 1-2. Sin embargo, cuando un jugador saca dos escaleras distintas en un tiro gana puntos para ambas.

Hay cuatro combinaciones múltiples que ganan puntaje: 1-2, 1-2 saca 10 puntos; 1-2, 1-2-3, 15 puntos; 1-2-3, 1-2-3, 20 puntos; 1-2, 1-2-3-4, 20 puntos. Cuando en un tiro salen cuatro o más ases, el jugador pierde todo su puntaje anterior y deberá comenzar nuevamente desde cero.

Después que un jugador haya tirado los seis dados, suma los puntos de esa vuelta (si es que los hay) y anota el resultado en la planilla. Luego pasa los dados al siguiente competidor. Cuando un participante alcanza los cien puntos tendrá

posibilidades de ganar el pozo.

Debe completarse la vuelta para que todos los jugadores tengan un número igual de tiros. El de mayor puntaje será el vencedor. Por eso, si durante la quinta vuelta uno alcanzado 105 puntos, el juego continúa hasta que todos hayan jugado. Luego, si durante esta vuelta otro jugador saca 107, ganará este último.

La estadística demostró que en este juego los participantes no sacan puntaje aproximadamente la mitad de las veces que tiran. Un tiro promedio es de 10 puntos y, por lo tanto, un jugador que no saque los cuatro ases, alcanzará los cien puntos en alrededor de 20 vueltas.

Pero suele suceder que aparezcan estos cuatro ases y barran con todo el puntaje del jugador. Aunque esta catástrofe ocurre rara vez, se podría aplicar el viejo adagio: No todo está dicho hasta que se juega el último tiro. Hay muy pocas probabilidades de que en un tiro salgan cuatro ases y menos aún seis 6.