



# SUERTE PARA TODOS

**Diario POPULAR**

## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**10** **25**

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**16** **61** **2727**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
0	2	2
21s	32s	32s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

1618-0556-8287-0230-6189  
6569-9383-1499-3815-9805

▶ **AMBOS DEMORADOS**

00 02

▶ **FAVORITOS:**

00 22

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**11** **23**

Dato: (El minero) Onda: (El cocinero)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**16** **61** **2727**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
5	9	8
17s	14s	26s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

4703-7037-4806-4480-9044  
5961-7714-1106-8369-4920

▶ **AMBOS DEMORADOS**

01 02

▶ **FAVORITOS:**

01 98

### TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**22** **02**

Dato: (El loco) Onda: (El niño)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**16** **61** **2727**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
2	3	1
12s	12s	12s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

084-487-820-384-488  
708-866-162-392-307

▶ **AMBOS DEMORADOS**

00 01

▶ **FAVORITOS:**

00 31

### LOTERIA SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**54** **84**

Dato: (La vaca) Onda: (La iglesia)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**16** **61** **2727**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
4	6	1
21s	24s	32s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

2142-9500-7290-5844-3555  
4917-2620-9122-5038-7989

▶ **AMBOS DEMORADOS**

01 03

▶ **FAVORITOS:**

01 61

### LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

#### San Félix de Nola, confesor y mártir



Se sabe que nació en Nola (hoy territorio de Italia) en el siglo III y fue hijo de un noble sirio. Abrazó el servicio apostólico desde joven, distribuyó su herencia entre los pobres al morir su padre y luego fue ordenado sacerdote por el Obispo de ese entonces. Durante las persecuciones de cristianos, fue encarcelado y, según la leyenda, liberado por un ángel. Tras huir de la furia del emperador Decio, Félix se vio nuevamente amenazado por el emperador Valeriano, entre los años 256 y 257. Murió el 14 de enero, se cree que del año 260 y su sepulcro se convirtió en lugar de peregrinación.



#### EL ATRACTIVO DE "SABER QUEDARSE MOSCA"

## MUS: MAS QUE SANTO Y SEÑA

▶ Pese a tomar fama en el Norte de España, se especula que nació en el País Vasco. Sin embargo, otros creen que, por su nombre, **proviene del Latín**, que traducido quiere decir "callado" o proviene del Sur de Francia, cuya traducción significa "mosca".

El Mus es un antiguo juego de cartas. Se realizan apuestas y se juega de 2 a 4 personas. Tiene como objetivo obtener 40 puntos. Si bien no es obligatorio, para una mayor diversión y una mejor experiencia estratégica, se recomienda ser 4 participantes para armar grupo de dos y, a través de señas, vencer al rival. Popularizado en España terminó ganando fama en silencio extendiéndose de manera persistente por todo el mundo. Actualmente, se juega en varios países de Latinoamérica y de Europa.

El objetivo de la misma es conseguir 40 puntos antes que el equipo contrario. Al llegar a esa sumatoria de tantos, se ganará la partida. Cada naipe ya tiene su valor definido. Las sotas, el caballo y el rey son las de mayor importancia, por lo tanto valen diez puntos cada una. Las demás cartas valen el mismo número que tengan, excepto el as y el dos, que sólo valen un punto. Luego de que un participante mezcló, previó al inicio del Mus, deberá

repartir cuatro cartas a cada jugador y éstos deberán armar su juego según su estrategia y de la mano que disponga, ya que existen distintas maneras de crear juego.

Grande: es la más importante. Se conoce también como Jugada Grande, y se forma con las cuatro cartas con mayor valor en el Mus. Pequeña: es contraria a la Jugada Grande, y en ésta se trata de tener cuatro cartas con el menor valor posible. Media: se realiza cuando se obtienen tres cuartas iguales. Doble: cuando se tienen dos parejas iguales. Hay juego: esto pasa cuando la puntuación se ubica entre 31 y 40 puntos. Además, en el Mus, nunca puede haber empate.

Mientras dure la mano, los jugadores pueden ir realizando descartes si así les sirviera para la estrategia del juego o también plantarse, si el equipo recibió buenas cartas.

La diversión de este juego es la estrategia, ya que esta es fundamental a la hora de vencer al rival. Si bien tener una buena mano de

cartas es alzar, cada jugador, con su compañero, deberá ingeniar un buen plan (y ayudarse entre sí) para saber si jugarán la mano o decidirán descartarse. Si el equipo elige la segunda opción, todos los jugadores deberán pedir "mus".

Como en el Truco, en el Mus no se pueden mostrar las cartas al compañero, pero sí le puede indicar, a través de señas, las cartas que posee. Dos reyes: se tendrá que morder el labio inferior. Tres reyes: el jugador deberá morderse, de manera lateral, el labio inferior. Dos ases: el participante sacará la lengua. Tres ases: sacará la lengua por un lateral de la boca. Tres cartas iguales: el jugador tendrá que mover la boca hacia un lado. Dos parejas: simplemente levantarán las cejas. Con 31 puntos sólo deberá guiñar el ojo. Más de 31 puntos: dar un pico al aire. Con 30 puntos: se levantarán los hombros. Con 29: sólo se levantará el hombro izquierdo. Sin juego: Se cerrarán los ojos.◻