

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 15

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

46 64 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
2	6	3
28s	33s	16s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8715-9704-8784-5981-4427
4309-4301-3402-1505-2191

▶ AMBOS DEMORADOS

07 08

▶ FAVORITOS:

07 63

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

13 67

Dato: (La yeta) Onda: (La víbora)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

46 64 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
6	6	3
27s	25s	39s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7501-1108-8108-6909-3446
5482-4890-6308-1819-5476

▶ AMBOS DEMORADOS

02 04

▶ FAVORITOS:

02 63

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

41 34

Dato: (El cuchillo) Onda: (La cabeza)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

46 64 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
9	6	3
29s	35s	18s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

172-238-095-282-699
657-550-651-286-006

▶ AMBOS DEMORADOS

01 02

▶ FAVORITOS:

01 63

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

54 77

Dato: (La vaca) Onda: (Las muletas)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

46 64 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
7	8	6
34s	24s	20s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

0613-5559-7465-5804-1924
2992-1193-0435-6062-7828

▶ AMBOS DEMORADOS

01 06

▶ FAVORITOS:

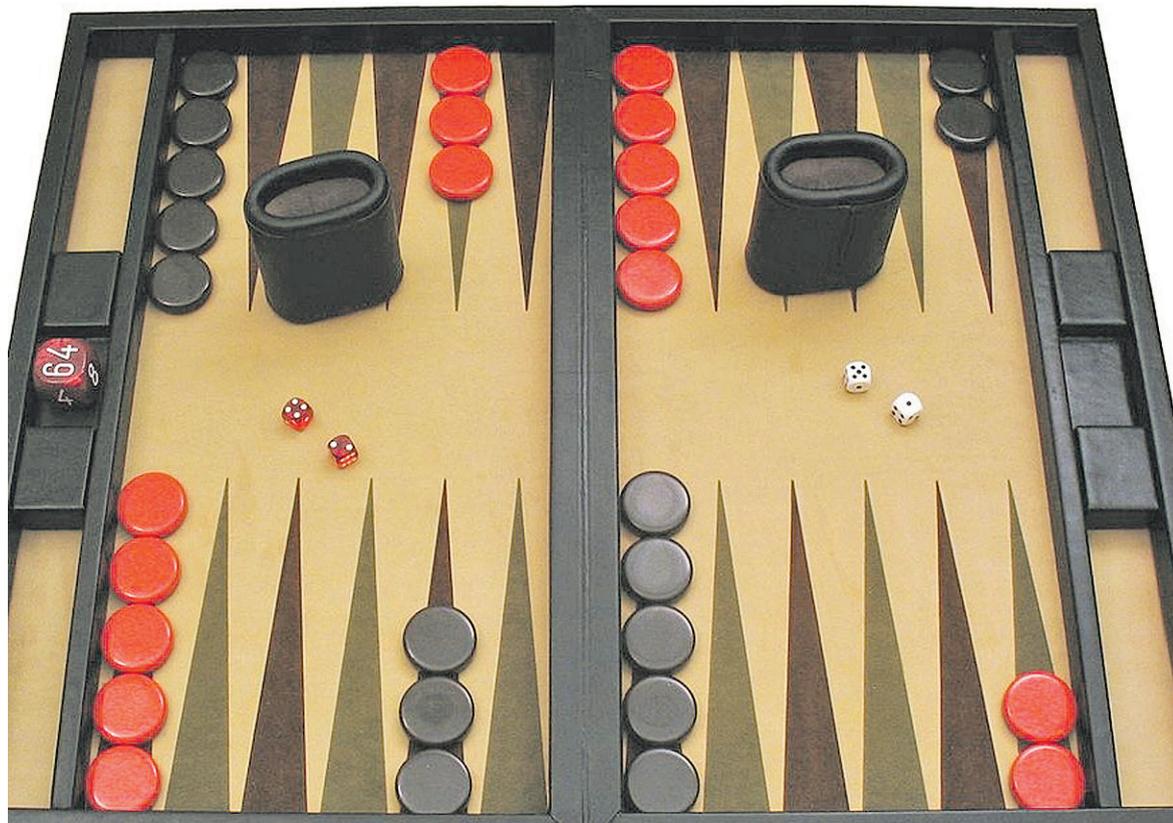
01 86

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Santa Estefanía Quinzani



◉ Hija de campesinos nació en 1457 en Orzinuovi cerca de Brescia y se la recuerda cada 3 de febrero. A los quince años entró a la Orden Seglar para establecerse en Cremona donde fundó y dirigió un floreciente monasterio de religiosas dominicas dedicadas a la educación de las jóvenes. Durante cuarenta años tuvo gran aridez de espíritu, soportando con fortaleza dudas y tentaciones y la sensación de privación del amor divino y de la devoción. Trabajó con afán al servicio de los pobres y de la paz. Murió en Soncino y sus reliquias se veneran desde 1748 en la iglesia de S. Liborio en Colorno (Parma).



EL JUEGO REAL QUE SE VOLVIO UNA DISPUTA DE DOS

BACKGAMMON: SACA LAS FICHAS

◉ El objetivo es conseguir sacar fichas del tablero antes que el rival. Es uno de los juegos más antiguos de los que se tiene constancia. Su origen llevó a algunas discusiones y **se cree que el antecesor de las Tablas Reales pudo ser el Juego Real de Ur**, de hace unos 5 mil años.

Podría haber nacido en Irak o Irán. Otros atribuyen el origen de las tablas reales a un juego de mesa del Antiguo Egipto conocido como Senet. La cuestión es que en 1743 Edmond Hoyle publicó un breve tratado en el que se codificaron por primera vez las reglas de las Tablas Reales o Backgammon tal y como las conocemos hoy en día. El objetivo es liberar las fichas propias del tablero antes que el rival. Se juega con cuatro dados comunes (dos para cada jugador) y uno para duplicar. Este último es un dado grande cuyas caras tienen los números 2, 4, 8, 16, 32 y 64. Cada jugador tiene 12 picos en su lado del tablero. Se sientan frente a frente y ¡a jugar! Cada uno comienza con 15 fichas: 5 fichas en su pico 6, 3 en su pico 8, 5 en el pico 12 de su oponente y 2 en el pico 1 de este último. Los jugadores mueven sus fichas en direcciones opuestas y contrarias a las agujas del reloj, de modo que los recorridos de uno y otro, se cruzan.

En el primer lanzamiento, cada uno solo tira un dado. El que obten-

ga el valor más alto, comenzará, moviendo sus fichas con el valor de los dos dados lanzados (uno de cada jugador). A partir de ahí alternan el turno entre uno y otro para los movimientos sucesivos. Cada jugador debe lanzar sus dos dados y mover sus fichas tantas casillas como indiquen los mismos. Puede mover dos piezas (una pieza por lo que indica cada dado) o una sola pieza en dos movimientos consecutivos. Un movimiento es válido siempre que termine en una casilla vacía, en una casilla con otras fichas propias o en una casilla con única ficha del adversario. En este último caso la pieza del adversario es capturada y se coloca sobre la barra. Nunca puede moverse una pieza a una casilla ocupada por dos o más piezas del adversario.

Cuando un jugador en el momento de lanzar consigue dos dados del mismo valor, debe duplicar el movimiento. Si uno tiene alguna pieza capturada solo podrá realizar en su turno el movimiento corres-

pondiente metiendo en el tablero las piezas capturadas, y no podrá realizar un movimiento con otras piezas hasta tener todas las piezas en juego. Una ficha capturada entra en juego contando su primer movimiento desde la primera casilla de las 24 de su recorrido total. En caso de disponer de una sola, se moverá según el dado de mayor valor de los dos lanzados. Puede darse el caso de que el jugador pierda el turno por no poder realizar ningún movimiento. La partida terminará cuando uno de los jugadores consigue sacar del tablero todas sus piezas. Para poder empezar a realizar movimientos que permitan ir sacando piezas, un jugador debe previamente haber colocado todas ellas en las casillas del último cuadrante de su recorrido. Las piezas deben salir del tablero utilizando el número exacto necesitado para ello. Solo podrá utilizarse un número más alto del preciso para sacar una pieza cuando no quede ninguna otra en ninguna de las casillas anteriores.◉