SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR

LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

26 ▶**Dato:** (La misa)

04 ▶**Onda:** (La cama)

JUEGUE SIN MIEDO **14** **41**

EL NUMERAZO **8080**

▶**ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
3	3	8
14s	41s	14s

▶**LAS ULTIMAS 10 GRANDES**
5045-3644-6812-5714-9080
3656-7681-8961-6506-4405

▶**AMBOS DEMORADOS**
07 11

▶**FAVORITOS:**
07 38

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

85 ▶**Dato:** (El carbón)

70 ▶**Onda:** (Limosnero)

JUEGUE SIN MIEDO **14** **41**

EL NUMERAZO **8080**

▶**ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
8	9	7
21s	27s	35s

▶**LAS ULTIMAS 10 GRANDES**
0954-5412-5286-9320-5549
4568-1535-6751-1560-4225

▶**AMBOS DEMORADOS**
02 04

▶**FAVORITOS:**
02 97

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

22 ▶**Dato:** (El loco)

10 ▶**Onda:** (La leche)

JUEGUE SIN MIEDO **14** **41**

EL NUMERAZO **8080**

▶**ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
8	4	5
33s	32s	18s

▶**LAS ULTIMAS 10 GRANDES**
259-091-461-907-281
137-674-933-372-768

▶**AMBOS DEMORADOS**
01 02

▶**FAVORITOS:**
01 45

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

05 ▶**Dato:** (La escoba)

34 ▶**Onda:** (La cabeza)

JUEGUE SIN MIEDO **14** **41**

EL NUMERAZO **8080**

▶**ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
4	2	4
26s	24s	29s

▶**LAS ULTIMAS 10 GRANDES**
0762-1517-3346-3941-8897
9952-4283-8296-5658-2946

▶**AMBOS DEMORADOS**
01 06

▶**FAVORITOS:**
01 24

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Valentín, santo de los enamorados

Cada 14 de febrero se recuerda a San Valentín, patrono de los enamorados. Según la tradición, este sacerdote de Roma ponía en riesgo su vida para unir a las parejas en matrimonio. El emperador Claudio II lo prohibió porque a su juicio los solteros sin hijos eran mejores soldados. San Valentín al considerarlo injusto lo desafió. Este fue detenido y enviado por el emperador al prefecto de Roma, quien al ver que todas sus promesas para hacerlo renunciar a su fe eran ineficaces, mandó que lo golpearan y después lo decapitaran. Es por esta razón que a San Valentín se le suele relacionar con el amor de pareja.

SERPIENTES Y ESCALERAS, CON TABLERO Y DADOS

ENTRE EL CIELO Y EL INFIERNO

En la historia de los juegos hay innumerable cantidad que se fueron modificando y llegaron a nuestros días cambiados. Es el caso de Serpientes y Escaleras, que deriva del hindú moksha-patamu y al que se le atribuyó, varios siglos atrás, la facultad de reivindicar valores morales.

En el juego Serpientes y Escaleras, el recorrido que se realiza tiene relación con el recorrido moral que se lleva a cabo a lo largo de la vida hasta llegar al cielo. En ese sentido, las escaleras simbolizan los actos de virtud que hacen que el viaje del alma hacia su perfección sea más corto y las serpientes representan la maldad del ser humano y condenan a reencarnaciones en seres inferiores que, en el juego, son mostradas por siluetas de animales. Sin embargo, las nuevas versiones de "Serpientes y Escaleras" han perdido este importante simbolismo y se han convertido en una carrera de obstáculos.

Para jugar se necesita un tablero en el que se representan las diferentes etapas de las escaleras y de las serpientes (se puede armar en un cartón) o adquirir el formato que se comercializa. Se utilizan tantas fichas de colores como participantes intervengan y dos dados.

Se debe confeccionar un tablero con cien casillas. Algunas de ellas deben estar atravesadas por figuras de serpientes (entre la cabeza y la cola puede haber cuatro o cinco casilla) y escaleras (idem). El resto de las casillas mantiene su número correlativo.

En las escaleras se pueden colocar virtudes (y, por ejemplo, a quien llegue a ellas darles un tiro extra) y en las serpientes defectos y actuar en sentido contrario, es decir, debiendo esperar un turno para continuar.¬ La cantidad de serpientes y escaleras debe ser idéntica y pueden sumar el número que acuerden los jugadores.

El objetivo de esta carrera de obstáculos es alcanzar el cielo, representado en la casilla número cien. Cada jugador debe tener una ficha de diferente color al del resto, por lo que la cantidad a participar queda limitada por la cantidad de colores de fichas que se posean.

Para comenzar cada contrincante debe tirar. El que obtenga dos seis ser el primero en iniciar la carrera hacia el cielo. A continuación se debe volver a tirar y adelantar tantas casillas como indiquen los dados. Los obstáculos que se van presentando son diversos y deben formar parte de las cien casillas del tablero. El resto de las mismas sólo deben tener el número correspondiente de uno a cien.

Si una ficha cae en una casilla con una cabeza de serpiente debe seguir descendiendo el curso de la misma hasta la casilla donde se encuentre su cola. Las serpientes, entonces, pueden ocupar varias casillas (cuatro o cinco), según el criterio mediante el cual se arme el tablero.

Si, en cambio, la ficha cae al pie de una escalera, podrá subir hasta el extremo hacia el cielo. Es decir que, de la misma manera, las escaleras pueden ocupar cuatro o cinco casillas.

El seis en uno de los dados permite al jugador tirar nuevamente, sólo una vez más y después debe seguir la carrera el participante sentado hacia su derecha.

Se convierte en ganador el primero en alcanzar el cielo, representado en la casilla número cien. No obstante, esta no es una tarea sencilla ya que debe obtener el puntaje exacto para hacerlo y, si el número supera esa cifra, retroceder tantos casilleros como marque la diferencia.