



# SUERTE PARA TODOS

**Diario POPULAR**

## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**23 05**

Dato: (El cocinero) Onda: (La escoba)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**24 42 1111**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
3	9	0
38s	43s	29s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

6602-0035-2113-1054-8017  
9788-8528-7636-7066-9089

▶ **AMBOS DEMORADOS**

07 11

▶ **FAVORITOS:**

07 90

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**93 71**

Dato: (Enamorados) Onda: (Excremento)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**24 42 1111**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
3	9	0
30s	22s	14s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

6284-2903-4508-5853-6006  
1543-2261-9002-2484-0059

▶ **AMBOS DEMORADOS**

04 07

▶ **FAVORITOS:**

04 90

### SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**18 03**

Dato: (La sangre) Onda: (San Cono)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**24 42 1111**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
9	0	3
24s	36s	27s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

2174-4152-3067-6487-2750  
8168-9329-6487-4875-7077

▶ **AMBOS DEMORADOS**

01 06

▶ **FAVORITOS:**

01 03

### CORDOBA

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

**82 54**

Dato: (La pelea) Onda: (La vaca)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**24 42 1111**

▶ **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
8	8	7
17s	21s	32s

▶ **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

1423-2645-9954-3502-7119  
4401-4351-4634-0759-4161

▶ **AMBOS DEMORADOS**

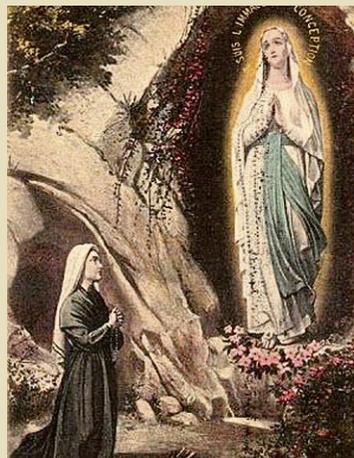
03 06

▶ **FAVORITOS:**

03 87

### LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

#### ▶ Santa Bernardita, la elegida



Bernadette Soubirous fue una humilde pastorcita de Lourdes, a quien la santísima Virgen María escogió como portadora de sus mensajes en 1858. Considerada como una muchacha piadosa, modesta y amante de la oración, dedicaba sus días al trabajo duro del campo. Hasta que un día vio a una señora vestida de blanco, con sus pies descalzos, cubiertos por 2 rosas doradas que parecían apoyarse sobre las ramas de un rosal y un Rosario en la mano. Bernardita entonces comenzó a rezar hasta que la Virgen retrocedió hacia la gruta y desapareció. Se la recuerda cada 18 de febrero.



COMO NEGARSE AL TENTADOR ¡CHAAANCHO VAAAA!

## UN CHANCHO BIEN PLAYERO

▶ Fácil de aprender y divertido este juego que convoca a niños y adolescentes permite poner en examen las habilidades entre los participantes, pero también resulta muy útil para pasar el tiempo. Además de ganar, **el desafío pasa por mantenerse serio**, faena casi imposible.

Existe un juego de cartas españolas muy conocido y divertido es el denominado "El Chanco" o "Chanco va". Es muy popular en los grupos de adolescentes que se juntan a jugar bajo una sombrilla o en una carpa durante los diferentes veranos. Su simplicidad permite jugar a jugadores de todas las edades, aunque no más de 12, por la cantidad de cartas de distinto número disponibles.

El juego consiste en formar lo más rápido posible la combinación de cuatro cartas del mismo número y gritar "¡Chanco!", apoyando la mano en el centro de la mesa, o superficie sobre la que se esté jugando. El Chanco es ideal para grandes reuniones. Como mínimo tiene que haber tres participantes. ¿Cómo se juega? Primero se separan del mazo tantos grupos de cuatro cartas del mismo número como participantes del juego. Por ejemplo, si son cuatro jugadores, serán necesarios cuatro grupos de cuatro cartas. No importa cuáles sean los

números. Luego se mezclan los naipes y se reparten entre los jugadores de modo que todos reciban cuatro. Paso seguido, cada jugador deslizará una carta (cualquiera de las que tenga en la mano) boca abajo al jugador de su derecha diciendo "Chanco va...". El momento de la orden de "Chanco va" la da un jugador por vez, en sentido de las agujas del reloj. Se esperan unos segundos a que todos observen y acomoden sus juegos y se continúa de la misma forma hasta que el primer participante que obtenga las cuatro cartas del mismo número grite: "¡Chanco!" y coloque la mano en el centro de la mesa. Los demás jugadores deberán ser lo suficientemente rápidos y atentos para colocar su mano arriba de la del jugador que logró el chanco. El último que coloque la mano es el que pierde y se lleva una letra.

La puntuación es con letras, primero la C, luego la H y así sucesivamente hasta que alguno de los jugadores forme la palabra "Chan-

cho". Ese quedará eliminado de la partida. Se jugarán varias manos hasta que quede el ganador, quien se llevará la apuesta que se haya realizado. ¡Atención! A veces aparecen algunos participantes a los que no les agrada jugar de manera limpia y sin haber formado juego de cuatro cartas iguales, gritan: "¡Chan...!", no terminan de decir la palabra y, mientras, amagan con colocar la mano en el medio de la mesa, pero no llegan a apoyarla. Si alguno de los otros jugadores sí la apoya por error, perderá la ronda y sumará una letra. Por eso hay que estar muy atentos y atentas para no caer en la trampa. Tal como expresamos, en general, "El Chanco" o "Chanco va" es muy jugado por el público adolescente. Por eso, aunque hoy día las tablets y los celulares -sin duda- han ganado la pulseada, es normal ver en las carpas de las playas a grupos de jovencitos y jovencitas que a la tardcecita, naipes en mano, se ponen a jugar al juego. Y nadie se queja por los gritos...o