



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 46

►Dato: (El cocinero) ►Onda: (Los tomates)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

► **02** ► **20** ► **2727**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
2	5	2
19s	51s	27s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

0828-4964-9547-4000-1714
8506-0693-6378-1430-8433

► **AMBOS DEMORADOS**

07 11

► **FAVORITOS:**

07 52

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

01 49

►Dato: (El agua) ►Onda: (La carne)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

► **02** ► **20** ► **2727**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
7	6	0
29s	23s	16s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

5112-4181-9027-1392-9401
3408-4993-7344-5479-0486

► **AMBOS DEMORADOS**

04 07

► **FAVORITOS:**

04 60

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

81 07

►Dato: (Las flores) ►Onda: (El perro)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

► **02** ► **20** ► **2727**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
4	5	8
24s	25s	16s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

634-222-289-545-703
171-869-712-184-796

► **AMBOS DEMORADOS**

01 02

► **FAVORITOS:**

01 58

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

25 55

►Dato: (El fantasma) ►Onda: (La música)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

► **02** ► **20** ► **2727**

► **ATRASADOS A LA GRANDE**

Centena	Decena	Unidad
6	2	3
24s	33s	25s

► **LAS ULTIMAS 10 GRANDES**

7717-5997-5248-2282-6598
3956-7114-6569-8347-7081

► **AMBOS DEMORADOS**

06 09

► **FAVORITOS:**

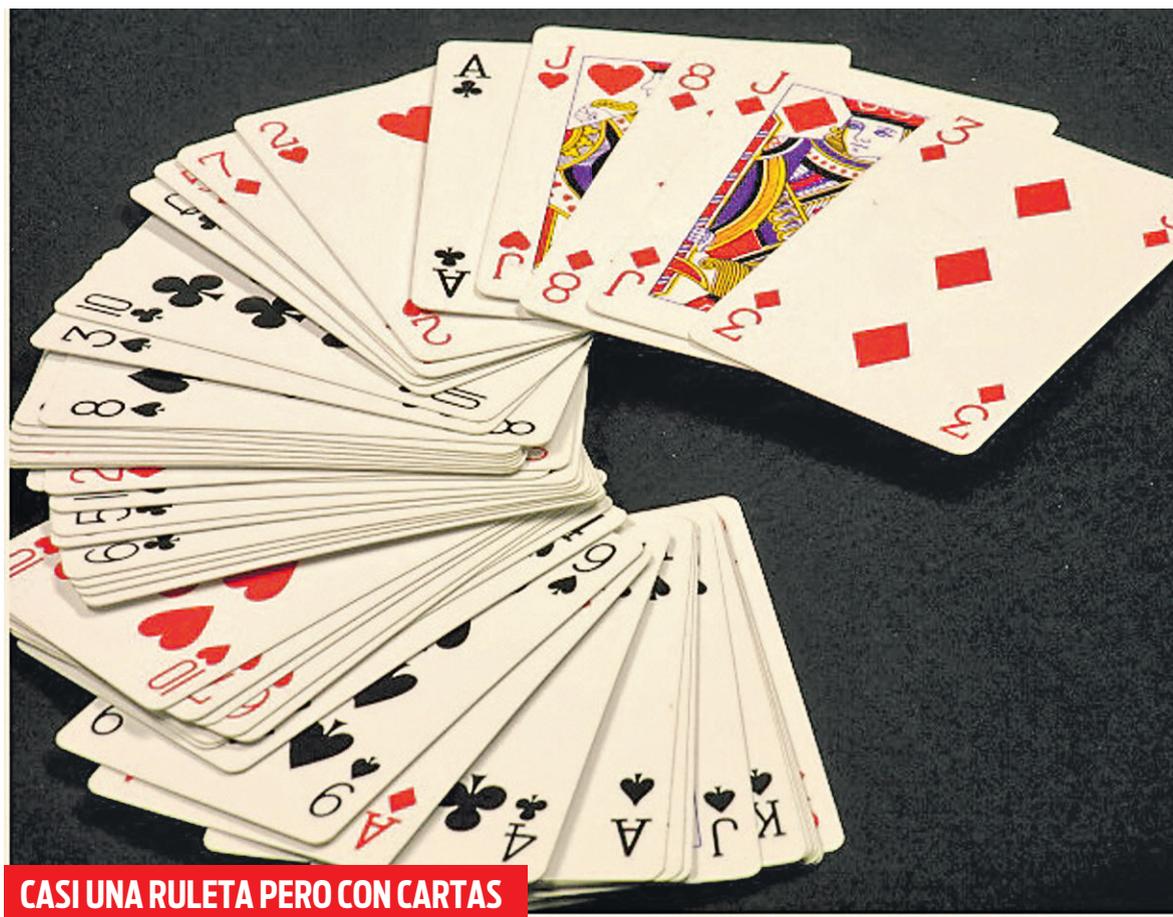
06 23

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

San Rodrigo, un mártir tenaz



◉ Rodrigo vivió bajo el reinado de Mohamed I, en el emirato de Córdoba. Se ordenó sacerdote, pero terminó malherido por su hermano, devoto de la fe musulmana. Habiéndose rehecho de sus heridas, fue denunciado por apóstata. Tras numerosos intentos por convertir a los prisioneros al cristianismo, el cadí los sentenció a muerte. Junto con Salomón, otro preso, fueron degollados y sus cuerpos arrojados al río. Aunque los hallaron milagrosamente, y enterrados en una procesión nocturna, precedida por el obispo Saúl. La fiesta de San Rodrigo y San Salomón se celebra el 13 de marzo.



CASI UNA RULETA PERO CON CARTAS

UN FARO EN EL OESTE

► De los más antiguos juegos de cartas, de círculo y casino, gozó de una gran popularidad en la corte de Luis XIV de Francia, aunque muchos lo recuerdan en películas del Far West donde en su rincón se lucía un **croupier con su tapete de juego, su baraja y su ábaco**.

Se trata de un juego de puro azar, que ha sido comparado al juego de la ruleta con cartas. La duración de una partida puede ser variada, según el criterio de cada participante. Se necesita un mazo de 52 naipes de baraja inglesa (sin comodines) y es sencillo de aprenderlo. El objetivo es acertar el número de la carta que descubrirá el croupier.

En el faro pueden jugar tantos jugadores como lo deseen, cada uno contra el banquero, que representa a un casino donde se celebra el juego y también hace de croupier. Los jugadores son los apostantes y en ningún momento tocan las cartas, cuya manipulación es tarea del croupier. Las cartas no tienen ningún valor especial en el juego del faro. De ellas sólo importa su índice. Los jugadores apuestan contra la banca colocando sus fichas sobre un paño o tablero especial en el que se encuentran representadas las trece cartas del palo de picas. En este tablero aparecen las trece cartas de picas, sobre las que se harán las

puestas, en dos filas. En la más cercana al banquero, se encuentran las cartas del as al 6 (as, 2, 3, 4, 5 y 6), de izquierda a derecha. La segunda fila, más alejada del banquero, va de derecha a izquierda, desde el 8, que queda sobre el 6, hasta el rey, que queda en la misma columna que el as (8, 9, 10, jota, reina y rey). A la derecha del banquero, en una séptima columna y colocada a una altura intermedia entre las dos filas, aparece el 7. El faro se desarrolla como un típico juego de casino. El banquero-croupier abre la mesa de juego y admite las apuestas de los jugadores, indicando también la cantidad máxima que está dispuesto a cubrir. Baraja las cartas, las da a cortar a uno de los jugadores y las coloca boca arriba en el distribuidor (si lo utiliza). Una vez preparado el juego, los jugadores hacen sus apuestas. Cada jugada de faro se compone del descubrimiento de dos cartas por parte del banquero. La primera es para él, que gana todas las apuestas a favor de la carta

de índice igual a la descubierta. Estas apuestas son recogidas de inmediato. La segunda es para los jugadores. Todos los que han apostado a la carta del paño con el mismo índice que la descubierta ganan su puesta a la par (el banquero les da una cantidad igual a la apostada). Si las dos cartas son iguales, los jugadores que han apostado sobre ese número recuperan la mitad de la puesta. Se calcula que cada dos barajas completas, aparecen tres empates. Se inicia luego una nueva ronda de apuestas previa a la siguiente jugada de dos cartas. El juego prosigue del mismo modo hasta que sólo quedan tres cartas por jugarse. En ese momento, los jugadores, además de las apuestas sobre las cartas -en esta ronda final, acertar la apuesta es acertar la carta que saldrá en medio de las tres últimas-, también pueden apostar sobre el orden en el que éstas aparecerán. Terminado el mazo, el banquero baraja las cartas y prepara un nuevo mazo para seguir jugando.◉