

MARTES 16 Marzo 2021

SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

41 39

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

08 80 1414

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	5	7
20s	23s	31s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7199-3246-4468-4711-9804
5674-4435-8293-9680-3523

AMBOS DEMORADOS

07 34

FAVORITOS:

07 57

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

23 01

Dato: (El cocinero) Onda: (El agua)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

08 80 1414

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
2	2	6
42s	31s	22s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

4535-9310-6393-0657-6813
0931-3775-4853-3779-0482

AMBOS DEMORADOS

04 07

FAVORITOS:

04 26

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

81 54

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

08 80 1414

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
9	3	0
23s	20s	24s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

377-061-809-443-288
529-447-054-475-321

AMBOS DEMORADOS

01 02

FAVORITOS:

01 30

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

60 07

Dato: (La virgen) Onda: (El perro)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

08 80 1414

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	5	9
18s	28s	23s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7204-2761-4682-8211-0725
4298-3898-3167-6194-0096

AMBOS DEMORADOS

06 09

FAVORITOS:

06 59

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Santa Fabiola, patrona de los divorciados



Canonizada por la Iglesia católica, a Fabiola se la celebra cada 21 de marzo. Oriunda de Roma creció en el siglo IV y se la reconoce como patrona de las personas divorciadas, de las víctimas de abusos, adulterios o infidelidades, y de los matrimonios difíciles. En su juventud, escandalizó a la Iglesia porque se divorció civilmente de su marido para casarse con otro. Ambos esposos murieron pronto. Fabiola, hizo penitencia de sus pecados en una de las grandes basílicas de Roma. El Papa Siricio le dio la comunión. Ella se consagró a la piedad y empleó su inmensa fortuna en buenas obras.



UN PARTICULAR JUEGO DE MESA EN MODO "PREGUNTADOS"

¿TRIVIAL PURSUIT? ME SUENA

Como una especie de rueda mágica, compuesto por casillas especiales de colores, la competencia premia a los que saben responder, pero también a quienes puedan aplicar mejor sus habilidades memoriosas, antes que sus rivales. Se puede jugar solo o en pareja.

Trivial Pursuit es un juego de mesa creado por Scott Abbott, un editor deportivo del diario Canadian Press, y Chris Haney, fotógrafo de la revista Montreal Gazette en 1979. En Estados Unidos, el juego se hizo popular en la década del 80. Pueden jugar de dos a seis participantes y el tiempo de duración de la partida puede rondar la hora y media. Si bien hay cierto nivel de azar, la cultura general que los jugadores tengan y la buena memoria cobran un papel importante. Es un juego muy similar al famoso "Preguntados", que muchos hemos jugado a través del teléfono celular y la tablet. El tablero está compuesto por casillas que forman una rueda con seis radios. Cada casilla lleva el color de un tipo de preguntas, con una casilla especial de cada color en el lugar en que los radios se unen a la rueda, donde aparece el queso del respectivo color. El objetivo es llegar a la casilla central hexagonal y responder correctamente a una pregunta de un tema elegido por los demás jugadores. Antes de llegar a este punto, el jugador debe haber ganado todas las porciones de su pastel y haber respondido sin error a una pregunta de cada tema.

Puede jugarse de forma individual o en equipos de igual número de contendientes. Cada jugador selecciona una ficha y recibe el "pastel" vacío y las seis cuñas de puntuación (son como las porciones de un pastel que hay que ir completando); cada una de las porciones es del color de un tema. El juego tiene 4800 preguntas y respuestas en 800 tarjetas, 6 fichas de jugador, 36 cuñas de puntuación, un dado y un tablero. Los jugadores comienzan en el centro de la rueda. Lanzan el dado en orden y mueven sus fichas en la dirección que elijan, el número de casillas que indica el dado. Tras mover la ficha, otro jugador recoge una carta del mazo y hace al jugador que ha movido la ficha una pregunta que se corresponde con el color de la casilla a la que quedó la ficha. Si el jugador la responde correctamente puede tirar el dado de

nuevo. Si la casilla es una de las situadas en la intersección, obtiene una de las seis cuñas del color de la casilla. La manera de formular la pregunta es la siguiente: en el juego del Trivial Pursuit se incluyen una serie de tarjetas en el interior de una caja, con numerosas preguntas sobre cada tema. El contrincante que preguntará debe tomar una de las tarjetas y formular la pregunta. La respuesta está en el dorso de cada tarjeta. Si el jugador responde incorrectamente, el turno pasa al siguiente jugador. En una misma tirada, la ficha puede cambiar de dirección si se encuentra en un cruce. Pero no está permitido que vuelva hacia atrás en una misma tirada. El juego prosigue hasta que un jugador obtiene los seis colores y se dirige al centro. Una vez que llega allí el jugador debe responder una pregunta final, cuyo color escogen los rivales. Si la responde correctamente, gana el juego. Si no, se sigue jugando hasta que alguien lo consiga.