

MARTES 30 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

26 **03**

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 **40** **3333**

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
1	7	0
24s	30s	25s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

6449-6364-7817-4059-2551
4425-1456-0788-5283-1818

AMBOS DEMORADOS

07 34

FAVORITOS:

07 70

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

02 **50**

Dato: (El niño) Onda: (El pan)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 **40** **3333**

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
1	7	6
45s	21s	27s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

4798-9450-9930-1893-1795
3988-2064-5493-9591-0493

AMBOS DEMORADOS

07 15

FAVORITOS:

07 76

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

68 **30**

Dato: (El fuego) Onda: (Santa Rosa)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 **40** **3333**

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	0	4
22s	29s	24s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

495-635-613-899-916
185-657-712-867-246

AMBOS DEMORADOS

01 02

FAVORITOS:

01 04

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

72 **12**

Dato: (El jarrón) Onda: (La droga)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

04 **40** **3333**

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
5	4	5
34s	20s	24s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

3729-5184-0359-0257-2023
9872-8152-0201-7091-1108

AMBOS DEMORADOS

06 09

FAVORITOS:

06 45

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

Francisco de Paula, el ermitaño



El Todos los dos de abril se recuerda a este santo, nacido en un pueblito italiano en 1416 y quien se convirtió dentro de la iglesia en un verdadero modelo de austeridad. Ermitaño fue fundador de la Orden de los Mínimos en Calabria, prescribiendo a sus discípulos que viviesen de limosnas, no teniendo propiedad ni manipulando dinero, y que utilizasen sólo alimentos cuaresmales. Llamado a Francia por el rey Luis XI, le asistió en el lecho de muerte, Célebre por la austeridad que sostuvo durante toda su vida, murió a su vez en Plessis les-Tours, junto a Tours.



PARA JUGAR EN FAMILIA...PERO SIN SOBRESALTARSE

¿UNO? ¿DOS? ¡DIEZ MIL PUNTOS!

El "Dix Mille" es el nombre original en francés, así llamado porque el objetivo es llegar a los 10.000 puntos. En el mundo de habla inglesa, se ha acordado a "Cinco mil", y es algo así como un juego folklórico, divulgado de boca en boca, y con muchas variantes.

Según fanáticos de juegos de azar, el Diez Mil es uno de los que mayor aceptación tiene. Ideal para toda la familia y de reglas simples. Debido a que puede tomar muchos lanzamientos para terminar una partida, puede ser necesario bastante tiempo para culminarla. Lo ideal es jugar con cuatro o más participantes y hacen falta seis dados. En el juego estándar, cada uno tira los dados, por turnos. Después del primer lanzamiento, el participante debe eliminar uno de los dados que se encontraba en la combinación de puntuación. Debe continuar haciendo esto hasta que no obtenga un puntaje o decida detenerse y registrar su puntuación. Los puntos son los siguientes: 1 es igual a 100 puntos; 5 es igual a 50 puntos; 3 veces 1 es igual a 1.000 puntos; 3 de cualquier otro número es igual a su valor multiplicado 100. Por ejemplo, si se obtienen 3 dados con 2 se anotan 200 puntos, 3 dados con 4 y la puntuación es de 400 puntos. Una serie de 1 a 6 es igual a 3.000 puntos. Tres pares es igual a 1.000 puntos, que incluye cua-

tro de una clase más un par.

El jugador sigue tirando los dados restantes y dejando a un lado un dado por cada combinación de puntuación. Se debe anotar cada tiro por separado. Por ejemplo, no puede utilizar un 3 de su primer lanzamiento y dos 3 de su segundo lanzamiento para hacer un trío. Llevará un seguimiento de sus puntos, sumando cada lanzamiento al total, y anunciará su puntuación después de cada tiro. Seguirá jugando hasta que tenga un lanzamiento sin puntos y no consiga ningún puntaje para la vuelta entera, o si decide parar. Si un jugador saca sus seis dados, debido a que anotó con todos, lanzará de nuevo los seis y continuará puntuando. ¿Quién ganará? El jugador que acumule 10.000 puntos primero. Pero si otros aún no han terminado su turno, se continuará jugando. Si uno de ellos supera los 10.000 puntos, será el ganador.

Hay reglas alternativas: ningún jugador puede registrar su puntuación

hasta que gane 500 puntos en un turno. Cuando el jugador no consigue ningún resultado en el primer lanzamiento de tres turnos sucesivos, es penalizado con 1.000 puntos. Un jugador puede tomar los dados de otro tiro de cero, por el cual perdió todos los puntos de su turno entero, y lanzarlos. Si el segundo jugador puntúa, también se llevará los puntos del turno completo del primer jugador. Cuando cinco dados ya han sido eliminados después de anotar, el jugador puede lanzar el sexto en dos ocasiones, con el objetivo de sacar un uno o un cinco. Si tiene éxito, ganará 500 puntos y se le permitirá seguir jugando con seis dados. Los puntos de bonificación aumentarán en 500 cada vez que un jugador lance el último dado con éxito. Si un jugador saca cuatro o más dos, su puntuación total es liquidada. Si uno consigue seis dados de un mismo número, ganará el juego. El puntaje para la victoria es de 5.000 en lugar de 10.000.