LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

►Dato: (El niño) **▶Onda:** (Excremento)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

o27 o72 o 1111

► ATRASADOS A LA GRANDE Centena Decena Unidad

20s **▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES** 1360-2673-4127-1526-2406

6120-0902-3282-9231-7125 ► AMBOS DEMORADOS

► FAVORITOS:

MARTES 6 Abril 2021 **OSUERTE** PARA TODOS

Diario POPULAR



OUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

▶Dato: (La escoba)

▶Onda: (La sangre)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

o27 o72 o 1111

► ATRASADOS A LA GRANDE

Centena Decena Unidad

LAS ULTIMAS 10 GRANDES 1410-8256-3728-2790-4488 3867-0633-8397-8477-1895 ► AMBOS DEMORADOS

► FAVORITOS:

• TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

▶Dato: (El cuchillo)

▶Onda: (La cabeza)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

o27 o72 o 1111

ATRASADOS A LA GRANDE

Centena Decena Unidad 0 35s

LAS ULTIMAS 10 GRANDES 657-712-867-246-129 127-127-026-017-411

AMBOS DEMORADOS

01

► FAVORITOS:

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 14.30, 17.30 y 21.00

►Onda: (El gato) **▶Dato:** (Las llamas)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

o27 o72 o 1111

► ATRASADOS A LA GRANDE Centena Decena Unidad

LAS ULTIMAS 10 GRANDES

7239-6588-3330-0937-0877 0503-8361-8774-8871-2211

► AMBOS DEMORADOS

► FAVORITOS:

🔇 LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

San Ezequiel, el gran profeta



◆ Ezequiel fue un profeta del Antiguo Testamento, que tuvo importantes revelaciones en forma de visiones simbólicas transmitidas por Yahvéh (Dios). Entre sus profecías advirtió de la destrucción inminente de Jerusalén y la restauración de Israel. Nacido en el año 622 a.C., también es reconocido como aquel que anticipó la llegada del Salvador. Por otro lado, se animó a reprender a un juez de Israel por el mal ejemplo que da al pueblo, practicando la idolatría. Irritado por la crítica, el letrado se encargó de juzgarlo y condenarlo a muerte. Al profeta se lo honra todos los 10 de abril.



IY QUE SIGA LA MILONGA!

• Destacado entre los juegos de Sudamérica y muy popular en Uruguay, este entretenimiento **se corresponde con la familia del Chinchón y del Gin Rummy** aunque se juega con baraja española, entre dos, tres o cuatro participantes. ¿Quién se anima?

"conga" (escalera de siete cartas del mismo palo) para ganar la partida. También es posible ganar la partida eliminando al resto de contrincantes por puntos. Es decir, hay que conseguir que el resto supere los 100 puntos, si ese es el límite fijado. Se juega habitualmente con la baraja española de 40 cartas utilizando el as de oros como comodín, pero también es posible jugar con 48 cartas (incluyendo ochos y nueves) o con 50 cartas (incluye 2 comodines). ¿El valor de los naipes? El Rey vale 12 puntos; el Caballo, 11; la Sota, 10; el resto de las cartas: su valor. Los comodines pueden hacer la función de cualquier otra carta de la baraja. Es habitual utilizar también el as de oros para tal fin. El comodín tiene un valor de 25 o 50 puntos. íAtención! No podrá cortar con los dos comodines en mano un solo jugador. Las combinaciones de cartas o "ligues" que pueden formarse son: Escalera: tres o más cartas del mismo palo consecutivas. Pie o trío:

El objetivo del juego es formar

tres o cuatro cartas del mismo número. Conga: siete cartas consecutivas, del mismo palo. El jugador gana directamente la partida, no pudiéndose utilizar comodines para realizarlo. En caso de hacer un chinchón no válido, se restan 25 puntos.

Para jugar, se reparten siete cartas a cada jugador y se sitúa una carta boca arriba junto al mazo. Cada jugador puede rRecoger una carta del mazo, la última carta boca arriba del pozo o cortar. Tras esta acción, deberá descartar la que más le convenga, quedándose con siete cartas. Para poder cerrar, un jugador debe combinar sus 4, 5, 6 o 7 cartas siempre que la suma de las restantes no sea mayor a 5. Cuando desea cortar (no es obligatorio), coloca la carta de descarte boca abajo, indicando al resto de jugadores que el juego ha finalizado. El jugador que cierra tiene que mostrar las combinaciones antes de sumar los puntos. Una vez que se ha cerrado la mano, los jugadores hacen balance de las cartas que no han podido combinar y se anotan los tantos según el valor de dichas cartas (incluido el jugador que ha cerrado). Si un jugador cierra con todas sus cartas combinadas, se le descuentan diez puntos. La partida termina cuando todos los jugadores excepto uno han superado el límite de puntos (normalmente 100). Este jugador gana la partida. Si el jugador que cortó, alcanzó la puntuación máxima, y los demás sobrepasan el mismo, se considera ganador a aquel que no cortó. Al momento de cortar, el jugador que lo haga podrá quedarse con más de una carta, pero siempre y cuando las que le queden no sumen más de 5. En el momento del cierre, los jugadores muestran sus combinaciones por orden. El resto puede descartar una o varias de sus cartas combinándolas con las jugadas de sus contrincantes. De este modo, esa carta no cuenta para los puntos finales. Esta acción no es posible si el jugador ha cerrado con menos 10.0