

SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



LOS NUMEROS

QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 15.00, 17.30 y 19.15

81

10

Dato: (Las flores)

Onda: (La leche)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

14 41 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
2	7	3
25s	38s	27s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

1152-9008-8661-6610-6559
5136-8599-0915-7760-6609

▶ AMBOS DEMORADOS

07 34

▶ FAVORITOS:

07 73

QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 15.00, 17.30 y 19.15

32

12

Dato: (El dinero)

Onda: (La droga)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

14 41 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
3	4	3
36s	32s	22s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

4507-7885-1220-0511-3681
0820-6855-4222-1495-0208

▶ AMBOS DEMORADOS

15 32

▶ FAVORITOS:

15 43

TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

56

03

Dato: (La caída)

Onda: (San Cono)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

14 41 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
0	0	6
21s	55s	16s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

951-798-899-199-811
337-670-723-769-474

▶ AMBOS DEMORADOS

01 02

▶ FAVORITOS:

01 06

SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 15.00, 17.30 y 21.00

21

19

Dato: (La mujer)

Onda: (El pescado)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

14 41 2020

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
5	6	7
14s	34s	36s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

8779-1741-2254-2472-1345
3485-2783-7042-9851-0158

▶ AMBOS DEMORADOS

15 16

▶ FAVORITOS:

15 67

LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

San Adalberto, el monje noble



◉ Cada 23 de abril se honra a San Adalberto Vojtech, obispo de Praga y mártir, que aguantó dificultades en bien de aquella iglesia y que se caracterizó por realizar numerosos viajes transmitiendo su fe. Así llegó a Roma donde se hizo monje, pero finalmente, vuelto a Polonia e intentando atraer a los prusianos, en la aldea de Tenkitten, junto al golfo de Gdansk, fue asesinado por unos paganos. Adalberto: nombre masculino de origen germánico "Adalberth", formado por athal que significa "estirpe noble" y berth que significa "el brillo de la nobleza".



LA SCOPA, TANA Y BARRENDERA

▶ También denominada Escoba Italiana, es uno de los juegos de baraja más populares de ese país, oriundo dicen, desde el siglo XVI. Se juega con un mazo de barajas españolas de 40 cartas. Toman parte 2 o 3 jugadores individualmente, o bien 4 o 6 formando parejas. Da para todo.

Quien conoce la Escoba Española, puede aprender rápidamente a jugar a la scopa entendiendo directamente las diferencias entre ambos juegos. El objetivo del juego es alcanzar un determinado número de puntos fijado antes del comienzo de la partida. Para ello se deben desarrollar tantas manos o juegos parciales como sea necesario. Para lograrlos, los participantes deben ir apoderándose de las cartas que hay sobre la mesa, levantándolas junto a alguna de las que tiene en la mano. ¿La diferencia fundamental con la Escoba? En vez de sumar 15, el valor de la carta en mano debe coincidir con la suma de las cartas que se toman del centro; en caso de que haya una carta de igual valor, es prioritario llevarse dicha carta.

¡A jugar! Por sorteo se decide quién es el primero que reparte. Para ello este jugador barajará, repartirá tres cartas a cada uno y colocará cuatro boca arriba en el centro. Igualito que en la Escoba de 15. Empezará el mano, que lo hará utilizando una carta de las que tiene

en su poder. Si dicha carta coincide en número con alguna de las que hay sobre la mesa, se lleva ambas. Si pudiera hacer esta operación recogerá las cartas en un pequeño montón que mantendrá a su derecha y que podrá ir incrementando posteriormente, en los turnos sucesivos. Si no hay en mesa carta de igual número que la jugada, y solo en este caso, se llevará del centro un conjunto de cartas cuya suma sea igual a la carta jugada. Con independencia del palo al que pertenezcan, las cartas con índice 7 o inferior cuentan el número de su propio índice (1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7); la sota cuenta 8; el caballo, 9; el rey, 10. Si el valor de la carta utilizada no coincide con la suma de valores de una o varias de las que se hallasen sobre la mesa, estará obligado a depositarla, descubierta sobre el mismo, al lado de las que ya estuvieran allí.

Si cualquiera de los jugadores, en su turno se llevara todas las cartas que hubiera sobre el paño, hará

una "scopa", y así lo marcará en su montón de cartas capturadas dejando una carta de las recogidas cruzada transversalmente en su montón, y boca arriba. Al acabar la mano, las cartas que quedasen en el centro se las llevará el último jugador que hubiera logrado llevarse cartas en su correspondiente turno. Luego se procederá al recuento de los puntos. Por cada scopa que hubiera realizado un jugador sumará un punto; también sumarán un tanto: cartas, oros, el siete de oros y la "primera" (la conocida "setenta" de la Escoba) se lleva un punto. A estos efectos, los puntos de cada carta son los siguientes: siete (21 puntos); seis (18); cinco (16); cuatro (15); tres (14); dos (13); as (12); sota, caballo y rey (10). El jugador que tuviera en su poder el mayor número de cartas se adjudicará un tanto. En caso de empate entre dos o más jugadores no se adjudicará punto a ninguno de ellos. Quien llegue primero al número fijado de puntos, ganará la partida y las apuestas. ◉