

# SUERTE PARA TODOS

Diario POPULAR



## LOS NUMEROS

### QUINIELA DE LA CIUDAD

20 PREMIOS A LAS 12.00, 15.00, 17.30 y 19.15

**28 05**

Dato: (Los senos) Onda: (La escoba)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**35 53 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
6	7	4
50s	63s	27s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

4922-0289-6552-2050-4201  
8956-4348-9819-0755-4496

▶ AMBOS DEMORADOS

34 86

▶ FAVORITOS:

34 74

### QUINIELA PROVINCIAL

20 PREMIOS A LAS 12.00, 15.00, 17.30 y 19.15

**38 56**

Dato: (La espinaca) Onda: (La caída)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**35 53 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	2	2
36s	24s	11s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

2943-0544-2370-7663-7086  
1105-8747-4139-7058-3000

▶ AMBOS DEMORADOS

15 32

▶ FAVORITOS:

15 22

### TOMBOLA

20 PREMIOS A LAS 15.00 y 21.00

**23 41**

Dato: (El cocinero) Onda: (El cuchillo)

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**35 53 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	5	6
41s	20s	15s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

339-804-591-823-271  
625-910-117-319-580

▶ AMBOS DEMORADOS

01 02

▶ FAVORITOS:

01 56

### SANTA FE

20 PREMIOS A LAS 12.00, 15.00, 17.30 y 21.00

**07 59**

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

JUEGUE SIN MIEDO EL NUMERAZO

**35 53 6161**

▶ ATRASADOS A LA GRANDE

Centena	Decena	Unidad
4	0	5
13s	33s	22s

▶ LAS ULTIMAS 10 GRANDES

2128-5283-2958-7646-5343  
2670-4579-5816-2043-6834

▶ AMBOS DEMORADOS

15 64

▶ FAVORITOS:

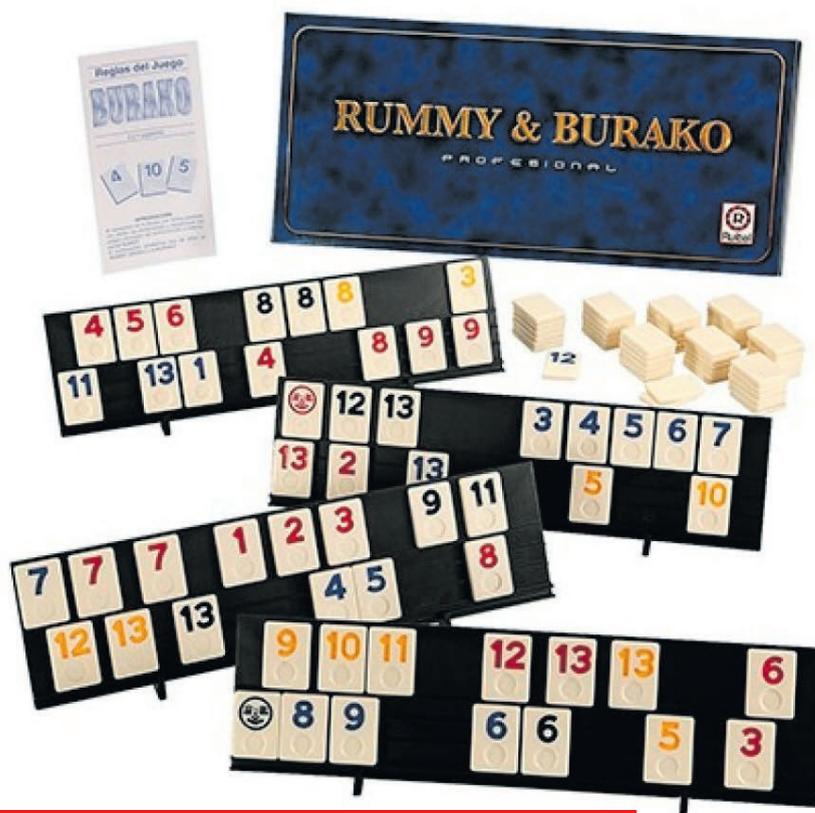
15 05

### LA ESTAMPITA DE LA SEMANA

#### La energía de Santa Rita de Casia



Reconocida como la abogada de los imposibles, Santa Rita nació en 1381 y se destacó por su tenaz vida religiosa. Casado con un hombre violento, toleró pacientemente sus crueldades reconciliándolo con Dios, y al morir su marido y sus hijos ingresó en el monasterio de la Orden de San Agustín en Casia, de la Umbría, en Italia, dando a todos un ejemplo sublime de paciencia. Se la honra todos los 22 de mayo y se destaca como sobreviviente por años al estigma de una espinaca que le puso el Señor como prueba.



CUATRO PARTIDAS, GANA EL QUE SUME MENOS PUNTOS

## RUMMY: LA MESA ESTA SERVIDA

Aunque hay algunas teorías sobre su origen no hay consenso entre los historiadores. La más creíble es que se desarrolló como una variación del juego de cartas Conquian proveniente de México, que a su vez fue inspirado por los juegos chinos Khanhoo y Mahjong.

El Rummy contiene 106 fichas (104 más 2 comodines), que corresponden a dos mazos de cartas con dos comodines. Los palos tradicionales se reemplazan por cuatro colores diferentes, cada uno numerado del 1 al 13. Los números 1, 11, 12 y 13 reemplazan al as, al jack, a la reina y al rey respectivamente. Del 1 al 13 las fichas mantienen su valor numérico y el comodín, el de la ficha a la que reemplaza. Pero si el comodín queda en el atril vale 50 puntos en contra. Se mezclan las fichas sobre la mesa con la cara hacia abajo y luego se forman una pila de 8 fichas y 14 pilas de 7 fichas cada una. El primer jugador toma la pila de 8 fichas, y cada jugador en su turno, hacia la izquierda, toma una pila hasta que cada uno tenga dos pilas. Ponen las fichas en sus atriles. El primer jugador elige una y la ubica boca arriba en el centro de la mesa como descarte. Cada uno quedará con 14 fichas en su atril.

Los participantes intentan acomodar sus fichas en juegos. La Es-

calera, tres o más fichas de un mismo color en secuencia numérica. Un 1 puede usarse en secuencias con un 2 o con un 13, pero no con ambos en la misma secuencia. La Pierna; tres o cuatro fichas del mismo valor numérico, pero de diferentes colores. Un comodín puede usarse en lugar de cualquier ficha en una combinación. El jugador que es mano, comenzará tomando una ficha y si está en condiciones de exponer juegos, lo hará teniendo en cuenta que la primera vez no debe ser menor de 30 puntos (la suma del valor de las fichas). A partir de allí, en su turno, puede seguir exponiendo sin puntaje mínimo.

Seguirá el jugador de la izquierda, debiendo siempre tomar una ficha del pozo y colocarla en su atril y así sucesivamente todos los jugadores. Una vez hecha la primera exposición de su juego, el participante estará habilitado en su turno para agregar una o más fichas a una escalera o completar una pierna que haya presentado otro jugador.

Además, podrá cambiar una ficha de un juego por otra que no le haga perder su condición de pierna o escalera, y esta ficha usarla para abrir un nuevo juego.

¿Un ejemplo? Si en el atril hay un 10 amarillo, un 7 azul y un 7 negro, y sobre la mesa una escalera amarilla compuesta por 7-8-9. El diez amarillo se agrega a la escalera y se retira el siete para formar una pierna de 7 azul, 7 negro y 7 amarillo. Si hay un comodín formando parte de un juego puede ser canjeado por la ficha que corresponda y utilizar el comodín para un nuevo juego o agregarlo a otro, no pudiendo ser retirado para ser utilizado con posterioridad, ni tampoco puede ser canjeado en una pierna de 3 fichas. La partida termina cuando uno de los jugadores cierra bajando todas sus fichas. El resto de los jugadores deberán sumar el valor de las fichas que tienen en su poder, recordando que si se tiene un comodín en el atril vale 50 puntos. o