

TUTE

Origen e historia

El tute es uno de los juegos de baraja española más populares. Su origen es italiano (la baraja italiana es muy similar a la española). El Tute es el juego que da nombre a toda una familia de juegos en los que se trata de ir consiguiendo bazas, con un palo dominante o palo de triunfo. A su vez el juego tiene múltiples variantes.

Descripción

Se trata de un juego de baraja española de 40 cartas.

Puede jugarse entre 2, 3 o 4 personas. Sin duda la modalidad más empleada es entre 2 o 4 personas. Jugándose entre cuatro se juega por parejas.

Se explicarán aquí las reglas del tute por parejas, por ser el más practicado, y dado que las de las otras variantes pueden ser enunciadas y entendidas en función de las de éste.

Objetivo del juego

El objetivo general del juego es conseguir ganar el número de puntos/manos pactadas inicialmente antes que los otros jugadores, y el objetivo concreto para ganar cada una de esas manos es sumar el mayor número de puntos posible con las cartas ganadas en cada baza. Habrá que intentar llevarse un gran número de bazas pero bazas con cartas de la puntuación más alta posible. A estos efectos el valor de cada carta es el que sigue: As (11 puntos), Tres (10 puntos), Rey (4 puntos), Caballo (3 puntos) y Sota (2 puntos). El resto de cartas no tienen valor puntuable.

Existe una jerarquía entre las cartas de un mismo palo de cara a saber cuál es la carta que vence en cada una de las bazas. Es la siguiente, de mayor a menor: As, Tres, Rey, Caballo, Sota, Siete, Seis, Cinco, Cuatro y Dos. A su vez existe una jerarquía entre palos: el palo de mayor rango es el de triunfo (cambia en cada mano), en segundo lugar está el palo de salida (cambia en cada baza), y finalmente están los dos palos restantes.

Desarrollo del juego

Comienzo de la partida y de cada una de las manos

En cada mano el que reparte dará a cortar la baraja al jugador situado a su izquierda, y seguidamente repartirá todas las cartas de la baraja entre los cuatro jugadores una a una y de izquierda a derecha. Cuando haya terminado de repartir, enseñará la última antes de quedársela para sí: esa carta será la que pinte, la que marque el triunfo en esa mano.

Excepcionalmente, en la primera mano siempre pintan oros, y el jugador que recibe el 2 de oros es mano.

Cada una de las manos consta de varias bazas, tantas como el número que resulta de dividir el nº de cartas de la baraja entre el de jugadores que intervienen. En definitiva, una baza es el conjunto de cartas (una por cada jugador) que lanzan sobre el tapete los jugadores en su turno respectivo. Cada vez que se completa una baza habrá un jugador que la gana, que se la lleva.

Jugar las cartas

En cada mano, el que va de mano echará al centro del tapete una de sus cartas (la que él quiera), que será la que indique el palo de salida de esa baza, y los demás, de izquierda a derecha, deberán echar una más cada uno, siguiendo las reglas siguientes:

- Obligación de **montar** y de **asistir**: si un jugador, en su turno, tuviera cartas del palo de salida estará obligado a ASISTIR (echar carta de ese palo), y además, si pudiera, a MONTAR (echar una carta del palo de salida que supere a las cartas que están sobre el tapete).
- Obligación de **fallar**: si un jugador, en su turno, no pudiera asistir (no tuviera carta del palo de salida) deberá FALLAR (echar una carta del palo de triunfo) siempre que superase a las que hubiera sobre el tapete.
- Si un jugador no tuviera cartas para asistir ni para fallar superando las cartas del tapete, podrá entonces echar la carta que quiera.
- La baza se la llevará el jugador que hubiera echado la carta más alta en la jerarquía arriba indicada.
- En las bazas sucesivas, dentro de una misma mano, el jugador que se ha llevado la última baza es el que empezará lanzando la 1ª carta de la baza siguiente.

Cánticos

Durante el desarrollo de la mano, si un jugador tuviera el rey y el caballo de un mismo palo, podrá realizar un cántico, es lo que se denomina cantar las 40 (si se trata del caballo y el rey del palo de triunfo) o cantar las 20 (si se trata de rey y caballo de cualquier otro palo). Deberá indicar tal circunstancia precisando el palo en el que canta las 20 (20 en oros, copas, espadas o bastos) o si canta las 40 bastará que lo indique sin necesidad de indicar el palo, ya que en cada mano sólo existe un palo de triunfo.

Los cánticos asignan los tantos que indican sus nombres (20 ó 40) a efectos del recuento final de la mano.

El primer cántico deberán realizarlo los jugadores de una pareja inmediatamente después de llevarse la primera baza (dos cánticos simultáneos por pareja como máximo). Si tuvieran más cánticos deberán realizarlos en las siguientes bazas que ganen. En caso de tener las cartas precisas para poder realizar más de un cántico, las 40 deben cantarse antes que las 20.

Si un jugador tuviera los cuatro reyes o los cuatro caballos en la mano, podrá cantar TUTE tras haber ganado la primera baza de la pareja, no pudiendo realizar previamente ningún otro cántico. En este caso la mano finaliza inmediatamente y, previo acuerdo de

los participantes, quien ha cantado tute logra una determinada cantidad de puntos, o incluso la partida completa.

Puntuación por las bazas

Una vez que se han completado todas las bazas de una mano, se procederá al recuento de los puntos obtenidos por cada jugador en esa mano por las bazas ganadas, que se sumarán a los ya obtenidos por razón de los cánticos.

Los tantos serán sumados a todos los efectos por parejas.

La pareja que hubiera llevado la última baza de una mano sumará 10 tantos más (10 de últimas)

El número total de puntos que suman las cartas de la baraja es 120. Lógicamente, además, en todas las manos habrá 10 puntos de últimas. Por otro lado, el máximo de puntos posible por razón de los cánticos es 100.

La pareja que obtenga mayor cantidad de tantos en una mano, será la que la gane y se le asignará un punto. En caso de empate a puntos, será la pareja que haya obtenido las 10 de últimas quien gane el punto. Si se superaran los 100 tantos se asignaran dos puntos a la pareja de cara al recuento de puntos necesarios para ganar una partida.

Final de la partida

La partida finaliza cuando una de las parejas alcanza o supera el número de manos ganadoras pactado previamente.