

El Tute

LA BARAJA

Se utiliza la baraja española de 40 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Una partida se juega a un número de juegos establecido de antemano. Para ganar un juego se deben reunir en la mano los cuatro caballos (Tute de caballos) o los cuatro reyes (Tute de reyes), o bien alcanzar 101 tantos, sumando el valor de las cartas de las bazas ganadas.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

En todos los palos, el orden de las cartas, de mayor a menor, es: as, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

En cuanto al valor de las cartas, el as vale 11 tantos, el tres 10, el rey 4, el caballo 3 y la sota 2. Las restantes cartas, no tienen ningún valor en tantos.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se llama jugador “mano” al que inicia la baza y “postre”, al que la termina y que será a su vez quien reparta las cartas.

Entre dos jugadores, uno da las cartas y el otro es “mano” para la primera baza. Entre tres o más, uno da las cartas siendo “postre” para la primera baza. El que está a su derecha es “mano” y los demás, están en medio. Se hará un sorteo para determinar qué jugador empieza dando las cartas y otro para la elección de puestos. El sentido para fijar puestos, para dar las cartas y para jugarlas, es siempre el contrario al de las agujas del reloj.

TANTEO DEL JUEGO.- Tienen valor en tantos las cartas de las bazas ganadas, los acuses o cánticos y la última baza del juego.

Acuses o cánticos. Es la combinación de rey y caballo del mismo palo en la mano de un jugador. Los acuses tienen un valor de 40 tantos cuando son de palo de triunfo y de 20 tantos cuando son de otro palo que no es triunfo.

Últimas. Ganar la última baza del juego vale 10 tantos, llamados “diez últimas”. El ganar esta última baza hace ganar el juego cuando hay empate a tantos entre dos jugadores.

Tute. Es la combinación de los 4 reyes (Tute de reyes) o de los 4 caballos (Tute de caballos) en la mano de un jugador. El jugador que canta esta jugada gana el juego. En el Tute para dos, no se admite esta jugada.

EL JUEGO

TUTE PARA DOS JUGADORES.- El que reparte, da 8 cartas a cada jugador y descubre la siguiente carta que marca el triunfo, dejando las cartas sobrantes sobre dicha carta. Mientras queden cartas en la baceta, sólo es obligatorio asistir al palo de triunfo, pero sin que sea preciso montar. Terminadas las cartas de la baceta, es obligatorio asistir, montar y fallar, jugando triunfo si no se puede asistir.

La carta que pinta o marca el triunfo, se puede cambiar por el siete del mismo palo, cuando es as, tres o figura, y por el dos, cuando es carta blanca. El jugador que desee hacer el cambio, pondrá el 7 o el 2 debajo de la carta que pinta, no pudiendo tomar ésta hasta que gane baza. Los acuses o cánticos de 40 ó 20 tantos, tampoco podrán hacerse hasta después de ganar baza, y sólo se puede cantar un acuse cada vez.

El jugador “mano” sale de una carta y el otro jugador responde jugando una de sus cartas. El que gana la baza, la recoge y la deja a su lado boca abajo. Cada jugador robará una carta de la baceta, robando primero el que ganó la baza que será el “mano” para la siguiente baza. El juego continúa de esta forma queden o no cartas en la baceta. Gana el jugador que llega o sobrepasa los 101 tantos en uno o más juegos parciales.

Si ningún jugador consigue hacer los 101 tantos en un solo juego parcial, vuelve a dar las cartas el que hizo las “diez últimas” y gana el juego definitivamente el que, sumando los tantos que va haciendo a los que tenía del juego anterior, completa en primer lugar 101 o más tantos y lo canta. En este segundo juego parcial, ha de llevarse de memoria la cuenta de tantos hechos sin que se permita ver las cartas de las bazas ganadas. En cuanto un jugador canta haber ganado, se termina el juego. Si hecha la comprobación, se ve que no ha llegado a 101, gana el jugador contrario, aunque sume menos tantos.

Los jugadores se turnan para dar las cartas por juegos completos.

La característica fundamental de este Tute, es que se puede ganar, cualquiera que sea el número de tantos que se sumen, haciendo Capote. Consiste en ganar las ocho bazas que quedan por jugar una vez terminada la baceta, pero hay que cantar previamente que se intenta hacer esta jugada, y si el jugador contrario hiciera alguna de las 8 bazas, es él quien gana el juego.

La contabilidad es elemental. Basta determinar de antemano el importe que atraviesa en cada juego. También se acostumbra fijar un importe, que gana el jugador que consigue en primer lugar un determinado número de puntos.

TUTE PARA TRES JUGADORES llamado “TUTE ARRASTRADO”.- Suelen participar cuatro jugadores, aunque el juego se desarrolla entre tres. Dan las cartas por turno y el que da, no interviene en el juego ni cobra ni paga.

El dador, reparte 13 cartas a cada jugador, de una en una, volviendo sobre la mesa la última carta, que pinta o marca el triunfo. Antes de empezar el juego, puede cambiarse la carta que pinta por el siete, si aquélla es as, tres o figura, y por el dos, si es carta blanca, pero no hay obligación de hacerlo.

El juego se desarrolla con arreglo a las siguientes normas:

Es obligatorio asistir, montar, fallar y pisar. Cuando no se puede pisar, está permitido el contrafallo, jugando una carta cualquiera. No se puede cantar más que un acuse en cada baza ganada y es obligatorio cantar “las cuarenta” antes que “las veinte”.

Gana el juego el jugador que hace más tantos, siendo válida para ganar la jugada de Tute de reyes o Tute de caballos.

No hay norma rígida para determinar los cobros y pagos. Se suelen aplicar las siguientes normas:

- Jugando sin plato. En el transcurso del juego, todo jugador que canta cobra 40 tantos por el acuse de “las cuarenta” y 20 tantos por cada acuse de “las veinte”. El que gana el juego cobra 100 tantos si ha hecho en el juego 100 o menos tantos, y 200 tantos si ha hecho 101 o más tantos (se ha salido).

- Jugando con plato. Al empezar el juego, cada uno de los cuatro jugadores pone 100 tantos en el platillo. Posteriormente, el jugador que da las cartas pone 20 tantos en el plato y coloca éste a su derecha. Antes de empezar cada juego parcial y después de repartir y ver las cartas, los jugadores anuncian si van o no al plato, es decir, si se comprometen o no a hacer 101 o más tantos.

- Si ninguno va al plato. Los acuses se pagan como se ha dicho anteriormente. El que gana el juego sin salirse, cobra 100 tantos del contrario que hizo menos. El contrario que quedó en medio salva su pago. Si gana el juego saliéndose, cobra 100 tantos de cada contrario.

- Si un jugador anuncia que va al plato. Los acuses como anteriormente.

Si el jugador que anunció plato hace 101 o más tantos, se lleva el contenido del plato y cobra 200 tantos de cada contrario. Si lo hace menos de 101 tantos, dobla el plato y paga 200 tantos a cada contrario.

Llevado el plato por un jugador, se repone con la misma cantidad que al principio del juego. El valor en dinero del tanto de pago se fija de antemano.

TUTE ENTRE CUATRO JUGADORES.- Se forman dos parejas que se sitúan en la mesa uno frente al otro. Se determina por sorteo quién da las cartas en primer lugar. El jugador a quien le ha correspondido, reparte 10 cartas a cada jugador, de una en una, por riguroso turno, volviendo la última suya para señalar el triunfo. El orden de juego y las normas son las corrientes en el Tute. En cada baza ganada, pueden cantar a un tiempo los dos compañeros, un acuse cada uno.

Gana el juego la pareja que hace más tantos, siendo válida la jugada Tute de Reyes o Tute de Caballos, que deberá ser hecha por uno solo de los compañeros de juego. Al momento de cantar dicha jugada, el juego termina y lo gana la pareja poseedora.

Hay obligación de asistir, montar, fallar y pisar. Cuando no se puede pisar, está permitido el contrafallo, es decir, jugar una carta cualquiera.