

# El Guiñote

## LA BARAJA

Se juega con la baraja española de 40 cartas.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar un juego, se deben reunir en la mano las cuatro sotas (Tute de sotas) o los cuatro reyes (Tute de reyes), o bien alcanzar 101 tantos sumando el valor de las cartas de las bazas ganadas y los acuses realizados.

## ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

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

El valor de las cartas, es el siguiente:

As                    11 tantos

Tres                 10 tantos

Rey                  4 tantos

Sota                 3 tantos

Caballo 2 tantos

Las restantes cartas, llamadas cartas blancas, no tienen ningún valor en tantos.

## DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se hará un sorteo para determinar a qué jugador le corresponde dar las cartas. Éste baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su izquierda. A continuación, da todas las cartas, de una en una, de derecha a izquierda dando la vuelta a la última, llamada pinta, ya que pinta o marca el palo de triunfo.

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

## EL JUEGO

Cada jugador, en su turno, puede tomar la carta descubierta del pozo o la carta superior del mazo. Termina su turno descartándose de una de sus cartas, que dejará sobre el pozo. Si no toma la carta del pozo, podrá hacerlo cualquiera de los jugadores siguientes por turno, pero robando también la superior de la segunda baceta.

Durante su turno, el jugador que tenga las combinaciones que correspondan al juego en curso puede exponerlas, aunque no cierre por haber tomado cartas extra de castigo, quedándose con las restantes cartas, combinadas o no.

Las ventajas de exponer las cartas combinadas son:

- Disminuir los puntos de penalización si alguien cierra.

- Poder colocar las cartas sin combinar en las combinaciones ajenas expuestas, sin poder deshacer y dividir las escaleras y sin poner en éstas cartas repetidas.

- Poder usar los comodines expuestos; después de abatir, cualquier jugador puede sustituir un comodín expuesto por la carta que representa pudiendo utilizarlo en cualquier otra escalera. El único motivo de colocarlo en otro trío, es el de no poder ser aprovechado por otros jugadores.

Por otro lado, exponer supone la desventaja de facilitar el cierre de otro jugador.

Cuando alguien cierra, cada jugador procede a la anotación del valor de las cartas que le quedan en la mano. A continuación se recogen las cartas y el turno de reparto pasa al jugador siguiente, que dará las cartas que correspondan, y así sucesivamente.

Al terminar la última mano, el jugador que tenga menos puntos acumulados será el ganador de la partida. Sale el jugador siguiente al que ha repartido, el “mano”, de una carta. Los siguientes jugadores, juegan sus cartas asistiendo (ir al palo de salida), montando (echar carta de mayor valor) o fallando (jugar triunfo), según corresponda. Gana la baza la carta más alta del palo de triunfo y si no se juega ninguna carta de triunfo, gana la carta más alta del palo de salida. El jugador de la pareja que gane la baza, recogerá las cartas y las colocará boca abajo delante de uno de ellos y será el “mano” para la siguiente baza.

La pareja que ha ganado la baza puede hacer los acuses que tenga con sus cartas, siendo el máximo, uno cada miembro de la pareja.

El juego continúa hasta que cada uno de los jugadores ha jugado su última carta. Entonces se procede al recuento de los tantos conseguidos por cada pareja para determinar cuál es la ganadora.

Para ganar un juego hay dos posibilidades. Una es la de cantar Tute de sotas o Tute de reyes que da la victoria automáticamente. Si no se canta Tute, para ganar deben lograrse 101 o más tantos. Si las dos parejas consiguieran superar los 101 tantos en el mismo juego, ganaría la que lo hiciera por mayor diferencia. Si las dos tuvieran los mismos tantos, ganaría la pareja que hubiera hecho la última baza. Si ninguna de las dos parejas canta Tute, ni alcanza los 101 tantos en ese reparto, se procede a un segundo reparto, llamado dar la vuelta. Este reparto lo hace quien ganó las diez de últimas. Cuando se da la vuelta hay que llevar de memoria los tantos que se van haciendo ya que cuando un jugador crea haber alcanzado los 101 tantos, los canta y se termina el juego. Después se procede a la comprobación, ganando el jugador contrario en caso de haberse equivocado al contar.

Una partida termina cuando una pareja haya ganado el número de juegos determinado inicialmente.