

La Butifarra

LA BARAJA

Se juega con una baraja de caras catalanas de 48 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir ganar bazas de tantos para alcanzar la suma de puntos establecida.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden, de mayor a menor, es el siguiente: nueve, as, rey, caballo, sota, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

El valor de cada carta se muestra en la siguiente tabla:

NUEVE	5 TANTOS
AS	4 TANTOS
REY	3 TANTOS
CABALLO	2 TANTOS
SOTA	1 TANTO

Corresponden 15 tantos a cada palo completo. Las demás cartas, llamadas blancas, no tienen valor en tantos.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Cada jugador toma una carta, jugando los dos jugadores que tengan cartas mayores contra los otros dos. Quien sacó la carta más alta elige sitio y es el primero en dar las cartas, sentándose frente a él su compañero y a su derecha el jugador contrario que sacó la mayor carta.

Si saliesen dos o más cartas de igual valor, la preferencia la determina el palo, por el siguiente orden: oros, copas, espadas y bastos.

El jugador que reparte, baraja las cartas y las ofrece a cortar al de su izquierda, distribuyendo a continuación 12 cartas a cada jugador, de cuatro en cuatro, siguiendo el orden de izquierda a derecha. El orden de rotación señalado se sigue también para jugar y para el turno de dar.

EL JUEGO

El que ha dado las cartas, es siempre el que marca el triunfo en primer lugar, si le conviene a la vista de sus cartas, y si no, delega en su compañero, quien tendrá la obligación de marcar triunfo o Butifarra, es decir, marca a jugar sin triunfo. El jugador situado a la derecha del dador, el "mano", tiene la opción de contrar, haciendo que se pague y se cobre el doble. En último término, los jugadores que marcaron la jugada podrán recontrar, y con ello el tanteo queda cuadruplicado.

Si se ha optado por la posibilidad de jugar Butifarra, se duplica el tanteo. Si los contrarios deciden contrar, lo cuadriplican y si los jugadores que han marcado el triunfo optan por recontrar, el tanteo queda multiplicado por ocho.

Inicia el juego el jugador situado a la derecha del que dio, jugando una carta. Los demás jugadores juegan la suya en el orden de rotación indicado, ateniéndose a las normas siguientes:

Mientras vaya ganando la baza un contrario, es obligatorio:

- Asistir al palo de salida y montar.
- Asistir solamente si no se puede montar.
- Fallar si no se puede asistir, jugando triunfo.
- Pisar el triunfo del contrario si éste ha fallado y no se puede asistir.

Se puede:

- Contrafallar (jugar cualquier carta), si no se puede pisar el triunfo del contrario en el caso anterior.
- Descartar cualquier carta cuando no se puede asistir ni se tiene triunfo.

Cuando va ganando la baza el compañero, la única obligación es asistir, si se puede. En caso contrario, no es obligado fallar y se puede jugar cualquier carta blanca o de tantos.

Una baza que no contenga triunfo, es ganada por la carta mayor del palo de salida. Una baza que contenga triunfos es ganada por el triunfo mayor. El que gana una baza, gana también la mano para iniciar la baza siguiente.

Llámase capote a la jugada máxima, que consiste en que una de las parejas de compañeros haga las doce bazas.

Una partida se juega a 100 puntos, que se pueden conseguir juego a juego.

TANTEO DEL JUEGO.- Se lleva en una hoja de papel con una casilla para cada pareja de jugadores.

Cada pareja contabilizará un tanto por baza ganada más el valor de las cartas que la componen.

Los tantos de juego posibles son 72 (60 tantos de las cartas de valor entre todos los palos más 12 tantos de 12 bazas).

En cada mano puntúa solamente el bando que, por sus bazas ganadas, tenga más de 36 tantos, y anota en la hoja los tantos hechos por encima de 36. Si los dos bandos suman 36 tantos, no puntúa ninguno y corre la mano para dar de nuevo.

Como ya se ha indicado, al marcar Butifarra, el tanteo queda duplicado.