REGLAMENTO TUTE

Se utilizan 40 cartas retirando los 8 y los 9.

Cantidad de jugadores: 2, 3 o 4.

Valor de los naipes de mayor a menor (cualquiera sea su palo):

- ASES: 11 puntos
- TRES: 10 puntos
- REYES: 4 puntos
- CABALLOS: 3 puntos
- SOTAS: 2 puntos

Los naipes 2, 4, 5, 6 y 7 **no** tienen valor.

El naipe de mayor valor gana al de menor valor.

El “Palo de Triunfo” es elegido como se indicará en **DESARROLLO DEL JUEGO**.

Cuando un jugador tiene en su mano un Rey y un Caballo del mismo palo tiene “**ACUSE**” que vale **20 puntos**, excepto el “**ACUSE**” del mismo palo del “Palo de Triunfo” que vale **40 puntos**.

Cuando un jugador tiene en su mano **4 Reyes** o **4 Caballos** canta “**Tute de Reyes**” o “**Tute de Caballos**”, respectivamente y vale **todo el partido**.

Ganar la última “baza” se llama hacer las “**10 de última**” y vale **10 puntos**.

Jugada cada baza los jugadores “**ROBAN**” una carta del mazo central o baceta, haciéndolo ordenadamente en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Cuando se terminan los naipes de la baceta se siguen jugando los 6 naipes de las manos hasta terminar.

Los jugadores pueden:

- a) **Asistir**: Poner el mismo palo que tiró la mano, aunque de menor valor.
- b) **Montar**: Poner el mismo palo de la mano, pero de mayor valor.
- c) **Fallar**: Poner una carta del “Palo de Triunfo” por no tener el mismo palo pedido por la mano. En este caso el que falla es ganador de la baza.
- d) **Pisar**: Poner un naipe del “Palo de Triunfo” superior al jugado por otro jugador que falló previamente.
- e) **Contrafallar**: Al no tener el palo que pidió la mano y tampoco naipe de Triunfo mayor que el tirado por otro, tira cualquier naipe perdedor.

DESARROLLO DEL JUEGO

1) Los jugadores denominan:

Mano: es el que inicia la baza poniendo la primera carta.

Postre: es el que termina la baza.

Medio: es el o los jugadores intermedios.

Dador: es el que reparte.

En general el "Dador" es el "Postre", que es el último en jugar.

2) El ganador de una baza será mano en la siguiente.

3) Los lugares se eligen por "**carta mayor**" así como quién será el primer "**dador**". El lugar del dador irá corriendo posteriormente en el sentido contrario a las agujas del reloj.

4) Siguiendo también el sentido contrario a las agujas del reloj, el dador reparte 6 cartas a cada jugador, pone una boca arriba en el centro de la mesa con lo que marca "**pinta**" Palo de Triunfo y deposita sobre ella el resto del mazo boca abajo.

La mano, pone una carta, cada uno de los medios y el postre ponen las suyas. El que pone la carta mayor gana la baza.

5) La carta que indica el "**Palo de Triunfo**", cuando es AS, TRES o figura (Rey, Sota o Caballo) se puede cambiar por un SIETE (7).

Cualquier otra carta se puede cambiar por un DOS (2). El que tiene un DOS (2) o un SIETE (7) pone dicho naipe bajo el que pinta TRIUNFO y sólo retira éste cuando gana una baza.

6) Los **ACUSES** (Caballo y Rey del mismo palo) o los **TUTES** (4 Caballos o 4 Reyes) se cantan después de ganar una baza y sólo una a la vez, es decir, que **DOS ACUSES** se deberán hacer uno después de cada baza.

7) El partido se **GANA** de dos maneras:

a) Cantando TUTE.

b) Haciendo 101 puntos o más.

Si un jugador ha logrado 101 puntos, el jugador que canta las "**10 de última**" vuelve a dar cartas hasta que algún jugador cante que ha llegado a 101. En ese momento se suspende el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

Resumiendo, el juego de TUTE está basado en sumar puntos.

- Tantos posibles: 130 que sería la suma de todos los ASES, los TRES (3), los REYES, los CABALLOS y las SOTAS más "10 de última".
- Cada ACUSE sin TRIUNFO = 20 puntos.
- Cada ACUSE de TRIUNFO = 40 puntos.
- TUTE: tiene valor de "Partido Completo".
- Ganar la última baza = 10 puntos (10 de última).

** Este es el reglamento del TUTE común u original. Existen otros juegos que son variaciones del que comentamos como ser: Tute Habanero, Tute Arrastrado o Indómito, Tute Subastado, Tute por parejas, Tute Gana-Pierde y muchos otros.*