

## TUTE SUBASTADO

### Descripción

Se trata de una popular variante del tute, habitualmente practicada por tres jugadores.

Por tratarse de un juego bastante similar al Tute clásico de cuatro personas se explicarán sus diferencias:

Participan 3 jugadores, aunque, tal como se explica al final de estas reglas, hay también una variante para 4.

La característica específica de este juego es que en cada mano uno de los 3 jugadores compite contra los otros dos por alcanzar una determinada cantidad de puntos.

Se utiliza una baraja de 36 cartas, es decir, una baraja española normal en la que no están los doses.

Al comienzo de cada mano se reparten todas las cartas entre los jugadores, sin marcar un palo de triunfo al principio de la mano.

Cada jugador apuesta sobre el número de puntos que entiende que es capaz de ganar con sus cartas.

Una vez finalizada la subasta, el jugador que hubiera apostado la cantidad más alta elige el palo de triunfo, e intentará alcanzar, en el total de la mano, como mínimo la puntuación apostada.

Al final de la mano se contabilizan los puntos alcanzados por el jugador apostante; gana la mano si alcanza dicha puntuación, y en caso contrario ganan los rivales, independientemente de los puntos logrados por cada uno de ellos.

Del mismo modo que el tute corriente, el jugador apostante puede cantar las 40 y las 20, y ganar las 10 de últimas. Los rivales no pueden cantar, ya que los puntos que logran no tienen ningún efecto en la puntuación de la partida.

No hay opción de cantar Tute.

En Ludoteka.com la partida finaliza tras la disputa de un número previamente fijado de manos.

El objetivo de la partida es alcanzar una puntuación más alta que la de los rivales. En caso de que dos jugadores empaten en el primer puesto, se jugarán manos sucesivas hasta obtener un único ganador.

### La subasta

Las condiciones bajo las que se realiza la subasta son las siguientes:

La apuesta comienza por quien tiene la mano.

La apuesta consiste en decir los puntos que será capaz de alcanzar, o bien pasar. La cantidad de puntos debe ser múltiplo de 5

El primer jugador que realiza una apuesta debe hacerlo por un valor igual o superior a 60 puntos; los demás jugadores deben superar la apuesta anterior, o en caso contrario deben pasar.

Habitualmente la subasta se realiza de modo que finaliza cuando cada jugador ha hablado una sola vez, sin posibilidad de réplica.

En algunos casos se juega con posibilidad de réplica, es decir, el jugador que hubiera previamente realizado una apuesta inferior puede incrementar la máxima apuesta. Ludoteka permite ambos tipos de subasta, si bien esta última no es posible cuando participan 4 jugadores.

El jugador que realizó la máxima apuesta elige el palo que servirá como triunfo, y vencerá la mano si logra una puntuación igual o superior a la apostada.

En caso de que ninguno de los 3 jugadores apueste la cantidad mínima de 60 puntos, la mano no llega a jugarse.

Variante para 4 jugadores

La participación de un cuarto jugador supone el añadido de un nuevo elemento en el juego: el censor. Los aspectos específicos de esta variante son los siguientes:

En cada mano participan 3 jugadores, y el cuarto (quien reparte) queda al margen.

Tras repartir las cartas a los 3 primeros jugadores y realizar la subasta, el jugador que no ha recibido cartas ejerce la función de censor; para ello, toma las cartas del jugador que ha realizado la apuesta más alta, las observa, y decide si quiere jugar en su lugar, en cuyo caso deberá hacerlo apostando exactamente 10 puntos más que el jugador que hubiera realizado dicha apuesta.

Si el censor opta por jugar, se queda con las cartas y el otro jugador queda al margen.

Si el censor pasa, devuelve las cartas al jugador que había apostado con ellas y es el censor quien no participa en el resto de la mano.

Puntuación

El tute subastado suele jugarse realizando apostando dinero de manera proporcional a la cantidad de puntos apostada en la subasta. En Ludoteka, como en el resto de juegos, se compite para decidir un ganador de partida. De acuerdo a este criterio, el sistema de puntuación del juego ha sido construído con estas reglas:

El jugador que apostó a ganar más puntos recibe o paga a cada uno de los otros 2 jugadores la cantidad de puntos apostada, en función de si logra alcanzarlos o no.

Si la cantidad apostada es igual o superior a 120, la cantidad se duplica.

Cuando el objetivo de la partida es alcanzar una determinada puntuación, adicionalmente se suman un total de 150 puntos, que pueden ir a parar íntegramente al ganador de la apuesta, o bien repartirse por igual entre los 2 rivales en caso de que la pierda. El objetivo de esa puntuación adicional es que la suma total de puntos de los jugadores sea positiva y vaya incrementándose paulatinamente, de modo que la partida no pueda demorarse en exceso.

Al jugar la variante para 4 jugadores, la puntuación del jugador que queda al margen de la apuesta no se ve afectada en el caso de jugar a un número fijo de manos. Al jugar con el objetivo de alcanzar una determinada puntuación, éste recibe un fijo de 50 puntos.

En caso de elegir como opción una determinada cantidad de puntos, gana el jugador que alcanza la puntuación fijada, jugándose para ello las manos precisas. La partida continúa una mano más en caso de empate en el primer puesto.

En caso de jugar a un número fijo de manos gana quien, una vez disputadas las manos programadas para el juego, tiene la máxima puntuación; la partida también en este caso continúa en caso de empate.

El jugador que realiza sucesivamente la máxima apuesta en varias manos, perdiendo en cada una de ellas, puede verse privado en un determinado momento de la posibilidad de apostar, evitando de este modo que la partida se prolongue debido a un empate repetitivo entre sus dos rivales.