

# TUTE

## LE JEU DE CARTES

Le Tute, jeu de cartes traditionnel faisant s'affronter 2 à 4 joueurs, mêle stratégie et ruse. Votre mission est de remporter des plis **pour accumuler le plus de points** ou d'obtenir un « Tute » (4 cavaliers ou 4 rois en main).

\*Chaque région a sa propre variante du Tute. Nous avons choisi de présenter la plus répandue.

Nombre de personnes : 2, 3 ou 4.

Âge recommandé : 10 +.

Matériel : ensemble des cartes de la Baraja.

### BUT DU JEU

Réunir dans votre main les 4 cavaliers (Tute de cavaliers), les 4 rois (Tute de rois) ou atteindre 101 points en additionnant la valeur des cartes des plis remportés.

### VALEUR DES CARTES

- As : 11 points.
- Trois : 10 points.
- Roi : 4 points.
- Cavalier : 3 points.
- Valet : 2 points.
- Cartes blanches : 0 point. Les cartes restantes n'ont aucune valeur, ce sont les « cartes blanches ».



# TUTE

## LE JEU DE CARTES

### MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes et distribuez-en le nombre indiqué dans le mode de jeu choisi.
- Révélez l'atout suivant le mode de jeu choisi. L'atout est l'enseigne dominante de la partie.
  - Exemple : la dernière carte distribuée dans un mode 4 joueur est le quatre de bâton. L'atout pour cette manche est le bâton.
- La personne à droite de celle qui a distribué joue en premier.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Tute se joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

À chaque tour, les joueurs s'affrontent pour remporter des plis en posant une unique carte de leur main. L'enseigne à suivre pour le pli est déterminée par la première carte (l'entame), posée par la « main » (le premier joueur). La « main » peut choisir n'importe quelle carte de sa main pour ouvrir un pli.

Ensuite, chaque joueur joue une carte de sa main en suivant ces règles :

- **S'il possède plusieurs cartes de l'enseigne de l'entame**, il doit choisir l'une de celles-là. S'il a une carte de valeur supérieure à celles posées par ses adversaires, il doit la jouer. Si aucun atout n'est joué, le joueur qui a posé la carte de plus haute valeur de la même enseigne que l'entame remporte le pli. Il récupère les cartes et les empile face cachée sur sa droite (**pile de cartes remportées**).
- **S'il ne possède aucune carte de cette enseigne**, il doit jouer une carte de l'enseigne de l'atout, s'il en a une. Le joueur qui a joué l'atout de plus haute valeur remporte le pli.
- **S'il ne possède aucune carte de l'enseigne de l'entame ou de l'atout**, il peut jouer n'importe quelle autre carte.



# TUTE

## LE JEU DE CARTES

**ATTENTION !** Un joueur **DOIT**, s'il le peut, poser une carte supérieure à celle de la « main ». Cependant, dès qu'un joueur joue de l'atout dans un pli, ses adversaires peuvent ensuite jouer une carte de n'importe quelle enseigne ou valeur. Une fois le pli récupéré, tous les joueurs piochent une carte. Après le premier tour, la « main » est le joueur ayant remporté le pli précédent.

### Termes importants :

- « Main » : la personne qui joue en premier et entame le pli.
- Traîner : le fait de jouer un atout en entame (ouvrir un pli avec une carte de l'enseigne de l'atout).
- Chanter : le fait d'annoncer aux autres joueurs que vous possédez un roi et un cavalier de la même enseigne. Les points remportés sont additionnés au décompte final.
  - Chanter les 20 : cavalier et roi de la même enseigne (derniers, épées, coupes ou bâtons).
  - Chanter les 40 : cavalier et roi atout.
- Cartes blanches : les cartes de valeur 2, 4, 5, 6 et 7 de n'importe quelle enseigne. Ces cartes ne valent aucun point en fin de partie.
- Atout : l'enseigne qui domine et a le plus de valeur lors d'une manche.
- Tute : le fait d'avoir dans sa main les 4 rois ou les 4 cavaliers. Un Tute octroie immédiatement **la victoire**.

## MODE 2 JOUEURS

1. Distribuez 8 cartes à chaque joueur.
2. Révélez la carte supérieure de la pioche pour marquer l'atout. Posez-la face visible horizontalement au centre de la table. Placez ensuite la pioche, face cachée, dessus verticalement.
3. Déterminez la « main » au hasard.

Règle spécifique à ce mode de jeu :

un joueur peut chanter uniquement après avoir remporté un pli et si la pioche n'est pas vide.



# TUTE

## LE JEU DE CARTES

### MODE 3 JOUEURS

Distribuez 13 cartes à chaque joueur.

La carte restante détermine l'atout.

- Règle spécifique à ce mode de jeu :
- Avant le début de la manche, si la carte marquant l'atout est un as, un 3 ou une figure, tout joueur possédant le 7 de cette enseigne peut échanger son 7 contre la carte marquant l'atout. Cette action n'est pas obligatoire.
- Avant le début de la manche, si la carte marquant l'atout est une carte blanche, tout joueur possédant le 2 de cette enseigne peut échanger son 2 contre la carte marquant l'atout. Cette action n'est pas obligatoire.

### MODE 4 JOUEURS

Ce mode de jeu se joue en équipes de 2. Les joueurs d'une même équipe doivent être assis l'un en face de l'autre.

Distribuez 10 cartes à chaque joueur. La dernière carte distribuée marque l'atout. Elle fait partie de la main du joueur ayant distribué mais est placée dans sa main de façon à ce que les autres joueurs la voient.

Règle spécifique à ce mode de jeu :

- Les deux joueurs d'une même équipe peuvent chanter en même temps, mais uniquement après avoir remporté un pli.
- Un Tute n'a lieu que si un même joueur a en main 4 rois ou cavaliers. Si un joueur a 2 cavaliers et son coéquipier les 2 autres, cela ne compte pas.

### FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées et que la pioche est vide.

La victoire est aussi acquise immédiatement à toute personne chantant un « Tute ».

Chaque joueur compte alors les points des cartes qu'il a remportées. La victoire revient à la personne totalisant le plus de points.

