

MUS

Para empezar a jugar al Mus se necesita una baraja Española (sin 8s ni 9s), 4 jugadores que se sentaran por parejas uno enfrente del otro y un puñado de fichas o garbanzos para llevar el conteo de puntos.

Los TRESES actúan como REYES y los DOSES como ASES, de tal modo que hay 8 REYES y 8 ASES.

EL VALOR DE LAS CARTAS

- Ases y Doses valen 1
- El resto de cartas, su propio valor.
- Figuras y 3s valen 10

Después los jugadores acordarán determinar cuántas partidas habrá que ganar para lograr la victoria.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es apostar. Existen cuatro ocasiones o lances para apostar diferentes: Grande, Chica, Pares y Juego (o en caso de no haber "Juego" se va a "Punto"). A cada lance la pareja vencedora acumula puntos o "piedras" dependiendo de las apuestas o "envites" realizadas.

La partida se divide en vacas compuesta por diversos juegos (1, 2 o 3 juegos) y a su vez cada juego se compone por 40 piedras.

Gana la partida el que consiga el número de vacas que se estableció al comienzo de la partida. Se suele jugar al mejor de 5 vacas o de 3 vacas, y el juego por por 3 o 5. Lo importante es determinar por cuantos puntos está compuesto cada juego: 30 ò 40. Lo normal son 40 "piedras".

EL JUEGO

REPARTO DE CARTAS

Para saber quien será mano, o sea el que reparta las cartas, uno de los jugadores levantará una carta al azar, si sale oros, reparte el jugador situado a la derecha del que sacó la carta, si salen copas el siguiente en sentido contrario a las agujas del reloj, si sale espadas sería el siguiente jugador, y si saliesen bastos repartiría el propio jugador que saco la carta.

El jugador que reparte, tras barajar las cartas, da a cortar al jugador que está a su izquierda, luego reparte 4 cartas a cada uno empezando por el jugador que está a su derecha y acabando en él mismo.

El jugador que ha repartido las cartas es el "postre" (el último en hablar y peor posición) y el primero en ser repartido es la "mano" (primero en hablar y mejor posición ya que en caso de empate gana "por la mano").

Tras repartir el mazo restante se deja a la derecha, frente al jugador que esta en posición de "mano" que es quién empieza la ronda de juego.

RONDA DE APUESTAS

En la primera ronda no puede existir comunicación por señas, a esto se le llama "mus corrido y sin señas", aquí cada jugador pasa el mazo si quiere "mus" o si quiere descartarse de una o varias cartas, y deja el mazo a su izquierda si quiere "cortar mus" y empezar a hablar, empezando así la primera ronda de apuestas.

Corta el mus el jugador que es "mano" en esta primera ronda "corrido y sin señas", si fuera el caso. El juego de "corrido y sin señas" solo se repite al inicio de cada vaca y no al inicio de cada juego.

Al igual que en cualquier ronda de descarte, "mus o no mus", en cualquier momento que un jugador corte el mus o "no hay mus", impide descarte del resto de jugadores y así comienzan las rondas de apuestas.

En la ronda excepcional de "mus corrido", en el caso de que los 4 jugadores pasen el mazo, pidiendo mus y deseando así descartarse, el mazo quedará a la derecha del que repartió inicialmente. De esta forma reparte esta vez el siguiente jugador, situado inmediatamente a la derecha del que lo había hecho la primera vez. Despues del descarte, los jugadores vuelven a pasar el mazo si lo desean otra vez "mus" hasta que alguien corte el mus. Si nadie corta el mus se vuelve a hacer el descarte y seguidamente los jugadores vuelven a decir si quieren mus o no, las rondas de apuestas no empezaran hasta que alguien corte mus.

Si a consecuencia de los descartes se acabasen las cartas de la baraja se recogerán todas las cartas descartadas, se volverán a barajar y se repartirán de ahí las que hiciese falta.

Solo se pasa el mazo cuando pides "mus" en la ronda excepcional de "mus corrido y sin señas". En el resto de partidas no se mueve el mazo cuando pides "mus", por tanto durante toda la partida sólo reparte un jugador y se mantendrán las posiciones. La finalidad de esta

primera ronda con "corrido y sin señas" consiste entre otras cosas en determinar las posiciones de la forma más justa y aleatoria posible ya que las posiciones se van cambiando a medida que se va pasando el mazo.

EMPEZANDO LA PARTIDA

Una vez que han sido repartidas las cartas, cada jugador las examina y decide si le conviene jugar con ellas o no.

Empieza el jugador "mano". El turno pasa por cada jugador, que deberá decidir si juega con sus cartas pulsando "no mus" (corto mus) o prefiere descartarlas por unas mejores pulsando "mus".

Con que haya un sólo jugador que seleccione "no mus", no será posible descartar y empezarán los lances.

LOS LANCES O APUESTAS

Trás resolver el "Mus", comienzan las apuestas a cada uno de los 4 lances.

APUESTA A GRANDE

Es el 1er lance del juego y gana el jugador que tiene la carta más alta. Normalmente esta apuesta la gana el jugador que tiene un Rey, sin importar el resto de sus cartas.

Si hay un empate ganará el que tenga la siguiente carta de valor más alto. En caso de empatar de nuevo, gana el más próximo al jugador mano.

APUESTA A CHICA

Al contrario que ocurre en el lance anterior, aquí vence el jugador con las cartas de menor valor. En caso de empate, ganaría aquel que tiene la siguiente carta con valor más bajo, al igual que sucedía en el caso anterior.

APUESTA A PARES

En este lance sale vencedor el jugador que tenga 2 o más cartas del mismo valor. Existen 3 tipos de pares:

Pareja: 2 cartas de igual valor teniendo en cuenta que el 3 es igual que el rey y el 2 que el As.

Medias: 3 cartas de igual valor

Duples: 4 cartas iguales o dobles parejas.

Lógicamente un jugador con duples gana a uno con medias y uno con medias gana a una pareja.

Al menos un jugador de cada pareja debe tener "pares" para poder apostar. Si sólo una pareja tiene "pares", ésta ganará el lance. Si nadie tiene "pares", no se sumará ninguna piedra y se pasará al siguiente lance.

APUESTA A JUEGO O PUNTO

Para disponer de "Juego", el valor de las cartas ha de sumar 31 o más (respetando que las figuras suman 10, el 3 es una figura y el 2 vale uno).

Por orden, gana el jugador que suma 31, después 32, 40, 37, 36, 35, 34 y por último 33. Si un jugador no llega a sumar 31 no tiene juego y por lo tanto no entra en el lance.

El jugador mano que dispone de 31 sólo puede ser superado si se juega con la opción de mesa "31 real". Esta combinación especial se consigue al poseer una sota y tres 7 (10-7-7-7).

Al menos un jugador de cada pareja debe tener "Juego" para poder apostar. Si una de las parejas no tiene, la otra ganará el lance. Si nadie tiene se pasará directamente a apostar por "punto".

A Punto (cuando no hay "Juego")

Si ningún jugador tiene Juego, entonces se apostaría a "Punto". Gana el jugador que disponga de una suma de 30 seguido de 29, 28, 27 etc.

En cualquier caso, si hay empate gana el jugador más próximo a la mano.

DESARROLLO DE LOS LANCES

En cada uno de los lances que hemos visto se tiene la oportunidad para apostar mediante el botón enviado.

Empieza el jugador "mano" que puede pasar o apostar. Si pasa, el siguiente jugador deberá decidir si apuesta o también pasa. Si todos los jugadores pasan, se da por finalizado el lance y se pasa al siguiente.

Un jugador puede apostar pulsando el botón enviado. La pareja contrincante puede:

Rechazar la apuesta pulsando No Quiero, con lo que el contrario suma inmediatamente lo envidado hasta la penúltima apuesta. Si es la primera apuesta, sumaría 1 piedra.

Aceptarla pulsando Quiero. Se pasa al siguiente lance y la apuesta se decide al final de los cuatro lances quien tenga mejor jugada.

Subir la apuesta, lo que pasa el turno a la otra pareja para que decida.

Órdago: Es un tipo de apuesta especial. Si un jugador pulsa órdago significa que apuesta las 40 piedras de golpe. La pareja que recibe el "órdago" puede:

Rechazarlo pulsando No Quiero. El contrario suma, inmediatamente, lo apostado hasta este rechazo y pasando al siguiente Lance.

Aceptarlo pulsando Quiero. Se mostrarán todas las cartas y el que tenga una mejor jugada según el lance actual, gana el juego entero sin tener en cuenta ninguna otra apuesta que se hubiera podido realizar.

Reparto final de piedras

El reparto de piedras se realiza al final de la ronda.

Reparto de piedras en "Grande" y "Chica".

Si no hubo apuesta la pareja con mejores cartas gana 1 piedra.

Si una pareja apostó y los contrarios no la quisieron, se sumaría lo apostado hasta la penúltima apuesta (si era la primera, se sumaría 1)

Si se aceptó la apuesta, al final de la ronda se decidirá quien ha ganado el lance y esa pareja sumará las piedras que se habían apostado.

Reparto de piedras en "Pares".

Si nadie tenía pares no se recoge ninguna piedra.

Si habían pares pero no se apostó, se verifica quien tiene mejor jugada y la pareja ganadora se apunta las piedras según esta lista:

Par: 1 piedra por cada jugador que tenga par.

Medias: 2 piedras por jugador de la pareja que tenga medias.

Duples: 3 piedras por jugador de la pareja que tenga duples.

Si hubo apuesta, pero los contrarios no la quisieron, además de las piedras apostadas, se sumarán las piedras obtenidas según la lista anterior.

Si se aceptó la apuesta, se verifica quien ha ganado al final de la ronda y recogerá las piedras de la apuesta más las piedras correspondientes según la lista anterior.

Reparto de piedras en "Juego"

Si había "Juego" el proceso es idéntico a lo explicado para Pares.

Si las cartas suman 31: 3 piedras por jugador de la pareja ganadora que tenga 31.

Si las cartas suman más de 31: 2 piedras por jugador de la pareja.

Reparto de piedras "a Punto" (no juego)

Si nadie tenía "Juego", es decir, nadie llega a 31, se apostaría a punto con lo que la pareja ganadora conseguiría lo apostado más una piedra adicional.

Si nadie apuesta, la pareja con mayor suma se llevaría la piedra adicional.

EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS Y ALGUNOS VOCABLOS

Artículo 1. Se admiten sólo las señas reglamentadas por la FE M.

Artículo 2. Las señas oficiales de la FEM son:

Dos reyes: Morderse el labio inferior.

Dos ases: Sacar la lengua de frente.

Pares: Girar la cabeza a un lado.

Medias de reyes: Mover los labios cerrados hacia un lado.

Medias de ases: Sacar la lengua hacia un lado.

Medias: Mover los labios cerrados hacia un lado. (Esta seña no se podrá pasar hasta después del lance. de grande.)

Duples: Levantar las cejas.

Juego: Sacar los labios cerrados hacia afuera. (No vale para la treinta y una.)

Treinta y una: Guiñar un ojo.

Treinta: Alzar los dos hombros. Guiñar un ojo después de cantar juego no, los cuatro jugadores.

Veintinueve: Alzar un hombro.

Ciego: Cerrar los dos ojos. (Esta seña no se podrá pasar si hay jugada que tenga seña establecida.)

Cortar el mus: Inclinar la cabeza hacia un lado.

Envidar más: Levantar la cabeza.

SIGNIFICADO DE LOS SIGUIENTES VOCABLOS:

Mus: Pedir descarte.

Paso: Cortar el mus si se es mano. Pasar el envite. No aceptar el envite.

Envido: Apostar dos tantos. Si a la palabra envido se le une un número, ese número es el valor de la apuesta.

Reenvido: Doblar el valor de la apuesta.

Órdago: Apostar el juego completo.

Mano: El jugador a la derecha del que reparte. En pares o juego el primer jugador que los tiene es mano del lance.

Jugada: La forman los cuatro naipes que se reciben para jugar.

Lance: Una de las cuatro suertes de tanteo de una jugada (grande, chica, pares, juego o punto).

Negada: Tanto ganado por la no aceptación de cualquier primera apuesta en un lance.

Deje: Tanto sumado a los ya ganados como consecuencia de un revoque no aceptado en pares, juego o punto.