



MUS

EL JUEGO DE CARTAS

El Mus es un juego de cartas y apuestas donde la astucia y la estrategia se entrelazan en cada ronda. Competirás en pareja buscando las mejores combinaciones de cartas para acumular 40 puntos y, como en muchos juegos de faroleo, tendrás que hacer señas a tu pareja para conseguir la victoria. ¡Que comience la partida!

*Hay variantes del Mus según cada región. Vamos a explicar la más popular.

Número de jugadores: 4

Edad recomendada: +10 años.

Componentes: La Baraja al completo.

OBJETIVO DEL JUEGO



Ser la pareja que llegue a **40 puntos en cada juego**. Se jugará la cantidad acordada de juegos 3/4/5 (llamados **vacas**) y, en función del número de victorias se determinará la pareja ganadora.

LAS CARTAS

En el Mus se juega a cuatro categorías distintas: **Grande**, **Chica**, **Pares** y **Juego**. Algunas cartas adoptan un valor distinto en cada categoría.

- Todos los 3 son reyes en todas las categorías (se juega con 8 reyes)
- Todos los 2 son ases en todas las categorías, el conjunto de ases y doses se denominan **Pitos** (al mus se juega con 8 ases)
- En el Juego todas las figuras valen 10, igual que los 3 (hemos dicho que son reyes)





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

- En el Juego todos los pitos (ases y doses) valen 1.
- En el Juego el resto de cartas tomarán su valor nominal.
- A la grande, a la chica y a los pares se tendrá en cuenta el valor nominal de la carta para medir su valor, por ejemplo, un rey vale más que un caballo. Recuerda que siempre los 3 son reyes y los 2 son ases, no importa su valor nominal.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Reúne 20 zacachips, monedas o garbanzos y colócalos en el centro de la mesa.
2. Siéntate enfrente de tu pareja y decide quién acumula los puntos de cinco en cinco (1 zacachip= 5 puntos, llamados **amarracos**) y quién de uno en uno (1 zacachips= 1 punto, llamados **pedras**).
3. Decide qué jugador va a ser "**la mano**" en este turno (o "jugador inicial" para jugones).
4. El jugador sentado a la izquierda del jugador que es mano, baraja y reparte 4 cartas bocabajo a cada jugador, de una en una y de derecha a izquierda. Y deja el mazo de cartas restantes a su derecha. "La mano" es quien empieza a hablar.

CÓMO SE JUEGA

- El Mus es un juego de apuestas que se juega por parejas, en cada baza apostarás hasta en cuatro categorías distintas con las mismas cartas.
- No se apuesta dinero; usarás las piedras (valor 1) y los amarracos (valor 5) para llevar la puntuación. Como en todos los juegos de apuestas existe el engaño y el faroleo y, puedes pasar **señas** a tu pareja para indicarle las cartas que llevas.





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

- Cada jugador, empezando por la mano, declara si quiere “**cortar**” (jugar y empezar a apostar) o si prefiere “**darse mus**” diciendo mus en voz alta, es decir, descartarse de alguna o todas sus cartas. Para poder descartarse todos los jugadores deben darse mus.
- Si todos se “dan mus”, cada uno debe descartarse de, al menos, una de sus cartas. Los descartes se colocan bocabajo en el centro de la mesa.
- En el momento que un jugador decide “cortar” el resto no podrá darse mus y comenzarán las apuestas por el jugador que es mano.
- Se realizan apuestas entre las parejas por cada una de las cuatro categorías que se puntúan en cada baza, siguiendo este orden: Grande, Chica, Pares y Juego.
- No se revelan las cartas ni se resuelven las apuestas hasta que las cuatro categorías hayan sido jugadas, tengan apuestas pendientes o no.
- En el mus las apuestas se conocen como **envites**, un envite equivale a 2 piedras.
- **Órdago**: Esta apuesta es especial, indica que en esta categoría se apuesta el total de los amarracos pendientes para ganar el juego. Si se acepta esta apuesta, se resuelve inmediatamente y no hay lugar a jugar el resto de categorías de la baza ni más bazas. La pareja ganadora obtiene un juego directamente.
- Para realizar un envite en una categoría, cada jugador, empezando por la mano, decide si quiere apostar algún amarraco (mínimo 2, un envite) o pasar. Cuando todos los jugadores han apostado o pasado se sigue con la siguiente categoría. Aunque un jugador decida pasar se puede reincorporar a la apuesta si otro jugador envida después de él, aceptando su envite o subiéndolo.
- Cuando un jugador apuesta se puede aceptar esa apuesta por cualquier jugador de la otra pareja, apostar más o no aceptar la apuesta. Si la otra pareja no acepta el envite, la pareja que envidó gana 1 piedra directamente o la cantidad pendiente del último envite si lo hubo. Esta categoría ya no puede ser apostada más durante esta baza.
- Las parejas pueden apostar y contra apostar tantas veces como quieran con el único límite de los amarracos que queden pendientes para que una de las dos parejas gane ese juego, ya que en este caso se considera un órdago.





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

- Si se acepta la apuesta por ambas parejas esta apuesta queda pendiente para resolverse al final de la ronda, junto con el resto de apuestas de las otras categorías.
- Las cuatro categorías principales son:
 - **Grande:** En este caso se tiene en cuenta el **mayor valor de cada mano**, sabiendo que la carta más valiosa es el rey (en el mus los 3 son reyes), seguida del caballo, la sota... La carta de menor valor serán los "pitos" (los ases y los doses que tienen el mismo valor). El jugador que tenga más reyes gana, en caso de empate a reyes se tendrán en cuenta las demás cartas según su valor. Ejemplo: Pablo lleva un rey, dos sotas y un as, y Miguel 4 caballos. Como Pablo tiene más reyes, la grande la gana Pablo. Si Miguel llevase un rey y tres caballos ganaría la grande, porque el caballo vale más que la sota.
 - **Chica:** El valor de las cartas es el mismo que el anterior solo que en este caso gana el jugador con **mayor número de ases**, en caso de empate se tendrán en cuenta el resto de cartas según su valor.
 - **Pares:** Para poder envidar a pares el jugador debe llevar al menos **dos cartas iguales (un par)**, por eso antes de pasar a los envites los jugadores deben declarar si tienen pares o no, sin especificar ni el tipo ni el valor.
 - Los jugadores que no lleven pares NO pueden envidar.
 - Existen tres tipos de pares según su valor de menor a mayor (recuerda que los 3 son reyes y los 2 son ases):
 - Par: dos cartas del mismo valor
 - Medias: tres cartas del mismo valor
 - Duplex: dos parejas
 - En caso de empate se tendrá en cuenta el valor de las cartas que forman los pares, es decir, unas medias de reyes ganan a unas medias de caballos.





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

- **Juego:** Para poder envidar al juego el jugador debe llevar juego, es decir, que **la suma del valor de sus cartas debe ser más de 30**. Antes de comenzar los envites los jugadores deben declarar si llevan juego o no, sin especificar su valor.
 - En el juego las cartas toman el siguiente valor:
 - Las figuras valen 10 (recuerda que los 3 son reyes, su valor es 10)
 - Los pitos (ases y doses) valen 1
 - El resto de cartas toman su valor nominal, por ejemplo un 7 vale 7, un 4 vale 4, etc.
 - En el caso de que NINGÚN jugador lleve juego (sus cartas no sumen más de 30 puntos) se puede **envidar al "punto"**, es decir, gana la mano que más se aproxime a 30, que es el valor más alto posible al punto.

PUNTUACIÓN DE LA BAZA

- **Las bazas se puntúan al final y en estricto orden**, primero la grande, luego la chica, después los pares y por último el juego, de modo que si con alguna de las primeras categorías una pareja llega a 40 puntos el resto de categorías no se llegan a puntuar.
- En todos los casos, **el valor de las cartas rompe los empates**: un rey vale más que un caballo, un caballo más que una sota, etc.
- En el caso de la chica, las cartas de menor valor se imponen a las de mayor valor. Por ejemplo, un 4 es mejor que un 7.
- En caso de persistir el empate, gana el jugador que es mano sobre su oponente, es decir, está sentado antes que él contando desde el jugador que es mano, en sentido contrario a las agujas del reloj.





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

Grande

- Si se envidó, la pareja que la gane obtiene el número de piedras apostadas.
- Si se dejó en paso (nadie envidó) la pareja que la gane se lleva 1 piedra.
- Si se envidó pero no se aceptó el envite, la pareja ganó 1 piedra en su momento con lo cual ya está puntuada.

Chica

- Si se envidó, la pareja que la gane obtiene el número de piedras apostados.
- Si se dejó en paso (nadie envidó) la pareja que la gane se lleva 1 piedra.
- Si se envidó pero no se aceptó el envite, la pareja ganó 1 piedra en su momento con lo cual ya está puntuada.

Pares

- Si se envidó, la pareja que gane obtiene las piedras apostadas más:
 - 1 piedra por cada par (de ambos jugadores)
 - 2 piedras por cada media (de ambos jugadores)
 - 3 piedras por cada duplex (de ambos jugadores)
- La pareja que no aceptó el envite o que lo perdió no puntúa.
- Si los pares se quedaron en paso (nadie envidó) se puntúa igual, como no hay envites solo se puntúan los pares, y solo la pareja que los gane.
- Los empates se resuelven por el valor de las cartas, una pareja de reyes vale más que una pareja de sotas. Si persiste el empate gana el jugador que es mano sobre su rival.

Juego

Si está envidado, la pareja que lo gana se lleva las piedras apostadas más:

- 3 piedras si el valor de las cartas suma 31 (se llama comúnmente tener la 1).
- 2 piedras para cualquier otro valor por encima de 30 puntos (con 30 o menos no se considera juego).





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

- Se puntúan los juegos de ambos jugadores de la pareja, en el caso de que los dos lleven juego.
- Si se dejó en paso (nadie envidó) se puntúa igual salvo que no hay piedras apostadas.
- Solo puntúa la pareja que ganó.
- Los empates se resuelven del siguiente modo:
 - 31 es el juego más alto, en caso de empate gana el jugador que es mano sobre su oponente.
 - 32 es el segundo juego más alto, en caso de empate gana el jugador que es mano sobre su oponente.
 - El resto de juegos se valoran de mayor a menor empezando por 40, 38, 37, 36... siendo 33 el juego de menor valor, en caso de empate gana el jugador que es mano sobre su oponente.
 - En el caso de que ninguno de los cuatro lleve juego (punto) ganará 1 piedra el jugador con la mano de mayor valor, más las piedras envidadas si hubiera envites. Siendo 30 la mano de mayor valor posible y el resto en descenso, 29, 28, 27, etc. En el caso del "punto" solo se puntúa por el jugador que lo gana, independientemente del valor de la mano de su pareja.
- Para mayor claridad a la hora de recordar la puntuación en cada momento, uno de los jugadores guardará las piedras (valor 1) y su pareja guardará los amarracos (valor 5). Cada vez que se llegue a 5 piedras, el jugador que las guarda llevará 4 a la reserva y entregará 1 a su compañero, que guarda los de valor 5. De este modo siempre podemos consultar de forma rápida e intuitiva la puntuación de cada pareja.





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

En esta partida juegan Carmen, Pablo, Mari y Miguel. Las parejas son Carmen con Miguel y Mari con Pablo.

- Carmen es mano, a su derecha se sienta Pablo, a continuación Miguel y a la izquierda de Carmen, Mari.
- Carmen decide cortar, lleva 2 reyes, una sota y un as (31 al juego y un par de reyes). Miguel le ha pasado la seña de medias (tres cartas iguales). Como Carmen es mano y en caso de empate lleva ventaja sobre el resto de jugadores decide envidar a grande (apostar 2 piedras). Pablo lleva 1 rey y 3 sotas, como las sotas valen menos que los reyes decide no arriesgarse y no acepta el envite. Carmen toma una piedra y la pone en su zona de juego, ella contabiliza las de valor 1 y Miguel las de valor 5.
- Ahora se juega la Chica, y Carmen decide pasar, todos los demás también, esto se resolverá al final.
- Ahora se juegan los pares y todos los jugadores deben declarar si llevan o no antes de empezar con los envites. La única que no lleva pares es Mari, esto sonaría así:
 - Como Carmen es mano también envida a los pares, Pablo, que lleva tres sotas envida más (4 piedras en total).
 - Le toca el turno a Miguel que lleva medias, pero de 6 (tres 6). A Miguel se le calienta el paladar enseguida pero como Carmen le ha pasado la señal de 31 decide no echar un órdago y simplemente ve la apuesta de las cuatro piedras.
 - Ahora llegamos al juego: Todos los jugadores declaran que llevan juego (el valor de la suma de sus cartas es mayor de 30).
 - Carmen es mano y lleva 31, la mejor jugada posible, nadie puede ganarle el juego porque además es mano sobre el resto, así que envida, Pablo lleva 40 y se huele que Carmen lleva 31, así que no acepta y Mari lleva 35, tampoco acepta el envite. Carmen se saca otra piedra.
 - Como ya suma 5 en su zona de juego (de bazas anteriores) deja cuatro en la reserva y le pasa 1 a Miguel que lleva los amarracos de valor 5.





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

Se llega a la fase de puntuación. Y se puntúa empezando por la grande.

- La grande la envidó Carmen y nadie aceptó el envite. Como ya se sacó una piedra no se puntúa más.
- La chica está en paso, Mari lleva un pito y un cuatro, solo Carmen lleva otro pito, pero la siguiente carta de menor valor es una sota. La Chica la gana Mari y se saca una piedra, ella cuenta las de valor 1 en la pareja.
- A los pares se habían envidado 4 piedras, Pablo y Miguel llevan medidas los dos, pero como las de Pablo son de sotas ganan a las de Miguel que son de seises.
- Mari se saca 4 piedras del envite, que con la piedra que sacó de la chica suman 5, mete 4 en la reserva y le pasa uno a Pablo. Además se puntúan los pares, 2 piedras por las medias de Pablo, Mari no lleva pares.
- El juego estaba envidado y Pablo y Mari no quisieron la apuesta. Ya se sacaron la piedra antes. Pero además Carmen lleva 31 (3 tres piedras más) y Miguel 40 (2 piedras más) 5 en total. Miguel coge un amarraco de la reserva.
- Carmen recoge las cartas y reparte, en la siguiente baza Pablo es la mano.

FIN DE LA BAZA

Cuando termina la fase de puntuación se recogen todas las cartas y el jugador que ha sido mano en esta baza será el que reparta en la siguiente. El jugador sentado a su derecha será ahora la mano.

GLOSARIO DE SEÑAS

En el mus, existen una serie de señas para decirle a nuestra pareja qué cartas llevamos. Hacer señas conlleva su riesgo, si los rivales las ven sabrán qué cartas tenemos.

En el mus se puede mentir de palabra, excepto al declarar si llevamos pares y juego, pero NO están permitidas las señas falsas.





MUS

EL JUEGO DE CARTAS

Las señas son las siguientes:

Guiñar un ojo-----	31 al juego (la una)
Morder el labio inferior-----	2 reyes
Enseñar la punta de la lengua-----	2 pitos (ases y doses)
Torcer la boca hacia un lado-----	Medias (tres cartas del mismo valor)
Morder el labio inferior torciendo la boca-----	Medias de reyes (3 reyes)
Enseñar la punta de la lengua hacia un lado-----	Medias de pitos (tres pitos)
Levantar ambas cejas-----	Dúplex
Cerrar ambos ojos-----	No llevar cartas de valor

Recomendamos encarecidamente no abusar del alcohol para que las señas no den lugar a equívocos... y para cuidar vuestra salud, claro.

Y, recuerda, hacer trampas en el mus es como mentirle a una madre, está muy feo y siempre te acaban pillando.

