



REGLAMENTO DEL JUEGO DE MUS

Artículo 1. OBJETIVO DEL JUEGO.

Ganar 6 *Amarrakos* (30 piedras) en un juego.

Cada 3 juegos ganados, se ganará una Vaca.

Se juega al mejor de 5 Vacas, gana la partida la pareja que gane 3 Vacas.

Artículo 2. BARAJA DE CARTAS.

Es un juego para el que se emplea una baraja española de 40 cartas.

Artículo 3. NÚMERO DE PARTICIPANTES.

Las partidas las juegan cuatro jugadores, jugando por parejas.

Participarán 2 parejas por municipio.

Artículo 4. ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS.

El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: rey o tres, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos o as. No hay triunfo ni distinción de palos.

El valor de las cartas, en cualquiera de los cuatro palos, es el siguiente: cada rey, tres, caballo o sota vale 10 puntos; las demás cartas, su valor natural representado por el índice, excepto los doses, que, como los ases, valen un punto. Los reyes tienen el mismo valor que los treses, y los doses igual que los ases, lo que equivale a jugar con 8 reyes y 8 ases.



Artículo 5. DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS.

Cada jugador toma una carta, quien sacó la carta más alta es el jugador “mano”.

El jugador situado a la izquierda del “mano”, después de barajar las cartas, las ofrecerá a cortar al jugador de su izquierda, quien al cortar no podrá levantar ni dejar menos de 3 cartas. A continuación, distribuirá cuatro cartas a cada jugador, de una en una, comenzando por el jugador “mano”. La dirección o sentido para dar las cartas, así como para jugar, es de izquierda a derecha.

Artículo 6. JUGADAS DEL MUS.

Cada jugador, con sus 4 cartas, podrá formar las siguientes jugadas:

- *Grande*. Consiste en tener cartas lo más altas posible, según su orden.
- *Chica*. Es una jugada inversa a la anterior, que consiste en tener cartas lo más bajas posible.
- *Pares*. Es tener dos o más cartas iguales.
 - Par: si sólo se tienen 2 cartas iguales.
 - Medias: cuando se tienen 3 cartas iguales.
 - Duples: consiste en tener 2 parejas.
- *Juego*. Se tiene juego cuando la suma del valor de las cuatro cartas de la mano es 31 o más, siendo el mejor juego 31, siguiendo 32 y de éste salta a 40, descendiendo a 37, 36, 35, 34 y 33, que es el peor. Gana el que tenga mejor juego.

Si ningún jugador tiene juego, es decir, si la suma del valor de las cuatro cartas de la mano de cada uno de ellos es inferior a 31, se juega a ver quién tiene mejor punto. El mejor punto es 30 y desciende hasta 4, que es el peor.

Observación. - En ninguna de las jugadas del *Mus* puede haber empate. Cuando dos o más jugadores tengan las mismas cartas, gana el jugador “mano” o el más cercano al mano.



Artículo 7. INICIO Y MARCHA DEL JUEGO.

Después de distribuidas las cuatro cartas, cada jugador las examinará para estudiar las posibilidades de su jugada. El jugador “mano” iniciará el juego, optando por no ir al descarte, jugando con sus cuatro cartas iniciales, en cuyo caso dirá “No hay mus” o por mejorar su jugada, yendo al descarte, diciendo “Mus”. Así sucesivamente, cada uno de los jugadores, al llegarle su turno, deberá manifestar si desea o no ir al descarte. Pero en el momento que un jugador, al llegarle su turno de juego, corta el mus diciendo: “No hay Mus”, ninguno podrá descartarse, comenzando a jugar el “mano” en la forma que luego se explicará.

En la primera mano de cada juego, en lugar de decir “Mus”, cada jugador que quiera *Mus*, cogerá la baraja de cartas y la colocará a su derecha. Si ninguno de los jugadores corta el *Mus*, el jugador que era “mano”, será el nuevo dador, repartiendo a cada jugador el número de cartas descartadas. Finalmente, el jugador que corte el *Mus* será el “mano” para esa primera mano.

Si el jugador que da las cartas, al hacer la distribución inicial en cada juego parcial, descubre una de éstas inadvertidamente, hay “Mus visto” obligado, pudiendo quedarse “servido” quien lo desee, sin ir al descarte.

Un juego parcial termina cuando se hayan jugado todas las jugadas. Al final de éste, todos los jugadores tienen la obligación de enseñar sus cartas para que no existan dudas sobre los pares y juegos negados, cobrándose los dejes de envite. Un juego completo acaba cuando, después de los juegos parciales que sean necesarios, alguna de las parejas alcanza o sobrepasa el total de 30 piedras o 6 amarrakos. También termina un juego completo, sin necesidad de hacer tanteo, cuando un jugador acepta un *Órdago*, mostrando todos los jugadores sus cartas para ver quien gana.

Observación. - Si se hace un envite muy fuerte, aun cuando sea muy superior a las 30 piedras o 6 amarrakos de la partida, y un jugador lo acepta, el juego no se gana ni se pierde todavía, y hay que continuar jugando hasta el final.



Artículo 8. EL DESCARTE.

Si todos han dicho “Mus”, cada jugador efectúa su descarte al llegarle su turno y el que dio las cartas distribuirá a cada uno las que solicite, que puede ser hasta el total de sus 4 cartas. Comenzará el “mano” que dejará sus cartas sobre la mesa hacia abajo para que no puedan verse.

Este descarte podrá repetirse cuantas veces lo deseen los cuatro jugadores.

En el momento que se acaben las cartas del mazo sin haber podido completar el reparto, se tomarán y barajarán los descartes de todos, salvo cuando sea un solo jugador el que falte, en cuyo caso queda su descarte aparte, completándose sus cartas con las de los demás jugadores.

Artículo 9. ANUNCIO DE LAS JUGADAS.

El *Mus* no es un juego de ganar bazas, sino que cada jugador, con las 4 cartas que tiene en su mano, y que no enseñará hasta el final de cada juego parcial, deberá hacer ver a los jugadores contrarios, en cada una de las jugadas, que posee cartas superiores. Sin embargo, hay casos en que procurará hacer ver lo contrario, con objeto de sorprender a los contrarios con mejor juego que ellos.

El jugador “mano” es el primero que en cada jugada manifiesta si desea *pasar*, *envidar* (jugarse dos piedras), o *hacer una apuesta mayor*, y cada uno de los demás jugadores, por turno riguroso de juego, deberá manifestar si *pasa*, si *acepta el envite* o si *lo aumenta*.

El jugador “mano” deberá hacer el anuncio de las jugadas por el orden ya establecido: Grande, Chica, Pares, Juego sí o Juego no. En la jugada de *Pares*, los jugadores al llegarles su turno dirán si tienen o no tienen pares, iniciándose los envites en el caso de que, al menos, uno de los jugadores de cada pareja tenga *Pares*. Para el *Juego*, se iniciará de la misma manera, diciendo cada uno de los jugadores al llegarle su turno de juego, “Sí” o “No”. Si ningún jugador tiene *Juego*, se hacen los envites entre los jugadores que deseen envidar al mejor punto de *Juego no*.

Un jugador podrá pasar, sin quedar eliminado, siempre que ningún jugador anterior a él haya envidado, pudiendo entrar en el juego al llegarle su segundo turno de hablar, aceptando o aumentando los envites anteriores; pero si un jugador pasase después de haber envidado algún jugador anterior a él, queda definitivamente eliminado de esa jugada.



Artículo 10. VOCABLOS QUE SE EMPLEAN EN ESTE JUEGO.

- *Mus*. Cuando un jugador dice “Mus”, indica que quiere ir al descarte de alguna o de todas sus cartas.
- *Paso*. Significa que no se quiere envidar o que se achica uno hasta ver que hacen los demás jugadores.
- *Envido*. Significa que un jugador apuesta 2 piedras.
- “*Y yo*” o “*y yo más*” (*envido*). Es la réplica al “envido” apostando otras 2 piedras más.
- *Quiero*. Indica que se acepta la apuesta ofrecida por otro u otros jugadores.
- *No quiero*. Indica que no se acepta la apuesta ofrecida por otro u otros jugadores.
- *Órdago*. Quiere decir que se apuestan todas las piedras o amarrakos de una sola vez, con lo cual se gana o se pierde el juego completo de 6 amarrakos.
- *Deje o no*. Llámese así a la piedra que se lleva un jugador si ningún otro acepta un envite suyo.
- *Piedra*. Llámese a cualquier cosa que sirva para marcar los tantos; suelen emplearse alubias, garbanzos, piedras pequeñas, monedas...
- *Amarrako*. Representa el valor de 5 piedras.

Está prohibido decir en el curso del juego otras palabras que las especiales del *Mus*, porque podrían ser señas convenidas entre los compañeros. Tampoco debe pronunciarse inadvertidamente ninguna palabra relativa al juego, porque obliga a sostenerla aunque cueste la partida.



Artículo 11. SEÑAS.

No se permite decir ni enseñar al compañero las cartas que se tienen. No obstante, los compañeros podrán entenderse por medio de señas, ya que el interés está en ocultar a sus contrarios la jugada real que se tiene, ayudándose recíprocamente durante el juego.

Las señas admitidas son:

- *Morderse el labio inferior.* Indica que se tiene 2 reyes para la jugada a *Grande*. Para indicar 3 reyes, se muerde el labio inferior hacia un lado.
- *Sacar la punta de la lengua.* Indica que se tienen 2 ases para la jugada a *Chica*. Para indicar 3 ases, se saca la punta de la lengua hacia un lado.
- *Se tuercen un poco los labios, apretados hacia cualquier lado.* Para indicar que se tienen *Medias*.
- *Se elevan las cejas.* Para indicar que se tienen *Duples*.
- *Se guiña el ojo.* Para indicar que se tiene juego de 31 o para indicar que a *Juego no*, se tiene el punto máximo, es decir, 30.

Todas aquellas parejas que realicen señas no permitidas serán expulsadas de la competición. Cualquier reclamación al respecto deberá realizarse al árbitro, el cual comprobará dicha denuncia; y si éste corrobora la denuncia se expulsará a la pareja infractora.

Artículo 12. TANTEO DEL JUEGO.

Como cada pareja de jugadores hace su juego en común, la puntuación es común a ambos, por lo cual suelen llevar los dos el tanteo, uno las piedras y el compañero los amarrakos.

Al comenzar a jugar, se coloca un platillo en el centro de la mesa, que contiene las piedras necesarias para jugar un partida. La cuantía de las apuestas de cada jugada se retendrá en la memoria, para apuntarse al final de cada juego parcial. Los dejes o renunciados se apuntan en el acto.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Al final de cada juego parcial, los jugadores harán la cuenta diciendo, en voz alta, cuántas piedras se toman y por qué. Cogerán tantas piedras como puntos hayan conseguido en el juego, ellos o sus compañeros, dejándolas ante sí para poder ver en todo momento las que cada uno tiene.

Cuando el jugador que lleva la cuenta de las piedras tiene delante de sí cinco, dice: “Un amarrako”, y su compañero toma una piedra, y las otras cuatro se dejan en el centro.

Cuando al final de un juego parcial un pareja de compañeros ha alcanzado o sobrepasado las 25 piedras, uno de ellos debe decir: “Adentro”, y a continuación se echan todos los amarrakos al centro de la mesa. Esto tiene por objeto advertir a los jugadores contrarios que se está a punto de ganar el juego completo.

El valor de las jugadas, por el orden que han de cobrarse, es el siguiente:

Cuando a una pareja le falten muy pocas piedras para terminar un juego completo, hay que tener especial cuidado con los envites u *Órdago*, y recordar que lo primero que se cobra es el “No” o “deje”, cobrándose las piedras de cada jugador por el orden indicado y ganando la pareja de jugadores que primero alcance los 8 amarrakos o las 40 piedras.

El cobro de las jugadas se rige según las siguientes normas:

- *Grande y Chica*. Si todos los jugadores pasan, sin que nadie envide, al final del juego parcial, el jugador que mejor jugada tenga a *Grande* se llevará una piedra, y el jugador que más jugada tenga a *Chica*, se llevará otra piedra. Pero si un jugador envida y nadie acepta su envite, se llevará en el acto una piedra en concepto de “deje” o “No” aceptación del envite, dándose ya con ello por cobrada la jugada.
- *Pares y Juego sí*. Si todos los jugadores pasan sin que nadie envide, al final del juego parcial, el jugador que mejor jugada tenga se llevará el valor de la misma, añadiendo las piedras que por estas jugadas le puedan corresponder también a su compañero. Si un jugador envida y nadie acepta su envite, se lleva en el acto una piedra por “deje”, pero al final del juego parcial se llevará también el valor de su jugada, más el valor de la de su compañero, aunque sus cartas fueran peores que las de cualquier otro jugador contrario.
- *Juego no*. Si todos pasan y no hay envite, el que tenga mejor punto se llevará una piedra. Si un jugador envida al punto y nadie acepta, se lleva en el acto una piedra del “No” o “deje” y cobrará otra de punto al final, aun cuando éste fuera inferior al de otro jugador.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

El jugador que renuncia a un envite, no aceptándolo, pierde todo derecho al cobro de la jugada, aun cuando al mostrar las cartas, al final del juego parcial, se viera que era mejor su jugada.

En cualquiera de las jugadas, ganan las cartas del compañero que las tenga mejores aun cuando el que hubiera envidado o dado el *Órdago* las tuviera peores que las del jugador contrario que aceptó.

El jugador que hubiera olvidado llevarse alguna piedra, pierde el derecho a hacerlo en el momento que se corta la baraja para distribuir las cartas del siguiente juego parcial.

Artículo 13 – Periodo de inscripción.

El periodo de inscripciones finalizará el domingo 9 de abril de 2017.
Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ninguna pareja.

Serán inscritas 2 parejas por municipio.

Se deberá indicar la pareja N^o1 y la pareja N^o2 de la localidad pertinente.

Artículo 14 – PERIODO DE INSCRIPCIÓN.

El periodo de inscripciones finalizará el domingo 16 de abril de 2017.
Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ningún jugador.

Seberá indicar la pareja N^o1 y la pareja N^o2 de la localidad pertinente.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Artículo 15 – SORTEO Y CONDICIONANTES.

El sorteo se realizará en la localidad de Valdeverdeja un día entre el 10, 11, 12 y 13 de abril de 2017.

- Categoría Absoluta: las 22 parejas inscritas se repartirán en 6 Grupos.
 - Grupos A, B, E y F con 4 parejas.
 - Grupos C y D con 3 parejas.

Condicionantes del Sorteo:

- ✓ No podrán coincidir 2 jugadores del mismo municipio en el mismo grupo.
- ✓ Habrá equidad en el número de parejas 1 y 2 en los grupos. Los grupos A, B, E y F tendrán dos parejas N^o1 y dos parejas N^o2 cada uno. El grupo B tendrá dos parejas N^o1 y una pareja N^o2. El grupo C tendrá una pareja N^o1 y dos parejas N^o2.

Artículo 16 – FECHA Y LUGAR DEL TORNEO DE MUS.

Se disputará el viernes 14, sábado 15 y el domingo 16 de abril en la localidad de Valdeverdeja.

Artículo 17 – CAMBIOS DE HORARIOS Y PARTIDOS.

Las parejas que disputen el Torneo tendrán de plazo hasta el comienzo del sorteo para comunicar en que horarios no podrán disputar sus partidos y así poder realizar los cambios pertinentes. Una vez realizado el sorteo no se cambiará ningún partido que no haya sido notificado con anterioridad al sorteo.

Los horarios que se establezcan a partir de semifinales serán inamovibles.



Artículo 18. DESARROLLO DEL TORNEO.

- Categoría Absoluta.

- Fase de Grupos.
 - ✓ Jugarán todos contra todos dentro del mismo.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 3 Vacas a 3 juegos cada una.
 - ✓ Se eliminan las últimas parejas de cada grupo, clasificándose todas las demás para octavos de final.

- Octavos de final.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 3 Vacas a 3 juegos.
 - ✓ Las parejas ganadoras se clasifican para cuartos de final.

- Cuartos de final.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 3 Vacas a 3 juegos.
 - ✓ Las parejas ganadoras se clasifican para semifinales y las perdedoras va a la lucha por el 5º al 8º puesto.

- Lucha 5º al 8º puesto.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 3 Vacas a 3 juegos.
 - ✓ Las parejas ganadoras se clasifican a la lucha por el 5º al 6º puesto y las perdedoras van a la lucha por el 7º al 8º puesto.

- Semifinales.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 3 Vacas a 3 juegos.
 - ✓ Las parejas ganadoras se clasifican para la Gran Final y las perdedoras van a la lucha por el 3º y 4º puesto.

- 3º y 4º puesto. Gran Final.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 3 Vacas a 3 juegos.

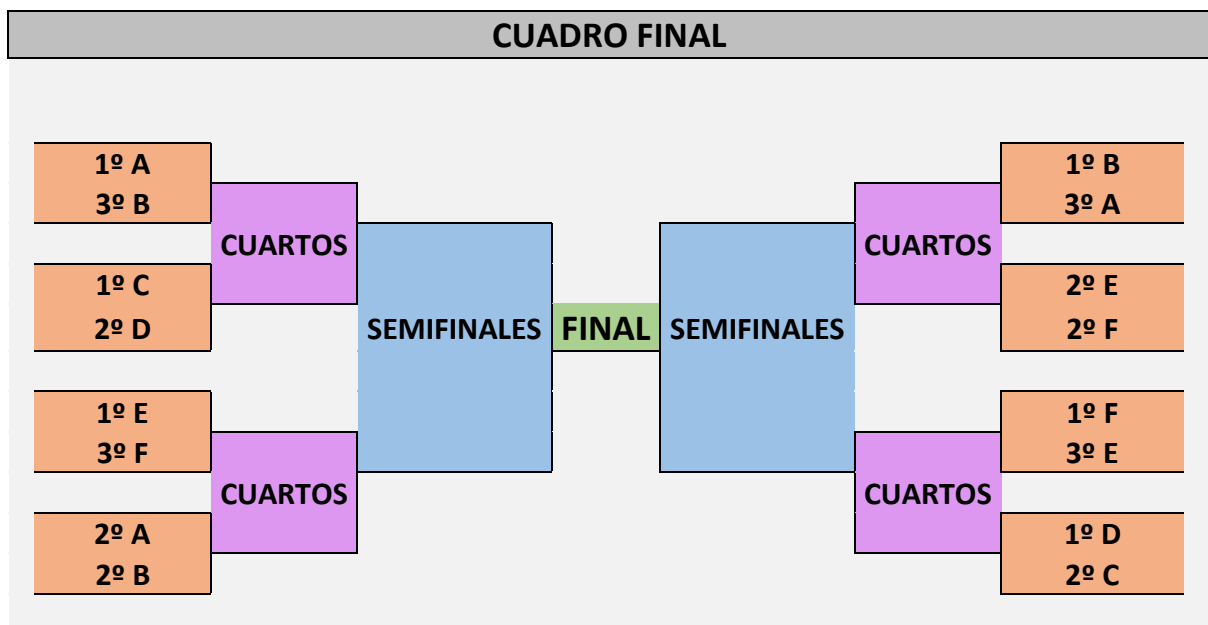


Artículo 19. CUADRO DEL TORNEO.

Fase de Grupos

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F
A1	B1	C1	D1	E1	F1
A2	B2	C2	D2	E2	F2
A3	B3	C3	D3	E3	F3
A4	B4			E4	F4

Fase Final





Artículo 20. PREMIOS.

Las 3 primeras parejas clasificadas ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 17 de junio en la Ceremonia de Clausura en Puente del Arzobispo.

Artículo 21. PUNTUACIÓN POR MUNICIPIO.

De las 2 parejas que representan a cada municipio, solamente podrá obtener puntuación para su pueblo la mejor clasificada.

- Las puntuaciones son:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	100
2	60
3	40
4	30
5	25
6	20
7	15
8	10
9	0
10	0
11	0

- Si dentro de las 8 parejas clasificadas para cuartos de final no estuvieran representados los 8 municipios que obtienen puntuación entonces para determinar el orden de la clasificación con esos municipios que no están representados habría que dictaminar los puestos hasta el 8 atendiendo a lo sucedido en las fases anteriores utilizando las siguientes y en este orden:
 - Clasificados para octavos de final.
 - Ratio partidos ganados/perdidos en la fase de grupos.
 - Diferencia de número vacas a favor y en contra.
 - Diferencia de número de juegos a favor y en contra.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

