

# Campeonato de Mus Centro Comercial El Ferial 2015 Bases y reglas del Juego.



Campeonato de Mus

## **Bases para participar y jugar al campeonato de mus del Centro Comercial El Ferial de Parla.**

El torneo se desarrollará los días 16, 17, 23, 24, 30 y 31 de octubre de 2015.

La inscripción es gratuita. Las parejas podrán inscribirse llamando a los teléfonos 91 5647714, 609 071 445 o 687 851 757.

Las partidas se realizarán en la zona de ocio y cafeterías, bares y restaurantes del Centro Comercial El Ferial de Parla, C/ Pinto s/n, Parla adscritos al campeonato y que se anunciarán a los participantes en el momento de jugar.

El sistema de juego del torneo será de partidas a 3 juegos de 40 tantos, eliminados a 3 ceros.

El horario de comienzo será de 19:30 h., los viernes 16, 23 y 30 de octubre y de 17:00 h., los sábados con 30 minutos de cortesía.

---

La organización se reserva el derecho de inscripción.

La duración del torneo es de 6 días.

Existirán tres jueces-arbitro para todas las partidas, siendo sus decisiones de obligado cumplimiento para los participantes.

**PREMIOS:**

1º) Trofeo + 400 euros\* y master de mus 2015.

2º) Trofeo + 200 euros\*.

3º) Trofeo + 100 euros\*.

\* Vales para poder comprar en el Centro Comercial El Ferial de Parla.

---

## Reglas del Mus e Introducción al juego.

Para jugar al mus son necesarias 2 parejas de jugadores y una baraja española de 40 cartas.

Los Tresaes se consideran como Reyes, y los Doses, como Ases, de modo que, prácticamente, hay ocho Reyes y ocho Ases.

### Valor de las cartas

Figuras y tresaes valen 10

Ases y Doses valen 1

El resto de cartas, su propio valor.



## Objetivo del juego

El objetivo principal del juego del mus es apostar. Existen cuatro lances u ocasiones para apostar diferentes: Grande, Chica, Pares y Juego (o en caso de no haber “Juego” se jugará a “Punto”). En cada lance la pareja vencedora acumulara puntos (también llamados “piedras”) dependiendo de las apuestas (envites) efectuadas.

La partida se divide en vacas, juegos y puntos. Cada vaca está 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 a las que se ha configurado inicialmente la partida. Véase las opciones de mesa más abajo.

---

## 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.

---

La Grande



La Chica



Los Pares



El Juego

## Los lances o apuestas

Tras 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.

---

## Los lances o apuestas

### *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.

---

## Los lances o apuestas

### *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).

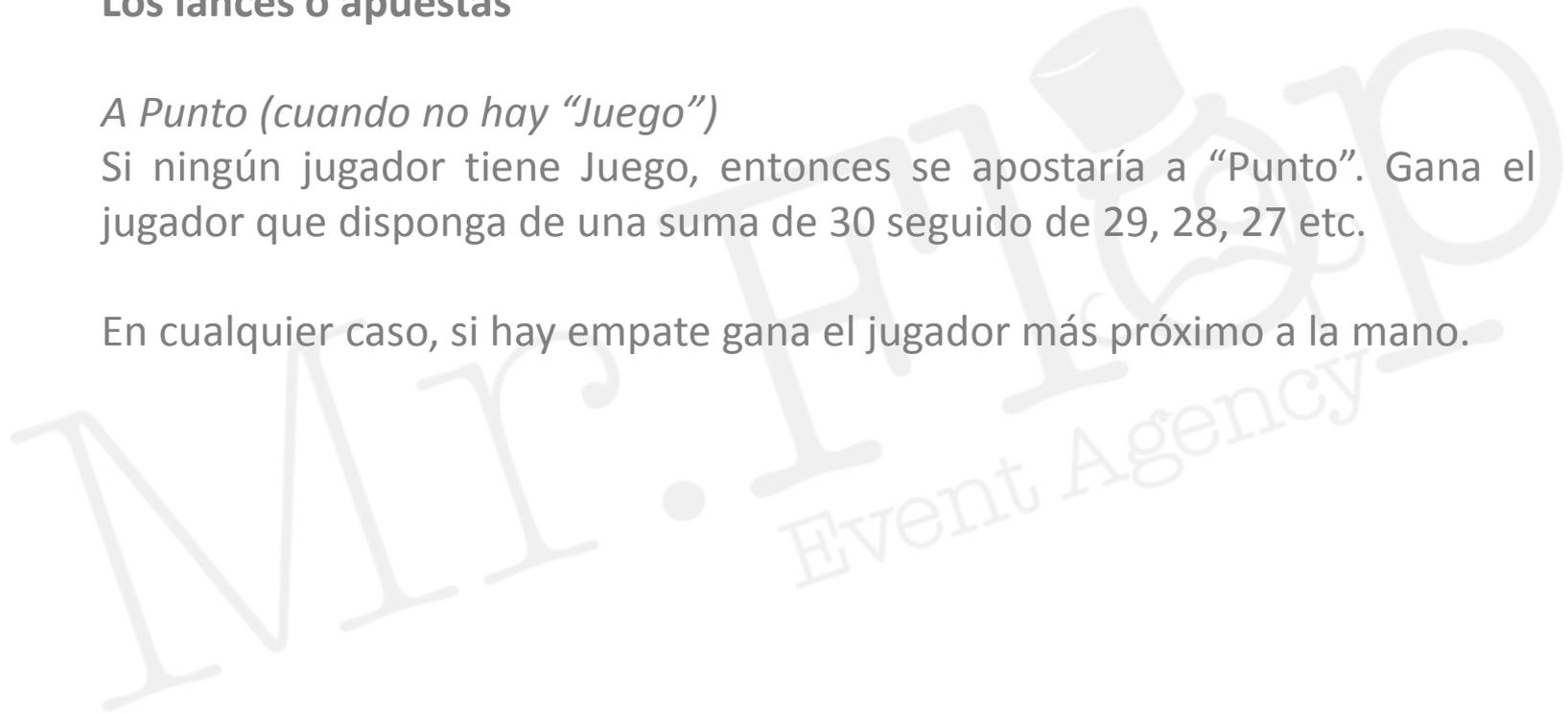
Al menos un jugador de cada pareja debe tener “juego” para poder apostar. Si una de las parejas no tiene, la otra ganará el lance. Si nadie tiene se pasará directamente a apostar por “punto”.

## Los lances o apuestas

*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.

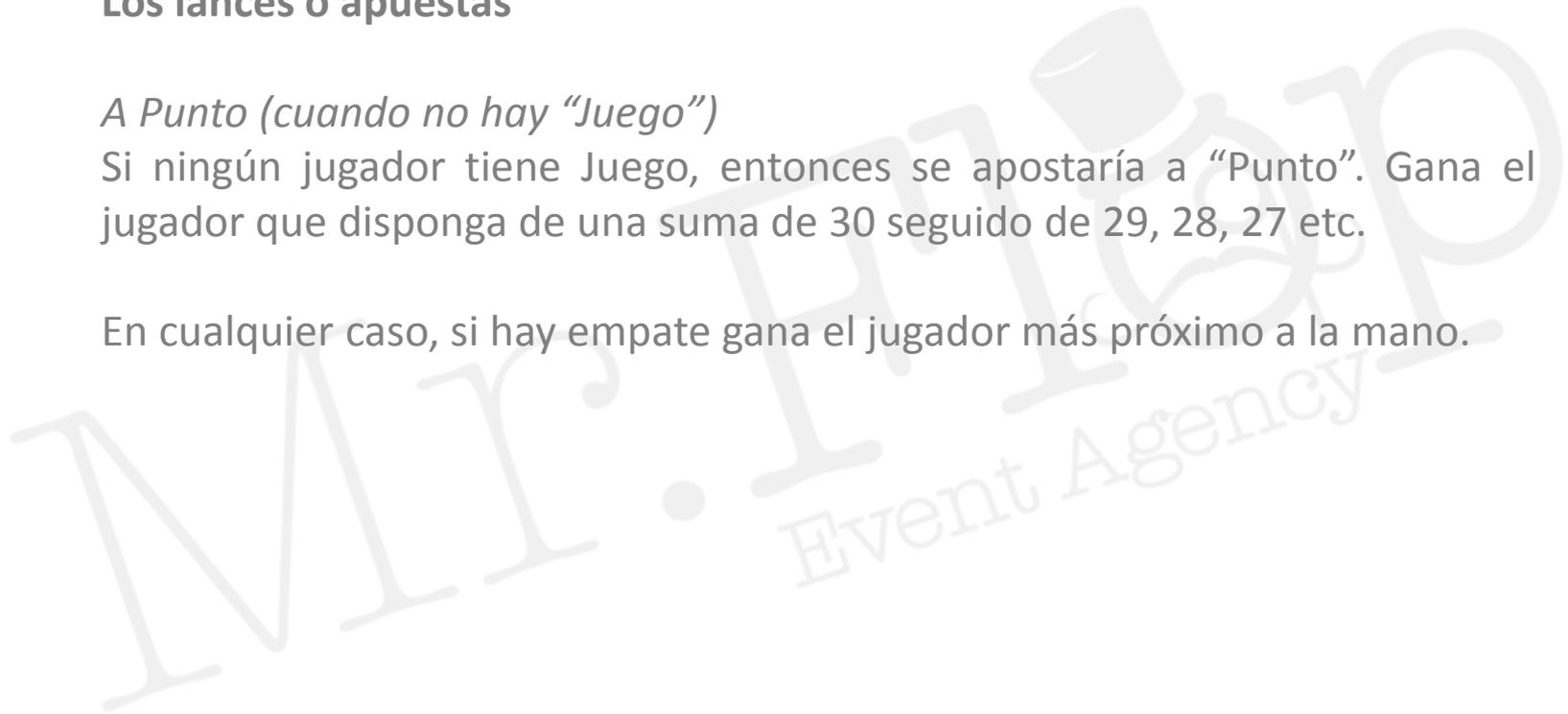


## Los lances o apuestas

*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 envido.

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 **envidando**. La pareja contrincante puede:

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

**Aceptarla 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.

---

## Desarrollo de los lances

### Órdago

Es un tipo de apuesta especial. Si un jugador dice *órdago* significa que apuesta las 40 piedras de golpe. La pareja que recibe el “órdago” puede:

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

**Aceptarlo** *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 final de piedras

El reparto de piedras continuación.

*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 final de piedras

El reparto de piedras continuación.

### *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.

---

## Opciones de mesa

### *Vacas por partida*

Es posible configurar el número de vacas para ganar la partida (1-3).

### *Juegos por vaca*

Define el número de juegos para ganar una vaca (1-2-3).

### *Jugar con 31 real (7-7-7-10)*

Con esta opción, el jugador con tres “sietes” y una sota gana el lance a Juego, incluso en caso de empate.





# Las Señas de Mus



**Ciego**  
Cerrar los ojos



**Dos ases**  
Sacar la lengua



**Dos Reyes**  
Morderse el labio inferior



**Duples**  
Elevar las cejas



**Juego**  
Sacar el morrete hacia afuera



**Treinta y Una**  
Guiñar un ojo



**Tres Ases**  
Sacar la lengua a un lado



**Medias**  
Torcer la boca a un lado



**Treinta al Punto**  
Elevar los dos hombros