

Reglamento de Mus

2018

NORMAS GENERALES PARA EL JUEGO DE MUS EN EL TORNEO DE TXAPELDUNES.

A fin de unificar criterios, la Organización aconseja que las parejas hablen antes de comenzar la partida para acordar y poner claro, de mutuo acuerdo, las dudas que puedan tener (señas, si se puede hablar entre partida, etc.). En caso de persistir la duda, precisamos que:

- Se jugará con 40 cartas.
 - Las partidas de campeonato se disputarán por el Sistema de juego elegido a tal efecto a 4 JUEGOS, de 8 amarrakos.
 - Se jugará a 8 reyes y 8 ases.
 - Sólo son válidas las señas habituales en el juego de mus en Euskadi.
 - Se sorteará la mano, iniciando la partida el que tenga la carta menor.
 - Ganan las 31 de mano.
 - Ganan los duples que tengan el par mayor.
 - "La boca hace ley", nunca se puede mentir.

Artículo I: PARA COMENZAR EL JUEGO

Punto 1.

Al comenzar una partida se aconseja a los jugadores que cuenten las cartas de la baraja por si sobrara o faltara alguna. No obstante, si en el transcurso de la partida observasen que faltara o sobrara alguna, se pediría otra baraja, siendo válido todo lo jugado hasta ese momento.

Punto 2.

El jugador que reparte las cartas tendrá la obligación, antes del reparto, de barajar las cartas.

Punto 3.

Cualquier jugador podrá solicitar barajar las cartas, cediendo el mazo de nuevo al que le tocaba repartir, para que éste baraje de nuevo y reparta cartas definitivamente.

Punto 4.

El jugador que corta tiene la obligación de dar un solo corte y no podrá levantar o dejar menos de tres cartas. Queda prohibido sacar de cualquier parte del mazo, cualquier cantidad de cartas como corte del mismo, así como cortar y hacer dos, tres, etc., montones de cartas.

Punto 5.

Las cartas se repartirán por arriba, quedando totalmente prohibido cambiar de forma de dar durante la partida. En la primera jugada cuando se corre la baraja, no se podrán pasar señas hasta que un jugador quite el Mus.

Punto 6.

No se podrán levantar ni mirar las cartas hasta que no estén todas servidas y la baraja en reposo.

Punto 7.

Todo jugador tiene la obligación ineludible de comprobar que tiene las cuatro cartas, antes de comenzar a jugar.

Punto 8.

Si se descubre una carta mientras se están repartiendo éstas en primeras dadas, se recojen las cartas, y el mismo jugador vuelve a repartir de nuevo.

Punto 9.

Cuando un jugador tenga cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada a GRANDE, se volverá a dar de nuevo; si esto no fuera así, su jugada será invalidada, dejando sin valor los envites o querites efectuados hasta el momento por el mismo. La jugada que tenga su compañero será la que contará para enfrentarse él solo contra la otra pareja, penalizando de esta forma su error.

Punto 10.

Si en el DESCARTE algún jugador tuviera cartas de más o de menos, si se da cuenta y lo advierte antes de cerrarse la jugada de GRANDE, se obrará de la siguiente manera: si tiene cartas de más, el jugador de su izquierda le barajará las cartas y al azar le quitará la sobrante, en el caso de tener cartas de menos, el jugador que reparte le dará las que le falte. Si no lo advirtiera antes de la jugada de GRANDE será invalidada su jugada depositando sus cartas en el mazo, penalizando de esta forma su error.

Punto 11.

Cuando una pareja por equivocación, haya sido mano dos veces seguidas, si algún jugador lo advierte antes de haberse cerrado la jugada a GRANDE, se volverá a dar, de no hacerlo así se seguirá la jugada en todo su desarrollo.

Punto 12.

No se podrán enseñar las cartas bajo ningún concepto hasta que se haya ventilado el juego o punto, entonces sí que estarán obligadas las dos parejas a enseñar obligatoriamente las cuatro cartas, aunque estas no tengan ningún valor que apuntarse, pues según qué cartas o jugada se lleve, puede haber lugar a importantes penalizaciones.

Punto 13.

Si alguno de los jugadores lo solicitase, quedarán prohibidos terminantemente espectadores o mirones en las partidas.

Punto 14.

Al finalizar cada juego se anotará en el acta la señal correspondiente como juego ganado, así como el resultado final de la partida y la firma de la pareja perdedora.

Punto 15.

El acta deberá permanecer siempre encima de la mesa de juego y en lugar visible de modo que cualquier juez pueda ver el resultado parcial en cualquier momento.

Punto 16.

Cualquier intento de manipular o pactar el resultado de una partida será motivo de descalificación y desalojo del campeonato, quedándose sin premio alguno, y quedando desierta la posición en que quedara la pareja o parejas sancionadas al finalizar la ronda en la que fueron expulsadas.

Artículo II: DE LAS SEÑAS Y EL MODO DE HACERLAS

Punto 1.

Las únicas señas admitidas y el modo de realizarlas es el siguiente:

Dos reyes: morder el labio inferior.

Dos ases: sacar la punta de la lengua.

Medias de ases: Sacar la punta de la lengua hacia un lado.

Juego de treinta y una: guiñar un ojo.

Medias de reyes: Mover la comisura de los labios hacia un lado.

Medias (de cualquier carta): Mover la comisura de los labios a un lado, si bien esta seña no se podrá pasar hasta que no esté cerrada la jugada de GRANDE.

Duples: Levantar las cejas.

Treinta al juego: guiñar un ojo, aunque esta seña no podrá pasarse hasta que no se haya cantado “juego no”

Ciego o ceguera: Cerrar los dos ojos (esta seña no podrá pasarse con cartas que tengan seña).(ni pares ni juego)

Punto 2.

No se podrán pasar señas en la primera mano de la partida hasta que se corte mus.

Punto 3.

En definitiva, la seña es la expresión seria y veraz del MUS, siendo el canal de entendimiento entre parejas de jugadores para el desarrollo de la jugada; es por tanto que tendrá que ser siempre fidedigna de las cartas que el jugador lleva en su mano y de su valor.

Punto 4.

Las señas se pasarán una vez vistas las cuatro cartas, con la obligación de pasar la seña completa.

Punto 5.

Y se pasará siempre 31, si esta es con dos reyes.(Quiere esto decir que si se tiene para pasar 2 reyes y 31, hay que pasar la 31, antes de cortar el mus, excepto cuando a falta de pocas piedras sea crucial dar

5

esa información al compañer@, en ese caso se daría completa. Una vez cortado el mus se pueden pasar ambas)

Punto 6.

No se podrá pasar la seña de ciego con 29 al punto o pares de cualquier clase, aunque éstos no tengan seña específica reglamentada.

Punto 7.

Tampoco podrán pasarse señas parciales. Por ejemplo: si se tienen duples reyes-ases pasar dos reyes o dos ases.

Artículo III: MODO DE DAR O QUITAR EL MUS

Punto 1.

Podrá quitar el Mus un jugador cualquiera sin necesidad de hablar por orden correlativo y envidar a las dos (GRANDE y CHICA), si así lo estima conveniente.

Punto 2.

Las palabras cruzadas entre los compañeros para dar o quitar el Mus deberán limitarse a palabras firmes: MUS, QUITA, ENVIDA, METE ÓRDAGO, LLEGÓ A MÍ, ¿QUÉ DIGO?.

En estos casos si el postre de la pareja pregunta a su compañero "si es mus o no" y éste no quita, están obligados a darse mus. La contestación debe ser clara "si" o "no" , nunca ambigua, ni otras como "las tuyas" porque la tuyas ya eran mus al preguntar tu mano.

Punto 3.

El jugador que se dé MUS, no podrá comenzar el juego hasta que otro jugador lo quite. No obstante, si el jugador mano o segundo se da MUS, sí podrá mandar a su compañero que lo quite o envide, si bien hasta que no lo haya quitado no podrá empezar el juego.

Punto 4.

Cualquier jugador podrá quitar el mus sin que le haya llegado el turno.

Punto 5.

No podrá decirse más que con jugada firme la frase YO JUEGO SOLO, es decir, con MEDIAS, DUPLES o TREINTA Y UNA, que aunque no son siempre jugadas para salirse (por tenerla superior el contrario), son por lo general definitivas a falta de cuatro o cinco tantos.

Artículo IV: DESCARTE

Punto 1.

El primero en descartarse será la mano, siguiendo el orden por su DERECHA. No se deben de dar cartas hasta que los cuatro jugadores estén descartados.

Punto 2.

En el descarte ningún jugador podrá quedarse con las cuatro cartas, obligatoriamente tendrá que pedir como mínimo una. Teniendo en cuenta (citaremos como ejemplo) que si en el descarte se pasa por seña de DOS REYES y luego se reciben DOS ASES, no podrá pasar la seña de éstos, tendrá que pasar la seña de DUPLES.

Artículo V: DE LOS ENVITES

Punto 1.

Si se hace un envite de cualquier número de tantos, aunque sea superior a 40 tantos de que se compone el juego y un jugador lo acepta, el juego no se gana ni se pierde todavía y hay que continuar jugando hasta el final de los lances de esa mano, ya que solamente se terminará el juego en el caso de que un ÓRDAGO sea aceptado por otro jugador.

Punto 2.

Siempre que no se pluralice se entiende que cada jugador habla por sí mismo, bien sea mano o postre, quedando la jugada abierta para que su compañero pueda revocar, pero nunca anular lo que su compañero quiso, no estando la jugada cerrada hasta que un jugador diga, queremos o no queremos. Aun así se recomienda aclararlo al principio de la partida, porque en algunas zonas es habitual utilizar la frase “ por mi parte” para significar que no le cierra la jugada a su compañero.

Punto 3.

Cuando se suscite un ENVIDO A LAS DOS, el reenvido tendrá que ser por orden correlativo, es decir: si un oponente reenvida a la CHICA, automáticamente se cierra la jugada a GRANDE, por el contrario si en vez de reenvidar es QUIERO o NO QUIERO, la jugada sigue abierta y su compañero puede reenvidar a la GRANDE y a la CHICA.

Punto 4.

Para realizar un quiero no se puede indicar al compañero frases como: CON REY CABALLO QUIERE, etc., solamente está autorizado preguntar ¿QUÉ LLEVAS A GRANDE? ¿QUÉ LLEVAS A PEQUEÑA?, es decir, preguntas firmes y concretas de la jugada que se trata de ventilar (SIN INCURRIR EN EL Punto 10 DE ESTE MISMO ARTÍCULO).

Punto 5.

Sólo se podrán cantar las cartas para la aceptación o no de envites, NUNCA PARA REVOCAR, y si se cantan habrá de hacerse dando a las mismas el máximo valor de la jugada que se trate de ventilar, es decir: si es de GRANDE empezar por los REYES, luego CABALLO, SOTAS, etc., quedando prohibido omitir el cantar una carta que tenga el mismo valor que la última cantada (EJEMPLO: REY CABALLO, teniendo dos o más CABALLOS). Lo mismo ocurrirá cantando las cartas de menor a mayor.

Punto 6.

Teniendo DUPLES se podrá cantar dos cartas, aclarando si es para GRANDE o CHICA. SIN INCURRIR EN EL Punto 5 DE ESTE ARTÍCULO.

Punto 7.

En la jugada de GRANDE y cantando las cartas de mayor a menor pueden decirse tres, aunque la cuarta sea la que haga treinta y una.

Punto 8.

Si los dos componentes de una pareja envidan distinto número de tantos, o uno envida y el otro mete ÓRDAGO sin precisar quién lo hizo primero, siempre la pareja oponente tendrá opción de elegir el envite que más le convenga.

Punto 9.

Todo jugador que no lleve pares o juego, pero sí su compañero, puede intervenir en la jugada aconsejando a éste, pero no podrá cerrar la jugada o mandar hablar de otra (si la hubiera) mientras no esté cerrada la jugada.

Punto 10.

Todo jugador que no tenga PARES tiene PROHIBIDO hablar o mandar hablar de la jugada siguiente, hasta que no esté cerrada la jugada de PARES.

Punto 11.

Un ÓRDAGO aceptado en jugada posterior anula los envites habidos en las jugadas anteriores, aunque con éstos estuvieran fuera los perdedores del ÓRDAGO.

Punto 12.

Un jugador con jugada MÁXIMA y siendo mano no podrá decir A MI NO ME DICEN, o YO NO QUIERO, con el objeto de que revoque su compañero y de esta forma engañar al contrario. Considerando jugadas MÁXIMAS: CUATRO REYES, CUATRO ASES, TREINTA Y UNA CON TRES REYES, o TREINTA AL NO JUEGO. De cometer esta falta se anulará la jugada completa.

Punto 13.

Si algún jugador siendo mano, no quisiera cualquier envite u órdago a juego o a punto y al descubrir sus cartas (lo supiera o no) se diera cuenta de que lleva 31 para el juego o 30 para el punto, no tendrá derecho a ninguna reclamación por su distracción, ganando el lance sus rivales.

Punto 14.

Cualquier jugador podrá aceptar cualquier envite del más diverso número de tantos a pares o a juego con dos ases o 33 como juego respectivamente, aunque fuera postre, si bien los tantos aceptados serán contabilizados por la pareja contraria una vez finalizada la mano.

Punto 15.

No se podrá consultar ni declarar al compañero ninguna jugada posterior a la que se esté jugando en ese momento. Ejemplo: si hay un envite a pares no le podrá decir al compañero la carta o cartas restantes, ni si lleva “juego”, así como tampoco preguntárselo, pues para eso ya hay señas establecidas. Aunque si se puede decir que es la mejor que tengo cuando de ello depende el final del juego.

Punto 16.

Si un jugador acepta un órdago a pares con dos ases de postre, la pareja contraria se apuntará un tanto de negada en el acto. Si en la aceptación del órdago, uno o sus dos contrarios hubieran ya descubierto sus cartas, ganarán el punto o el juego con un tanto de negada, excepto si la pareja que cometió el error fuera mano y llevara 30 para el punto o 31 para el juego que lo ganarán con un tanto de negada, si no hubiera quedado en paso.

Punto 17.

Si alguno de los jugadores se equivocase y no contase la posición de pares, de punto o de juego, y no rectificase su error antes de comenzar los envites, la jugada no tendría valor alguno que tantearse. Si rectificase su error a tiempo, deberá advertirlo y decir qué pares, punto o qué juego lleva.

Punto 18.

Como excepción de la regla anterior, si uno de los dos jugadores de la misma pareja negarán la posesión de pares y al descubrir sus cartas los llevaran, serían válidos si los contrarios no llevaran pares y si no pudiera haber envites a punto o juego. En el caso de que los contrarios lleven pares superiores o inferiores se apuntarán un tanto de negada en el tiempo del lance de pares. Si pudiera haber envites a punto o juego, los pares deberán ser cantados antes del comienzo de los envites, para que estos envites fueran válidos para la pareja que cometió el error. Si tampoco lo hicieran los contrarios ganarán el punto o juego con un tanto de negada, excepto si la pareja que se ha equivocado es mano y lleva 30 para el punto o 31 para juego, que lo ganará con un tanto de negada. Si se hubieran producido envites u órdago a punto o juego serán contabilizados y válido si la pareja que los gana es la que no se equivocó.

Punto 19.

Si al descubrir las cartas algún jugador hubiera contado pares y no los llevara, su compañero ganara el lance de pares en paso si son superiores a los que lleve el contrario; si no fuera así, la jugada sería válida y si hubieran quedado en paso, el contrario podrá ponerse un tanto de negada en el tiempo del lance de pares, en cualquier caso el punto o el juego lo ganará la pareja que no cometió el error con un tanto de negada, excepto si la pareja que se ha equivocado es mano y lleva 30 para el punto o 31 para juego que lo ganará con un tanto de negada. En el supuesto de que el compañero no llevara pares o que también se hubiera equivocado al cantarlos, se aplicará la misma penalización en el punto o en el juego. Si se hubieran producido envites u órdago a punto o juego serán contabilizados y válidos si la pareja que los gana es la que no se equivocó. El tanto de negada que se cobraría la pareja equivocada en los arts 27 y 28 será si el lance no hubiera quedado en paso.

Artículo VI: PARA CONTAR LOS TANTOS**Punto 1.**

Los envidados y queridos se contarán por el mismo orden que el de los envites: GRANDE, PEQUEÑA, PARES, JUEGO o NO JUEGO. En la jugada de punto o no juego se anotará primero el “no quiero” y luego, al final, el tanto de punto.

Punto 2.

En el envite a no juego estando para salirse, no se apuntará más que el tanto de negada y el de no juego cuando le corresponda.

Punto 3.

Una vez contados y apuntados los tantos y medidas las cartas en el mazo para barajarlas, no se podrá contar ningún tanto que se haya omitido cuando se contó.

Punto 4.

Después de terminada la última jugada y para contar los tantos, se enseñarán OBLIGATORIAMENTE las cuatro cartas, aunque no tengan valor alguno para contar.

Punto 5.

El jugador que sin enseñar las cartas las ponga en el mazo, le quedará anulada la jugada, pero sigue en la OBLIGACIÓN de enseñar las cuatro cartas.

Artículo VII: PARES (JUGADAS VARIAS)**Punto 1.**

Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantara la posesión de pares, tendrá que rectificar su error antes de comenzar los envites, diciendo los pares que lleva para su participación en la jugada, de no hacerlo así su jugada de pares es nula para tantearse aunque su compañero los gane. Si su compañero no lleva pares y la pareja oponente sí, éstos apuntarán los pares que lleven más la negada aunque sus pares sean inferiores que los del jugador que cometió el error.

Punto 2.

Cuando los dos jugadores de una pareja cantan PARES, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada de PARES los tiene y su compañero no, de haber envites, si la pareja que jugó correctamente gana es válido, pero si pierde, la pareja oponente sólo se apuntará el valor de sus pares. De quedar en pase, si la pareja que jugó correctamente gana, se apuntará los pares más la negada, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de los pares. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 3.

Cuando un jugador haya hecho una jugada de PARES, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada no los tiene, ésta es nula, apuntándose los pares la pareja oponente. Pero si el compañero del que cometió el error lleva pares, si los gana los apuntará en pase, de ganarlos la pareja que jugó correctamente, apuntará además de sus pares el tanto de negada. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 4.

Si el jugador que se equivocó a PARES, rectificó su error antes de comenzar los envites a JUEGO o NO JUEGO, tiene la obligación de decir la jugada completa (a pares) que lleva para participar normalmente en estas jugadas. Pero los pares se apuntarán como se expone en los puntos 1, 2 y 3, según el error cometido.

Punto 5.

Cuando un jugador haya hecho una jugada de ÓRDAGO a PARES y el oponente quiera, pero al descubrirse las cartas se vea que dicho jugador no tiene pares, el ÓRDAGO es nulo, así como su jugada para el JUEGO o NO JUEGO. Pero si el compañero del que cometió el error, lleva pares, si los gana, los apuntará en pase. De ganarlos la pareja que jugó correctamente se apuntarán además el tanto de negada. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 6.

Si uno o los dos jugadores de una pareja cantan pares y en la jugada de JUEGO o NO JUEGO se suscitara un ÓRDAGO y la pareja oponente quiere, pero al descubrirse las cartas hubo un error a pares, si la pareja que no cometió el error gana, la jugada es válida, pero si pierde, es nula. Si es nula la jugada, los pares se apuntarán según los puntos 1, 2 ó 3. Desarrollo del JUEGO o NO JUEGO: VER Punto 7.

Punto 7.

Si la pareja que cometió el error son mano del oponente y tiene treinta y una, no podrá apuntar más que tres de TREINTA Y UNA. Si la pareja que cometió el error no fuera mano o fuera mano y no llevara TREINTA Y UNA, como se expone anteriormente, la pareja que jugó correctamente, apuntará además el tanto de negada aunque su jugada sea inferior. Si la pareja que cometió el error son mano y el mano tiene TREINTA no podrá apuntar más que una del NO JUEGO. Si la pareja que se equivocó no fuera mano o fuera mano y no llevara TREINTA, como se expone anteriormente, la pareja que jugó correctamente, apuntará además el tanto de negada aunque su jugada sea inferior

Artículo VIII: JUEGO (JUGADAS VARIAS)**Punto 1.**

Si alguno de los jugadores se equivocase y no cantara la posesión de juego, tendrá que rectificar su error antes de comenzar los envites, diciendo el juego que lleva para participar en la jugada, de no hacerlo así, su jugada es nula para tantearse aunque su compañero gane la jugada de juego.

Punto 2.

Cuando un jugador haya hecho una jugada de juego sin tenerlo, es nula, y la pareja oponente se apuntará el juego que lleve. Pero si el compañero del que cometió el error lleva juego, si lo gana, se lo apuntará en pase, de ganarlo la pareja que jugó correctamente, apuntará además de su JUEGO, el tanto de negada.

Punto 3.

Cuando los dos jugadores de una pareja cantan JUEGO, pero al descubrirse las cartas, el que hizo la jugada de JUEGO lo tiene y su compañero no, de haber envites, si la pareja que jugó correctamente gana, es válido, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de su JUEGO. De quedar en pase, si la pareja que jugó correctamente gana, se apuntarán el juego más la negada, pero si pierde, la pareja oponente sólo apuntará el valor de su juego.

Artículo IX: NO JUEGO (JUGADAS VARIAS)**Punto 1.**

Cuando los cuatro jugadores dicen NO JUEGO pero al descubrir las cartas, algún jugador tiene JUEGO (de haber envites al NO JUEGO, éstos quedarían anulados) se apuntarán los tantos de JUEGO sin negada el jugador que mejor JUEGO tenga.

EPÍLOGO

Con este REGLAMENTO se pretende recoger las jugadas que a nuestro juicio se dan con más frecuencia, pues enumerarlas todas sería muy difícil. Por esto apelamos a todos los jugadores de MUS para que sigan estas reglas, ya que de esta forma se encontrarán en igualdad de condiciones y solamente las cartas e intuición musical serán los factores que puedan dar el triunfo a una pareja con el reconocimiento de la pareja perdedora. De surgir alguna jugada que no esté reflejada en este REGLAMENTO, aconsejaríamos, por el bien de este popular juego, se solucione en buena armonía entre los jugadores, al objeto de no tener que recurrir a los JUECES designados, si los hubiese, o la ORGANIZACIÓN, para estos casos, los que darían una solución y cuyo fallo sería inapelable.