



REGLAMENTO DEL CAMPEONATO DE MUS DE AUSTRALIA 2025:

A celebrar en Brisbane el 18/05/2024 de 12.00 a 20.00h.

Objetivo del juego y formato del Torneo

Cada partida de este campeonato se jugará al mejor de 5 juegos, ganando la partida la pareja de compañeros que antes gane 3 juegos completos (el mejor de 5).

* Si hay más de 8 parejas inscritas, se jugará al mejor de 3 juegos, excepto la final, que será siempre al mejor de 5 juegos.

Para ganar un juego, la pareja ha de ganar ocho hamarrakos (40 piedras) antes que sus contrincantes.

El cupo máximo de participación será de 32 parejas inscritas, por lo que el número de partidas totales en el campeonato no excederá de 5 (para los que lleguen hasta la final).

El formato del Torneo será elaborando un cuadro inicial de composición aleatoria entre las parejas participantes. De cada cruce, las parejas ganadoras se clasificarán para las siguientes rondas. Hasta confeccionar la pareja finalista.

Las parejas vencidas en cada ronda podrán también enfrentarse entre sí a lo largo de la tarde, sin optar al trofeo final.

Ejemplo a 8 parejas:



Número de jugadores

Cuatro jugadores por partida, jugando por parejas, cuyo reglamento es el que se explica a continuación.





Orden y valor de las cartas

Se emplea una baraja española de 40 cartas.

El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: rey o tres (mismo valor), caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos o as (mismo valor). 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.

*Si en una partida las dos parejas a enfrentarse desean jugar a 4 Reyes, se disputará dicha partida a 4 reyes, sin condicionar el resto de partidas.

Distribución de las cartas

Cada jugador toma una carta. Quien sacó la carta más alta es el jugador “mano”, sentándose frente a él su compañero, y a su derecha, el jugador contrario que sacó la carta mayor.

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, es de derecha a izquierda.

Después de distribuidas las cuatro cartas, cada jugador las examinará para estudiar las posibilidades de su jugada. El jugador “mano” iniciará el juego, pudiendo optar 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 “por mi parte, Mus”.

Es importante que tanto a la hora de dar mus como de apostar en cada jugada, se hable diciendo “por mi parte”, ya que en caso contrario, eliminas la posibilidad de tu pareja de manifestar algo diferente.

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.

“Corrida y sin señas”: 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, ronda o mano” 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 40 piedras u 8 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.

Nota: Si se hace un envite muy fuerte, aun cuando sea muy superior a las 40 piedras u 8 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.

JUGADAS DEL MUS

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

- o **Grande:** Consiste en tener cartas lo más altas posible, según su orden.
- o **Chica:** Es una jugada inversa a la anterior, que consiste en tener cartas lo más bajas posible.
- o **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.
- o **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.

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.

ANUNCIO DE LAS JUGADAS

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.

Si dos compañeros al unísono expresan diferentes pegadas, valdrá la apuesta mínima, esto es, si a la vez uno dice: quiero y el otro: órdago, valdrá el quiero. O si uno dice: dos más y otro: diez más, valdrá el dos más.

VOCABLOS QUE SE EMPLEAN EN EL 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 (envido).** Es la réplica al “envido” apostando otras 2 piedras más.
- **Y yo (reenvido).** Es la réplica a un envite por el doble del mismo.
- **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 8 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... siendo un **amarrako** el que Representa el valor de 5 piedras.

SEÑAS

Está permitido hablar con el compañero, pero no se permite enseñar al compañero las cartas que se tienen ni mentir sobre el contenido de tus cartas. 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 únicas señas admitidas en este Torneo 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.
- **Se guiña el ojo.** Para indicar que se tiene “30” al “punto”, una vez transcurrida la jugada de pares.

Solo está permitido realizar señas cuando todos los jugadores tienen sus cuatro cartas. Del mismo modo, no está permitido mirar las cartas hasta que se termina de repartir a todos los participantes (ambas aplicables tanto en la primera mano como en los descartes). Es decir, ni se miran las cartas ni se hacen señas siempre que se esté repartiendo.

Tanteo del juego

Al comenzar a jugar, se colocan en el centro de la mesa las piedras necesarias para jugar la partida. La cuantía de las apuestas de cada jugada se retendrá en la memoria, para apuntarse al final de cada juego parcial (mano o ronda). Los dejes o renunciados se apuntan en el acto.

Como cada pareja de jugadores hace su juego en común, la puntuación es común a ambos. Un miembro de la pareja será encargado de dicha puntuación, anotándose a su lado las piedras (1 punto), llevando así el conteo de la partida. 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.

Al final de cada juego parcial, los jugadores harán la cuenta diciendo, en voz alta, cuántas piedras se toman y por qué. Cogarán 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 al final de un juego parcial una pareja de compañeros ha alcanzado o sobrepasado las 35 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:

	El no o deje	1 piedra	
	La Grande en paso	1 piedra	
	La Chica en paso	1 piedra	
	El Par y el NO juego	1 piedra	
Las Medias	2 piedras	Juego	2 piedras
Los Duples	3 piedras	Juego de 31	3 piedras

Para anotarse los pares y el juego, es necesario haber ganado los envites, o estar en paso.

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.
- 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. Y en caso de igualdad gana la mano.
- 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.
- En el caso de que un jugador manifestara tener cartas o jugadas puntuales, que luego se descubrirá no dispone, la pareja perderá todos los tantos que haya en juego en esa mano, incluido el órdago. Ante una eventual reiteración, se le dará por perdido el “chico” y si persistiese esa anomalía, el Tribunal de Disciplina analizará si cabe su descalificación.
- **CANTAR PARES NO TENIENDO:** Si el compañero no tiene se invalida cualquier jugada habida a pares, apuntándose el contrario los tantos que corresponden a sus pares.
- Si el compañero tiene los contrarios también, quedará invalidado el pegue si el ganador fuera el compañero equivocado, anotándose los contrarios el deje de pares y los tantos que por su cartas les correspondan. Pero si los ganadores fueran los contrarios del equivocado, éstos se anotarán los tantos de pegada y los que correspondiere por su jugada.
- **NO CANTAR PARES TENIENDO:** si su compañero tiene y alguno de los contrarios también, sus pares quedarán invalidados, valiéndolos únicamente los pares de su compañero, tanto para envites y querites como para el cómputo de tantos. Si su compañero no tiene y los contrarios sí, estos últimos se apuntarán el deje y los tantos que les correspondan por su jugada.
- **CANTAR JUEGO NO TENIENDO:** si ninguno de los otros tres jugadores tiene, los contrarios se anotarán el deje de punto y el tanto correspondiente.
- Si el compañero tiene y los contrarios no, no influye para nada en la jugada.
- Si el compañero no tiene y los contrarios sí, tampoco varía la jugada, anulándose cualquier envite habido.
- Si el compañero y los contrarios tienen, quedará invalidado el pegue si el ganador fuera el compañero equivocado, anotándose los contrarios el deje de juego y los tantos que por sus cartas les correspondan. Pero si los ganadores fueran los contrarios del equivocado, éstos se anotarán los tantos de pegada y los que les correspondiere por su jugada.
- **NO CANTAR JUEGO TENIENDO:** si ninguno de los otros tres jugadores llevan, se invalidarán las jugadas habidas a punto, anotándose los tantos que su juego valga.
- Si el compañero tiene y los contrarios no, se anotarán los tantos que valga su juego, así como los de su compañero.



- Si su compañero tiene y alguno de los contrarios también, su juego quedará invalidado, valiendo únicamente el juego de su compañero, tanto para envites y querites, como para el cómputo de tantos.
- Si su compañero no tiene y los contrarios sí, estos últimos se anotarán el deje de juego y los tantos que les corresponda.

ACLARACIÓN: todo lo expuesto en este apartado carece de validez si el equivocado se rectifica antes de que la mano hable, bien para pasar o para envidar.

Debido a que la duración del torneo tiene un tiempo limitado de 6h, se ruega fluidez en el juego, pudiendo la organización tomar medidas, reduciendo el número de juegos, si fuera necesario.

Ante cualquier conflicto o cuestión que pueda surgir durante el torneo y no resuelva el presente reglamento, la palabra de la organización será ley.

Todos listos para disfrutar y... ¡qué gane el mejor!