

AGRUPACION INTERNACIONAL DE COMUNIDADES VASCAS

« REGLAMENTO DE MUS »

Pero si se descubriera el error comenzado el juego, es decir, luego que el jugador haya quitado el mus, el que tenga cartas de mas 0 de menos no entrara en juego.

MODALIDAD

- 1 - Se jugara a cuatro reyes y cuatro ases, con baraja española de 40 cartas, por 10 que cada naipe tendrá el valor que representa.
- 2 - Cada juego chico se jugara a 40 tantos (8 amarrekos de 5 tantos cada uno) y cada partida se realizara a cuatro juegos ganados.

REPARTO

- 3 - Para comenzar la partida, el juez de mesa barajara los naipes y repartira una carta a cada jugador, al que le toque la mayor será mano. Si hubiera empate repetira la operacion, pero solamente entre los que hayan recibido la carta mayor.
- 4 - El jugador izquierda de la mano, a quien le corresponde repartir baraja, se la dara al juez de mesa para que proceda a mezclarla y se la da a cortar al jugador que corresponda, quien obligatoriamente deberá dejar mas de una carta.
- 5 - El reparto se hara por la derecha, de una en una y siempre por arriba.
- 6 - Ningun jugador podra ver las cartas hasta el total reparto de las mismas.
- 7 - Si en el reparto de las barajas se descubriera involuntariamente una de ellas, se dara MUS VISTO, pudiendo descartarse cada jugador de las cartas que desee 0 de ninguna, siempre por mano.
- 8 - Cualquier otra anomalia involuntaria en el reparto de las barajas, como dar de mas 0 de menos, supondra anular el reparto, volviendo a barajar todos los naipes y repartirlos nuevamente.
- 9 - De haber mus se descartara por mano, dejando las cartas que desee recibir encima de la mesa, no pudiendo rectificar el descarte luego de haberse desprendido de ellas. Luego y tambien por mano se ira pidiendo la cantidad de cartas que cada uno se ha descartado, que se daran esta vez juntas a cada jugador, quien tiene el deber de controlar que las cartas que reciba corresponden en numero a su descarte.

CONSULTAS

10 - Una vez repartidas las cartas y debidamente vistas por cada uno de los cuatro jugadores, el mana consultara con su companero para dar 0 no MUS. Si se decidiera dar MUS,invitaran a los contrarios a consultarse diciendo "SOMOS MUS", los que a su vez decidiran si dan 0 quitan MUS. Pera si el mana diera MUS sin consultar con su companero, su decision queda firme, salvo que se haya expresado con deliberada decision personal con terminos concisos que no comprometan a su companero, como "YO SOY MUS" 0 "POR MI PARTE SOY MUS", etc.

ENVITES Y QUERITES

11 -. Las palabras "QUIERO" - "QUEREMOS" u "ORDAGO", siempre cierran el juego, no pudiendo el companero del que las pronuncia invalidar la jugada, aunque fuera mano. No obstante, se permite el "QUIERO POR MI PARTE" 0 "YO NO QUIERO", que habilita al companero, si as! 10 desea a reenvidar mas. Ninguna otra expresion de aceptacion 0 rechazo es permitida.

12 - Si el juez considera que dos companeros al unisono expresan diferentes pegadas, valdra la apuesta minima, esto es, si a la vez uno dice quiero y el otro ordago, valdra el quiero. 0 si uno dice dos mas y el otro diez mas, valdra el dos mas.

NAIPES A ENSEÑAR

13 -. Si se pueden mostrar las cartas y decir las cartas que se tienen - (siempre que sea cierto).

TURNOS DE ENVITE

14 - LA GRANDE, LA CHICA, PARES Y JUEGO 0 PUNTO 5e envidaran por separado, por mano, a su respectiv~ turno y una vez finalizada la jugada anterior.

JUGADAS

15 - En todas las jugadas valdra siempre la mayor, y en caso de igualdad vence la mano.

16 - La treinta y uno real, compuesta de tres sietes y una figura cualquiera, gana a la treinta y una normal, aun cuando esta ultima sea mano.

TANTEO

17 - Los dejes se iran contando en el acto, a medida que se produzcan. Al terminar la jugada cada jugador descubriera sus cartas y se contara por turno, LA GRANDE, CHICA, PARES y JUEGO 0 PUNTO, los tantos pegados y ganados y los que correspondan por su jugada y los del companero de la pareja triunfante.

SENAS

18 -. Las unicas senas permitidas son las consideradas legales:

> DOS REYES: Morder el labio inferior.

> DOS ASES: Sacar la punta de la lengua.

> MEDIAS: Mover la comisura de los labios hacia un lado.

> DUPLES: Levantar las cejas.

> TREINTA Y UNA: Guiiiar un ojo.

> TREINTA: Guiiiar un ojo, luego de que haya transcurrido la jugada de pares. Esta prohibido la concertaci6n entre compaiieros de muecas, signos o posturas, que en forma clave sistematice repetitivamente una modalidad, reiiida con el caracter leal y transparente que distingue a este juego.

EQUIVOCACIONES

19 - En el caso de que un jugador manifestara tener cartas 0 jugadas puntuales, que luego se descubriera no dispone, la pareja perdera todos los tantos que haya en juego en esa mano, inclufdo el 6rdago. Ante una eventual reiteracion, se le dara por perdido el "Chico" y si persistiese esa anomalia, el Tribunal de Disciplina analizara si cabe su descalificaci6n.

CANTAR PARES NO TENIENDO:

Si el compaiiero no tiene se invalida cualquier jugada habida a pares, apuntandose el contrario los tantos que corresponden a sus pares. Si el compaiiero tiene y los contrarios tambien, quedara invalidado el pegue si el ganador fuera el compaiiero equivocado, anotandose los contrarios el deje de pares y los tantos que por sus cartas les

correspondan. Pero si los ganadores fueran los contrarios del equivocado, estos se anotaran los tantos de pegada y los que correspondiere por su jugada.

NO CANTAR PARES TENIENDO :

Si su compariero tiene y alguno de los contrarios tambien, sus pares quedaran invalidados, valiendo unicamente los pares de su compariero, tanto para envites y querites como para el còmputo de tantos. Si su compariero no tiene y los contrarios si, estos ultimos se apuntaran 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 anotaran el deje de punto y el tanto correspondiente.

Si el compariero tiene y los contrarios no, no influye para nada en la jugada. Si el compariero no tiene y los contrarios si, tampoco varia la jugada, anulandose cualquier envite habido. Si el compariero y los contrarios tienen, quedara invalidado el pegue si el ganador fuera el compariero del equivocado, anotandose los contrarios el deje de juego y los tantos que por sus cartas les correspondan. Pero si los ganadores fueran los contrarios del equivocado, estos se anotaran 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 invalidaran las jugadas habidas a punto, anotandose los tantos que su juego valga. Si el compariero tiene y los contrarios no, se anotaran los tantos que valga su juego, asi como los de su compariero. Si su compariero tiene y alguno de los contrarios tambien, su juego quedara invalidado, valiendo unicamente el juego de su compariero, tanto para envites y querites, como para el còmputo de tantos. Si su compariero no tiene y los contrarios si, estos ultimos se anotaran el deje de juego y los tantos que les corresponda.

ACLARACION :

Todo expuesto en este apartado carece de validez si el equivocado se rectifica antes de que la mana hable, bien para pasar o para envidar.