

MUS

CÓMO JUGAR:

Para este juego, se necesita una baraja española de 40 cartas sin 8's ni 9's, y al menos 20 semillas o fichas (para poner al centro de la mesa e ir cogiendo conforme vas ganando puntos). Se necesitan cuatro jugadores que se sentarán en parejas (uno frente al otro). Después, se debe decidir cuántas vacas (partidas) se jugarán para que haya un ganador; cada vaca será de 3 o 5 juegos. También se puede jugar a una vaca. Finalmente, se decide la cantidad de puntos de los que estará compuesto cada juego: 30 o 40 puntos.

REPARTO DE CARTAS:

Para decidir quién empieza a repartir las cartas, un jugador levanta una carta al azar. Los palos son: oros, copas, espadas y bastos. Si saca oro, repartirá el jugador a la derecha del que sacó la carta; si saca copas, el siguiente en sentido contrario a las agujas del reloj. Si saca espadas, sería el siguiente jugador, y si sacara bastos, reparte el mismo que sacó la carta. El jugador al que le toque repartir las cartas, le dará a cortar el mazo al jugador de la izquierda después de haberlas barajado. Comenzando por el jugador de la derecha y terminando con el mismo, debe repartir de una en una 4 cartas a cada jugador. A partir de esto, quedan asignadas determinadas posiciones: el que reparte, será el postre (el último en hablar y la peor posición), y el primero en ser repartido, será la mano (el primero en hablar y la mejor posición que, en caso de empate, gana por "la mano". El jugador que reparte, debe dejar el mazo restante a su derecha frente al jugador que es "la mano", y quien empezará la primer ronda.

RONDA DE APUESTAS:

En la primer ronda se prohíbe la comunicación entre los jugadores. Esto se conoce como "mus corrido y sin señas". Cada jugador pasará el mazo si desea "mus" (descartarse de una o más cartas) y dejará el mazo a su izquierda si desea "cortar el mus" y empezar a hablar, empezando así la primer ronda de apuestas. El jugador que corte el mus, se convertirá en "la mano". El "mus corrido sin señas" sólo se repetirá al inicio de cada vaca, no de cada juego. Como en cualquier ronda de descarte, "mus o no mus", en cualquier momento que algún jugador corte el mus o "no hay mus", impedirá a los demás descartarse y empezarán las rondas de apuestas.

En la ronda excepcional de "mus corrido" en el caso de que todos los jugadores pasen el mazo, pidiendo mus y deseando descartarse, el mazo quedará a la derecha del que repartió al comienzo. De esta forma repartirá ahora el siguiente jugador a la derecha del que lo había hecho la primera vez. Después del descarte, los jugadores volverán a pasar el mazo si desean nuevamente "mus" hasta que alguien corte el mus. Si nadie corta el mus se volverá a hacer el descarte y los jugadores vuelven a decir si quieren mus o no, las rondas de apuestas no empezaran hasta que alguien corte mus.

Si debido a los descartes se acabasen las cartas, se deben recoger todas las cartas descartadas, se volverán a barajar y se repartirán las que hagan falta. Solo se pasa el mazo cuando se pide "mus" en la ronda excepcional de "mus corrido y sin señas". En el resto de partidas no se mueve el mazo cuando se pide "mus", por tanto durante toda la partida reparte el mismo jugador y se mantendrán las posiciones. Esta primer ronda con "corrido y sin señas" consiste en determinar las posiciones de la forma más justa y aleatoria posible ya que las posiciones se van cambiando a medida que se va pasando el mazo. En una partida empieza a hablar la mano, después lo tendrá que hacer el jugador a la derecha (este tiene la opción de pasar hasta su compañero), posteriormente tendrá que hablar la pareja de la mano y finalmente hablara el postre (el jugador a la izquierda de la mano). En la práctica, hablará primero la mano y la pareja de la mano, ya que el segundo en hablar (primer jugador de la pareja que no es mano) tiene la posibilidad de pasar hasta su compañero para tener más información a la hora de apostar. Esto es una regla de costumbre ya que los turnos se respetan en orden contrario a las agujas del reloj. Normalmente la segunda pareja esperará a que la primera hable para recolectar un poco de información. En el momento en que un jugador corte el mus, todos los jugadores deberán iniciar las apuestas con las cartas que tengan en ese momento sin posibilidad de descarte. Es decir, cuando alguien corte el mus se iniciaran las 4 ondas de apuestas: Grande, Chica, Pares y Juego. Cada pareja suele hablar conjuntamente, decidiendo apostar o no, así siempre quetengas un compañero que todavía no ha hablado podrás decir "hasta mi compañero".

FINAL DE LA PARTIDA:

Cuando termine la cuarta y última ronda de apuestas, los jugadores deben enseñar las cartas y se procederá al tanteo (recuento de puntos en el mus). Si con la partida alguna de las dos parejas llega a los 40 puntos, ya sea contando los puntos al final o porque alguien ha apostado todas sus fichas durante la partida mediante "órdago", se apuntará un tanto.

En este caso, se pondrán los contadores de puntos a cero y se iniciará un nuevo juego con el mismo mecanismo (ahora sin mus corrido y sin señas salvo que un equipo haya ganado una vaca y el siguiente juego sea el primer juego de la siguiente vaca).

Importado, diseñado y distribuido en México

exclusivamente por: **KELVIN S.A. DE C.V.**

RFC: KEL910709M10

Cerrada de Ximilpa No. 2,

Col. Deportivo Pensil

Alcaldía Miguel Hidalgo,

Ciudad de México, México. C.P. 11470

Tel. 5527-1803 / 5527-8352 / 5386-6583

Visítanos en: www.kelvinsa.mx

 **Kelvinsa Air**  **Kelvinsa Mx**  **Kelvinsa_Mx**



 **Kelvin®**

