

Mus

4 jugadores

40 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Gana rondas de puja a través de cuatro categorías para obtener piedras para tu asociación.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores en asociaciones usan una baraja española de 40 cartas.
- Reparte 4 cartas cada una; los 3s cuentan como Reyes, los 2s cuentan como Ases.
- Los jugadores pueden solicitar Mus para descartar y redibujar antes de la puja.

PUNTUACIÓN

- Las apuestas se pagan en piedras; 5 piedras hacen un Amarreko.
- Primer equipo en alcanzar el Amarreko acordado gana.
- Las apuestas aumentadas obtienen más piedras que las apuestas base.

Consejo: Aprende las señales de pareja y coordina faroles como equipo para máxima efectividad.

EN TU TURNO

- Puja sobre Grande (mano más alta), luego Chica (mano más baja).
- Puja sobre Pares (pares/trips) y Juego (más cercano a 31).
- Las parejas pueden señalarse mutuamente y farolear durante la puja.

Mus es un renombrado juego de cartas vasco para cuatro jugadores en asociaciones, considerado uno de los juegos de cartas nacionales de España. Combina elementos de farol tipo póquer con una estructura de puja multi-fase única a través de cuatro categorías de puntuación diferentes dentro de una sola mano.

Objetivo

Trabajando con tu pareja, gana rondas de puja a través de cuatro categorías—Grande, Chica, Pares, y Juego—para obtener piedras. El primer equipo en acumular suficientes piedras gana el partido.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones fijas.
2. **Baraja:** Una baraja española de 40 cartas donde los 3s cuentan como Reyes y los 2s cuentan como Ases (efectivamente creando cuatro Reyes y cuatro Ases cada uno).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 4 cartas.
4. **Fase Mus:** Antes de que comience la puja, los jugadores pueden solicitar 'Mus' para descartar y redibujar cartas. Cualquier jugador puede rechazar diciendo 'No Mus.'

Juego

1. **Grande:** Puja sobre quién tiene la mano más alta (valores de cartas más altos).
2. **Chica:** Puja sobre quién tiene la mano más baja (valores de cartas más bajos).
3. **Pares:** Puja sobre pares, trío, o pares dobles.
4. **Juego o Punto:** Si alguna mano de jugador suma 31 o más, juegan Juego (pujando sobre quién está más cercano a 31). Si no, juegan Punto.
5. **Farol:** Las parejas pueden señalarse mutuamente usando gestos aprobados y pueden farolear sobre la fortaleza de su mano durante la puja.

Puntuación

- **Piedras:** Las apuestas se pagan en piedras. Las apuestas pequeñas obtienen una piedra; las apuestas aumentadas obtienen más.
- **Amarreko:** 5 piedras hacen un Amarreko.
- **Victoria del juego:** El primer equipo en alcanzar el número acordado de Amarrekos gana.

Variaciones

- **Mus con 8 Reyes:** La variante estándar donde los 3s y 2s son tratados como Reyes y Ases.
- **Mus Francés:** Adaptado para usar una baraja de palo francés y reglas ligeramente modificadas.

Consejos y Estrategias

- Aprende a leer y usar las señales de pareja efectivamente. El farol coordinado es el corazón del juego Mus avanzado.
- Sabe cuándo retirarte en categorías débiles para ahorrar tu capital de apuestas para categorías donde tienes cartas fuertes.

Consejos y estrategia

La coordinación de asociación es todo. Domina el sistema de señalización y aprende a farolear como equipo. Saber cuándo desafiar y cuándo retirarse separa los equipos buenos de los excelentes.

La estructura de cuatro categorías significa que casi cada mano tiene algún valor. Una mano débil de Grande podría ser una mano fuerte de Chica, así que evalúa tus cartas a través de todas las categorías antes de pujar.