

Mus

4 jogadores

40 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Longa

Vencer rodadas de apostas nas quatro categorias para ganhar pedras para sua parceria.

PREPARAÇÃO

- 4 jogadores em parcerias usam um baralho espanhol de 40 cartas.
- Distribua 4 cartas para cada jogador; 3s valem como Reis, 2s valem como Ases.
- Os jogadores podem pedir Mus para descartar e comprar novas cartas antes das apostas.

PONTUAÇÃO

- As apostas são pagas em pedras; 5 pedras formam um Amarreko.
- A primeira equipe a atingir o número acordado de Amarrekos vence.
- Apostas aumentadas rendem mais pedras do que apostas simples.

Dica: Aprenda os sinais do parceiro e coordene blefes como equipe para máxima eficácia.

NA SUA VEZ

- Aposte no Grande (mão mais alta), depois no Chica (mão mais baixa).
- Aposte nos Pares (pares/trinca) e no Juego (mais próximo de 31).
- Os parceiros podem se sinalizar e blefar durante as apostas.

Mus é um renomado jogo de cartas basco para quatro jogadores em parcerias, considerado um dos jogos nacionais da Espanha. Combina elementos de blefe no estilo pôquer com uma estrutura única de apostas em múltiplas fases, abrangendo quatro categorias de pontuação diferentes em uma única mão.

Objetivo

Trabalhando com seu parceiro, vencer rodadas de apostas nas quatro categorias — Grande, Chica, Pares e Juego — para ganhar pedras. A primeira equipe a acumular pedras suficientes vence a partida.

Preparação

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias fixas.
2. **Baralho:** Um baralho espanhol de 40 cartas em que os 3s valem como Reis e os 2s valem como Ases (criando efetivamente quatro Reis e quatro Ases cada).
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 4 cartas.
4. **Fase do Mus:** Antes das apostas começarem, os jogadores podem pedir 'Mus' para descartar e comprar novas cartas. Qualquer jogador pode recusar dizendo 'No Mus'.

Como Jogar

1. **Grande:** Apostas em quem tem a mão mais alta (maiores valores de cartas).
2. **Chica:** Apostas em quem tem a mão mais baixa (menores valores de cartas).
3. **Pares:** Apostas em pares, trinca ou duplos pares.
4. **Juego ou Punto:** Se as cartas de algum jogador totalizarem 31 ou mais, jogam Juego (apostas em quem está mais próximo de 31). Caso contrário, jogam Punto.
5. **Blefe:** Os parceiros podem se sinalizar usando gestos aprovados e podem blefar sobre a força de suas mãos durante as apostas.

Pontuação

- **Pedras:** As apostas são pagas em pedras. Apostas simples rendem uma pedra; apostas aumentadas rendem mais.
- **Amarreko:** 5 pedras formam um Amarreko.
- **Vitória:** A primeira equipe a atingir o número acordado de Amarrekos vence.

Variações

- **Mus com 8 Reis:** A variante padrão em que 3s e 2s são tratados como Reis e Ases.
- **Mus Francês:** Adaptado para uso com um baralho de naipes franceses e regras ligeiramente modificadas.

Dicas e Estratégias

- Aprenda a interpretar e usar os sinais do parceiro com eficácia. O blefe coordenado é o coração do Mus avançado.
- Saiba quando desistir em categorias fracas para reservar seu capital de apostas para categorias nas quais você tem cartas fortes.

Dicas e estratégia

A coordenação em parceria é tudo. Domine o sistema de sinais e aprenda a blefar como equipe. Saber quando desafiar e quando desistir separa as boas equipes das grandes.

A estrutura de quatro categorias significa que quase toda mão tem algum valor. Uma mão fraca no Grande pode ser uma mão forte no Chica, portanto avalie suas cartas em todas as categorias antes de apostar.