CAMPEONATO DE MUS

BASES

Nota previa. *La organización del campeonato será la única competente para interpretar las presentes bases y resolver cualquier duda, incidencia o controversia que pueda surgir durante el desarrollo de la competición. Sus decisiones, adoptadas en atención al buen funcionamiento del campeonato, serán de aplicación inmediata.*

Baraja y modalidad de juego

Se jugará con **baraja española de 40 cartas**, en la modalidad de **ocho reyes y ocho ases**.

Los **treses tendrán el mismo valor que los reyes** y los **doses el mismo valor que los ases**, a todos los efectos del juego.

Por tanto:

- Reyes y treses tendrán consideración de **rey**.
- Ases y doses tendrán consideración de **as**.

Valor de las cartas

Para el cómputo del juego:

- Reyes, treses, caballos y sotas valen **10 puntos**.
- Sietes, seises, cincos y cuatros tienen su valor nominal.
- Ases y doses valen **1 punto**.

Mus

Al comienzo de cada mano, los jugadores decidirán por turno si desean dar mus o cortarlo.

Para que haya mus será necesario que los cuatro jugadores estén de acuerdo.

Mientras continúe el mus, los jugadores podrán descartarse de las cartas que deseen, recibiendo otras tantas del mazo.

Cuando cualquiera de los jugadores corte el mus, comenzarán los lances.

Orden de los lances

Los lances se disputarán siempre en el siguiente orden:

- Grande.
- Chica.
- Pares.
- Juego.
- Punto, únicamente cuando ninguno de los jugadores tenga juego.

Grande

En el lance de grande vence la combinación de cartas de mayor valor, comparándose las cartas de mayor a menor.

Los treses tendrán valor de rey y los doses valor de as.

Chica

En el lance de chica vence la combinación de cartas de menor valor, comparándose las cartas de menor a mayor.

Los ases y doses tendrán idéntico valor.

Pares

Antes de comenzar el lance, cada jugador declarará, por turno, si tiene o no pares.

El orden de las jugadas, de mayor a menor, será:

- **Duples**.
- **Medias**.
- **Pares**.

En caso de igualdad entre jugadas del mismo tipo, prevalecerá la formada por cartas de mayor valor. Si persistiera el empate, tendrá preferencia el jugador que sea mano o esté más próximo a ella.

Juego

Existe juego cuando la suma de las cuatro cartas es igual o superior a **31 puntos**.

El orden de los juegos, de mayor a menor, será:

31, 32, 40, 37, 36, 35, 34, 33.

Si varios jugadores tienen el mismo juego, tendrá preferencia el jugador que sea mano o esté más próximo a ella, salvo lo establecido para la **treinta y una real**.

Treinta y una real

Se admitirá la **treinta y una real**, formada por **tres sietes y cualquier figura**.

Se consideran figuras, a estos efectos:

- Sota.
- Caballo.
- Rey.
- Tres, al jugarse en la modalidad de ocho reyes.

Por tanto, una combinación formada por **7-7-7-3** tendrá igualmente consideración de treinta y una real.

La treinta y una real tendrá preferencia sobre cualquier otra treinta y una, con independencia de quién sea mano.

Si dos jugadores tuvieran treinta y una real, tendrá preferencia el que sea mano o esté más próximo a ella.

Punto

Si ninguno de los cuatro jugadores tiene juego, se disputará el lance de punto.

Ganará la puntuación más alta inferior a 31.

En caso de igualdad, tendrá preferencia el jugador que sea mano o esté más próximo a ella.

Envites

En cada lance podrán realizarse envites y reenvites.

Cuando un envite no sea aceptado, la pareja que lo hubiera realizado obtendrá las piedras que correspondan según el estado del lance.

Cuando el envite sea aceptado, se resolverá el lance al finalizar la mano.

Órdago

Podrá lanzarse órdago en cualquiera de los lances.

Si el órdago no es aceptado, se aplicará el tanteo que corresponda al envite anterior.

Si el órdago es aceptado, el resultado de ese lance decidirá directamente el **juego completo**, con independencia del tanteo existente hasta ese momento.

Tanteo

Cada juego se disputará a **40 piedras**, equivalentes a ocho amarracos de cinco piedras.

Al finalizar cada mano se contabilizarán las piedras obtenidas en los diferentes lances, respetando el siguiente orden: grande, chica, pares y juego o punto.

También se contabilizarán, cuando corresponda, las piedras propias de pares, medias, duples y juego.

En el momento en que una pareja alcance las **40 piedras**, el juego habrá terminado, sin necesidad de continuar contabilizando los lances posteriores de esa mano.

Señas

Se permiten las **señas tradicionales del mus**.

No estará permitido transmitir información sobre las cartas mediante palabras, gestos o señales diferentes de las señas admitidas.

Empates

Salvo la excepción establecida para la treinta y una real, en caso de igualdad en cualquiera de los lances tendrá preferencia el jugador que sea **mano** o que esté más próximo a ella siguiendo el orden de juego.