



## Reglas del Mus

Guía rápida y visual para aprender el funcionamiento del Mus: objetivo, preparación, jugadas, valores y resumen de reglas.

### Cómo se juega al mus

El Mus es un juego de cartas por parejas que se juega con baraja española. Cada jugador recibe 4 cartas y, a partir de ahí, la partida se desarrolla en varias fases donde los jugadores comparan jugadas y realizan apuestas.

No se trata de ganar bazas, sino de ganar puntos (piedras) en cada fase del juego: grande, chica, pares y juego. En cada una, los jugadores pueden pasar o apostar, intentando superar a los rivales o forzar que se retiren.

La clave está en saber cuándo jugar fuerte, cuándo pasar y cómo interpretar las jugadas del rival, ya que muchas decisiones se toman sin ver las cartas de los demás.

### Objetivo del juego

El objetivo es ser la primera pareja en alcanzar 40 puntos (8 amarrakos).

### Preparación

Elemento	Detalles
Jugadores	4 (2 vs 2)
Baraja	Española (40 cartas)
Cartas por jugador	4
Tipo de juego	Por parejas
Sistema de puntos	Piedras y amarrakos
Objetivo	40 puntos

### Desarrollo del juego paso a paso

Una partida de Mus se divide en rondas, y cada ronda sigue una estructura clara.

#### 1. Reparto de cartas

Se reparten 4 cartas a cada jugador

#### 2. Mus (fase de descarte)

Los jugadores deciden si quieren cambiar cartas para mejorar su mano

### 3. Comienzo de las jugadas

El jugador "mano" inicia la ronda

### 4. Orden de juego

- Grande
- Chica
- Pares
- Juego (o punto si no hay juego)

### 5. Envites y apuestas

Los jugadores pueden:

- Pasar
- Envidar
- Subir la apuesta
- Lanzar un órdago

### 6. Resolución de la ronda

Se comparan las cartas y se suman puntos

## Jugadas del Mus

Cada ronda se basa en estas jugadas:

- Grande → gana la mano más alta
- Chica → gana la mano más baja
- Pares → cartas iguales (par, medias, duples)
- Juego → suma de cartas (31 es la mejor)

Si ningún jugador tiene juego, se juega a punto.

## Orden y valor de las cartas

En el Mus no hay palos ni triunfo, solo importa el valor.

Carta	Valor
Rey / 3	Más alto
Caballo	10
Sota	10
7	7
6	6
5	5
4	4
As / 2	Más bajo

Equivalencias habituales:

- Reyes = Tresaes

- Ases = Doses

## Estrategia básica

- Controla el Mus → saber cuándo descartar es clave
- Observa a los rivales → sus apuestas revelan información
- No siempre apuestes → pasar también es estrategia
- Aprovecha la posición de mano
- Usa el órdago con cabeza

## Resumen del juego

Regla	Explicación
Cartas	4 por jugador
Objetivo	40 puntos
Fases	Grande, chica, pares, juego
Turno	Apostar o pasar
Clave	Estrategia y lectura
Ganador	Primera pareja en 40