

Mus por Equipos

V1.0 (1997.10.17) © 1997 by

Carricarte & Casares

General

El “Mus por Equipos” permite enfrentar al mus a dos equipos eliminando la suerte, ya que ambos gozan de idénticas posibilidades. Por esta razón es la modalidad de mus ideal para jugar torneos o competiciones.

Reglas

Regla 1 Son válidas todas las reglas del mus por parejas, o mus clásico, excepto las que a continuación se modifican.

Regla 2 Se juega en un número par de mesas. Dos parejas, una perteneciente a cada uno de los dos equipos contendientes, ocuparán cada mesa.

Regla 3 Los cuatro puestos de la mesa se denominarán así: Norte (N), Sur (S) el que está en frente de N, Este (E) el que se sienta a la derecha de S, y Oeste (O) el que queda frente a E. Cada uno de los dos equipos será N en la mitad de las mesas.

Regla 4 A la secuencia de cuatro lances, grande, chica, pares y juego, se le denomina jugada. Las jugadas se numeran como se explica en la regla siguiente. Se denomina juego a la secuencia de jugadas necesarias para alcanzar las 40 piedras, o 30 si se juega a 30.

Regla 5 El número de cada jugada se compone de cuatro dígitos MCDU. Los dos últimos, DU, contabilizan la jugada dentro del juego, comenzando por la 01 y creciendo de uno en uno. Los dos primeros, MC, contabilizan el juego, comenzando por el 01 y creciendo de uno en uno. Así que la primera jugada de la partida llevará el número 0101 y la cuarta jugada del undécimo juego tendrá el número 1104.

Regla 6 En todas las mesas se reparten las mismas cartas, es decir, en jugadas de igual número todos los jugadores N reciben las mismas cartas, todos los O reciben cartas diferentes de las anteriores pero iguales entre sí, y también los S y los E. Para ello se utiliza el mecanismo que se explica en las reglas siguientes. Además, en vez de utilizarse un único mazo como se hace en el mus por parejas, cada jugador tiene su propio mazo.

Regla 7 Por cada jugada, el juez barajará las 40 cartas. Una vez barajadas hará cuatro mazos de diez cartas cada uno, las diez primeras formando el primer mazo (el del jugador N), las diez siguientes el segundo (O), otras diez el tercero (S) y las diez últimas el cuarto mazo (E). A continuación, copiará esta disposición de las cartas en otras barajas hasta que tenga tantas réplicas idénticas como mesas se jueguen. Cada una de las réplicas servirá para jugar en una mesa la jugada del número que corresponda.

Regla 8 Al comenzar en una mesa una jugada, el juez, o uno de sus ayudantes, colocará cada uno de los cuatro mazos de esa mesa y de esa jugada, con las cartas tapadas, delante del jugador correspondiente. Cada jugador tomará las cuatro que están más arriba de su mazo y jugará con ellas. Si los cuatro jugadores pidieran ‘mus’, entonces harían los descartes del mismo modo que en el mus por parejas, pero utilizando cada jugador su propio mazo, sin mezclar las cartas de los distintos mazos.

Regla 9 El jugador N será el mano la primera jugada de de cada juego, incluida la primera jugada de la partida. Después, y dentro del juego, la mano rotará como en el mus por parejas.

Regla 10 La partida se juega a un número estipulado de juegos, el mismo en todas las mesas. Gana la partida el equipo que ha conseguido ganar más juegos, una vez que se han jugado todos los que estaban estipulados.

Regla 11 Durante la partida está prohibida la comunicación, de cualquier tipo, entre jugadores sentados en mesas distintas.