



Asociación
Navarra de
MUS 4R 4A

REGLAMENTO DE JUEGO

ASOCIACIÓN NAVARRA DE MUS 4R4A

Actualizado a Diciembre de 2018. v3.0

Asociación
Navarra de
ZOCO
MUS 4R 4A

PACHARÁN NAVARRO



Asociación
Navarra de
MUS 4R 4A

ÍNDICE

PREÁMBULO	4
CAPÍTULO I: AL INICIO	5
CAPÍTULO II: AL REPARTIR	6
CAPÍTULO III: DURANTE LA PARTIDA	8
CAPÍTULO IV: SOBRE LOS ERRORES	10
CAPÍTULO V: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS	12

Asociación
Navarra de
MUS 4R 4A

PREÁMBULO

El juego del *mus* debe ser un encuentro de voluntades positivas, de comunicación y de sana competitividad entre personas humanas. Por ello, los jugadores que alteren este principio con su mal comportamiento (gritos, insultos, blasfemias, posturas claramente incorrectas, atuendo indecoroso, etc.) podrán ser descalificados por los Jueves/Organización.

Jugando al *mus*, cada jugador, en el modo de tratar al contrario y al compañero, en la ejecución de los distintos lances, la manera de afrontar las buenas y malas rachas, etc; se muestra, básicamente como es en su vida cotidiana. Así un buen jugador sabrá descubrir en una sola partida, si existe un amigo, o no, en la pareja contrincante si a ésta se le permite actuar naturalmente y no se le coacciona en exceso con normas sobreimpuestas en demasía.

Enfocando este juego en ese sentido, cada jugador tendrá libertad en cuanto a poder hablar como, cuando y de lo que quiera en una partida de *mus*, pudiendo, incluso engañar; siendo el contrario el que no se debe dejar engañar. También, en la toma de cualquier decisión de la pareja, se podrán hacer consultas al compañero de toda la información que crea conveniente, tanto de jugadas anteriores como posteriores (en la vida cotidiana y profesional así se hace y así se debe hacer).

Evidentemente, el que crea que es más fuerte el silencio que el hablar, no estará obligado a decir más palabras que las necesarias para jugar.

Por todo lo demás, lo que persigue este reglamento es definir un marco de juego, dar soluciones a momentos puntuales e imprevisibles, desarrollar un procedimiento común en el que se sientan cómodos la mayor cantidad de *muslaris* y, sobre todo, evitar situaciones de malos entendidos.

Asociación
Navarra de
MUS 4R 4A

CAPÍTULO I: AL INICIO

Artículo 1. Los puestos para sentarse en la mesa podrán ser sorteados a petición de cualquier jugador antes de comenzar y no podrán ser modificados mientras dure la partida. El sorteo, en caso de que sea requerido realizarse, será a la carta más alta y el jugador agraciado que la obtenga, elegirá los puestos de los cuatro jugadores.

Artículo 2. Al iniciarse las partidas deberán contarse las cartas. Cualquier anomalía que se observe durante la partida se comunicará a los jueces, pero todo lo jugado hasta ese momento será válido.

Artículo 3. De manera general las partidas se jugarán a tres *juegos ganados* y los *juegos* a cuarenta *tantos*. Se utilizará la baraja española de cuarenta cartas y se jugará con la modalidad de cuatro *reyes* y cuatro *ases*. Queda terminantemente prohibido prescindir de ninguna de las cuarenta cartas.

Artículo 4. En el centro de la mesa se dispondrá de un número mínimo de veinticuatro *tantos*.

Artículo 5. Se permite la presencia de espectadores en las partidas, aunque a petición de los jugadores se colocarán a una distancia mínima de un metro. Los espectadores no harán gestos ni comentarios de ningún tipo pudiendo ser expulsados por los jueces.

Artículo 6. Sólo un jugador de cada pareja será el encargado de llevar la contabilidad de los *tantos* y anotarlos. Ningún jugador podrá tocar los *tantos* de la pareja contraria.

Artículo 7. Al comienzo de cada partida, las parejas dialogarán para quedar de acuerdo quién debe pagar las consumiciones realizadas durante la misma:

- a. Los perdedores.
- b. Cada pareja abonará sus consumiciones.
- c. Cualquier otra decisión que adopten de mutuo acuerdo.

En caso de no haber acordado nada previamente, prevalecerá la costumbre en Navarra, por lo que se aplicará el apartado a. y deberán satisfacer las consumiciones la pareja perdedora de la partida.

CAPÍTULO II: AL REPARTIR

Artículo 8. *Mus corrido y sin señas:* Para el inicio del primer *juego* las cartas con las que se va a jugar la partida se mezclarán adecuadamente por cualquier jugador. A continuación, se dará a cortar y el palo de la carta que salga otorgará el primer reparto de la partida, teniendo en cuenta que el primer jugador de la derecha del que ha cortado le corresponde el palo de oros, copas para el segundo, espadas para el tercero y bastos para el que los muestra. Una vez repartidas las cartas, será mano el que corte el *mus*. Hasta que no se corte el *mus* no se podrán pasar señas. Una vez cortado el *mus* se podrán pasar señas con total normalidad.

Artículo 9. Las cartas se darán siempre por arriba, de una en una y de derecha a izquierda al principio de cada mano. En los descartes se servirán de una vez a cada jugador y por el mismo orden. Los repartos deberán hacerse con la baraja lo más baja posible para evitar que las cartas puedan verse.

Artículo 10. Es obligatorio cortar el mazo de la manera tradicional (un solo montón). No se podrá dejar ni levantar menos de tres cartas, ni tampoco hacer dos o más montones. El corte lo efectuará el jugador a la izquierda del encargado de repartir.

Artículo 11. Se admite el *mus visto* cuando involuntariamente se descubra una carta mientras se efectúa el reparto, quedando esta jugada supeditada a la decisión exclusivamente de la *mano* sin consultar con su compañero, y él determinará si es *mus visto* o no lo es una vez que haya visto sus cartas. Si consulta con el compañero se perderá el derecho al *mus visto*.

11a. Si la carta se descubre al ser interceptado por algún movimiento voluntario o involuntario del jugador mano o de su compañero, no se considerará *mus visto*.

11b. Si al haber *mus visto* algún jugador se queda servido, no habrá *mus* en la jugada siguiente; por tanto, si se descubre alguna otra carta, ya no habrá lugar a *mus visto*.

11c. No hay *mus visto* cuando al repartir aparecen una o más cartas vueltas. Se recogerán las cartas que quedan en el mazo, incluidas las cartas vistas, se vuelven a barajar y se reparten las que faltan a cada jugador.

11d. Al margen de la excepción del *mus visto*, descrita anteriormente, en el resto de ocasiones cuando el *postre* decida dar *mus*, irrevocablemente habrá *mus* y se procederá a su descarte.

11e. Si por circunstancias ajenas a los movimientos de los jugadores (corrientes de aire, movimiento de un espectador, de un camarero, etc.) se descubre una carta del mazo,

no será *mus visto* y la carta descubierto se mostrará a todos los jugadores y se depositará en el descarte.

Artículo 12. El orden del descarte será de la *mano* al *postre* por la derecha, siendo el *postre* el último en descartarse.

Artículo 13. Los jugadores mostrarán claramente sobre el tapete las cartas que conserven, siendo responsabilidad conjunta tanto de los jugadores que reciban las cartas como del que las da, de los errores que se cometan.

Artículo 14. Si por los descartes se terminan las cartas del mazo, el que los reparte recogerá todo el descarte, lo barajará, dará a cortar y repartirá las cartas solicitadas.

Artículo 15. Queda prohibido mover las cartas del mazo para contarlas y saber cuántas quedan.

Artículo 16. Si se dieran cartas de más o de menos se invalidarán las cartas del jugador que está repartiendo, quitando o dando cartas al jugador que lo precise.

16a. Si le han dado a un jugador cartas de más, se le podrá quitar la sobrante o sobrantes antes de mezclarlas. Si ya las ha mezclado, el jugador de mano las barajará y le dejará las cuatro reglamentarias. Esa carta que se elimina será mostrada a todos los jugadores para después depositarla en el descarte.

16b. Por el contrario, si le hubieran dado de menos, podrían servirse las restantes.

Artículo 17. Si tras cerrarse el lance de *grande*, algún jugador observara que tiene cartas de más o de menos, quedarán invalidadas sus cartas, así como las del que las dio, quedando los *envites* o *quieros* supeditados a las cartas de sus compañeros.

Artículo 18. Si una pareja fuera *mano* dos veces seguidas se anulará la jugada salvo que se haya cerrado el lance de *grande*.

CAPÍTULO III: DURANTE LA PARTIDA

Artículo 19. Todo el juego de palabras que se utilice durante la partida tiene que ser verdad, tanto antes como después de quitar el *mus*. No se puede mentir bajo ningún concepto.

Artículo 20. No se podrá utilizar más de un minuto por pareja para cortar o dar *mus*.

Artículo 21. No se podrá utilizar más de dos minutos por pareja para aceptar o revocar cualquier tipo de *envite*. Transcurrido ese tiempo se entenderá que declinan su opción de aceptar o revocar.

Artículo 22. Cuando se haya terminado la mano todos los jugadores estarán obligados a mostrar las cuatro cartas, aunque éstas no tengan ningún valor que anotarse. Tienen que mostrar todos los jugadores sus cuatro cartas en el tapete para poder contar todos los *tantos*. Las cartas que se arrojen al mazo antes de contar todos los *tantos*, quedan anuladas. Una vez apuntados los *tantos* y metidas las cartas en baraja, no podrá hacerse ninguna reclamación.

Artículo 23. Si los dos componentes de una pareja *envidan* o *revocan* al mismo tiempo distinto número de *tantos*, la pareja contraria tiene la opción de elegir el *envite* que más le convenga. Si uno de ellos lo hace claramente con anterioridad al otro, esa será la jugada que vale.

Artículo 24. Si uno de los jugadores de la pareja dice *quiero* o *queremos*, la jugada quedará cerrada ya que se entiende que habla por los dos.

Artículo 25. Si uno de los jugadores de la pareja dice a los contrarios *tira*, *lleva* o *cualquier expresión similar* o comienza a hablar del *lance* siguiente antes de cerrar el anterior, se supone que no acepta el *envite* y la jugada queda cerrada, ya que se entiende que habla por los dos.

Artículo 26. Cualquier jugador puede aconsejar a su compañero en los lances de *pares* y/o *juego*, aún sin llevarlos, siendo sólo válido lo que manifieste el que los lleva.

Artículo 27. Los *envites*, *quieros*, *revoques* y cualquier otra declaración serán expresados en voz clara, no admitiéndose gestos o indicaciones con las manos.

Artículo 28. La *treinta y una real*, tres sietes con una figura, no ganan a las *treinta y una de mano*.

Artículo 29. Para *tantearse*, al acabar cada *mano*, se hará por el mismo orden de los lances del mus: *grande*, *chica*, *pares* y *juego* o *punto*.

Artículo 30. No se podrá interrumpir la partida excepto en caso de perentoria necesidad, en cuyo caso podrá hacerse durante un máximo de cinco minutos.

Artículo 31. La duración máxima por partida será la que determine previamente la Organización. Los jueces decidirán en cada caso. Por regla general, la organización de cada campeonato establecerá las normas específicas del tiempo y sanciones de las partidas.



Asociación
Navarra de
MUS 4R 4A

CAPÍTULO IV: SOBRE LOS ERRORES

Artículo 32. Se entiende como *error* cualquier declaración obligatoria (las que tienen lugar para decir si se lleva o no, previo a los lances de *pares* y *juego*) que no corresponda con la realidad. Se sobreentiende que los errores no son intencionados. Para errores intencionados, además de estas penalizaciones, se aplicarán las sanciones establecidas por los jueces.

Artículo 33. Si alguno de los jugadores de una pareja se equivocase y no cantase la posesión de *pares* y no rectificase su error a tiempo, su jugada no tendrá valor alguno que *tantearse*. Si rectificase su error antes de empezar el lance de *pares* o de hablar del lance siguiente (*juego* sí o no), podrá jugar el mismo.

Artículo 34. Se anula la jugada del infractor al lance con error, sin excepciones: no vale ni para ganar el lance ni para apuntarse si lo ganara el compañero.

Artículo 35. Si los dos componentes de la pareja dijeran *pares sí* y uno de ellos no los tuviera, queda anulada la jugada de *pares* a ambos, salvo que el que no ha cometido el error sea *mano relativa* y tuviera la *jugada máxima* (cuatro reyes o dos reyes y dos caballos), que los ganaría en paso.

Artículo 36. Los *envites* u *órdagos* que hubiese pendientes a cada uno de los lances jugados con información errónea, incluidos los que haya podido echar el infractor, son válidos si los gana la pareja no infractora y alguno de los jugadores de la pareja infractora lleva jugada en ese lance. En otro caso se anulan, devolviendo posibles *negadas* ya apuntadas.

36a. La pareja no infractora podrá optar por apuntarse la *negada* en lugar de un *envite* pendiente que le correspondiera, si esa opción le fuera más favorable en *tanteos* finales.

Artículo 37. Si un jugador cantara *pares no* llevándolos, y tampoco los llevara su compañero, la pareja contraria se anotará un tanto de *negada* si tuviera *pares*.

Artículo 38. La pareja que cometa un error en *pares* no podrá ganar el lance de *punto* o *juego*, a no ser que quién no cometió el error de la pareja infractora tenga *juego* y ninguno de la pareja no infractora lo tenga. En caso de que haya *envites* u *órdagos* en dichos lances y los ganara la pareja que no cometió el error, serán válidos para contar. En caso de que no los ganara, contará su *punto* o *juego* con un punto más de *negada*, excepto si el que no cometió el error de la pareja infractora fuera *mano relativa* y lo ganara con *jugada máxima* (*treinta* al *punto* o *treinta y una* a *juego*) en cuyo caso se lo contará al paso.

Artículo 39. Si los cuatro jugadores cantan *juego no* y al enseñar las cartas uno sólo lo tuviera o los dos de la misma pareja, se lo contarán independientemente de los tantos que se hayan jugado al *punto*, lance que quedará anulado.

Artículo 40. Si un jugador canta *juego no* y uno de los de la pareja contraria si los tiene y al mostrar las cartas resulta que sí lo tuviera, habría dos posibilidades:

40a. Si su compañero no tuviera *juego*, se lo contarán la pareja que no cometió el error, más el tanto de *negada*.

40b. Si su compañero tuviera *juego*, en caso de que haya *envites* u *órdagos* en dicho lance serán válidos si los gana la pareja no infractora. En caso contrario lo contará la pareja que no cometió el error con tanto de *negada*, salvo que quien no haya cometido el error de la pareja infractora sea *mano relativa* con jugada máxima (*treinta y una*), que lo ganará en paso.

Artículo 41. Si un jugador cantara *juego sí* y después de jugado el lance de *juego* y al mostrar las cartas resulta que no lo tuviera, habría dos posibilidades:

41a. Si fuera el único jugador en cantar *juego*, el *punto* lo ganará la pareja que no cometió el error con un tanto de *negada*, salvo que fuera *mano* con *treinta* el compañero del que cometió el error, que lo ganaría en *paso*.

41b. Si su compañero sí tuviera *juego* y hubiera *envites* u *órdagos* en el lance, son válidos si los gana la pareja que no cometió el error. En caso de perderlos, contará su *juego* con un punto más de *negada*, excepto si el que no cometió el error de la pareja infractora fuera *mano relativa* y lo ganara con jugada máxima (*treinta y una*), en cuyo caso se lo contará al *paso*.

Artículo 42. Si un jugador de cada pareja cantara *juego sí* sin llevarlo ninguno de los dos, se anulan las jugadas de ambos y se llevará el punto en *paso* el jugador que lo gane de los dos restantes.

CAPÍTULO V: EL LENGUAJE DEL MUS: LAS SEÑAS

Artículo 43. Se admiten sólo las señas aquí reglamentadas.

dos Reyes	Morderse el labio inferior.
dos Ases	Sacar la lengua de frente.
medias	Mover los labios cerrados hacia un lado.
duples	Mover los labios cerrados a ambos lados.
veintinueve	Levantar las cejas hacia arriba.
juego	Levantar las cejas hacia arriba. No vale para <i>treinta y una</i> .
treinta	Guiñar un ojo.
treinta y una	Guiñar un ojo.
ciego	Cerrar los dos ojos (seña incompatible si se tiene una jugada con seña establecida)

Artículo 44. Todas las señas se pueden pasar en el orden y momento que cada jugador estime oportuno excepto en la primera mano de la partida *mus corrido* y *sin señas*, que no se podrán pasar señas hasta que se haya cortado el *mus*.

Artículo 45. Se podrán ver las cartas y pasar señas conforme se van repartiendo las mismas, por lo que está permitido pasar señas con dos cartas, con tres o con cuatro.

Artículo 46. Se permiten *señas parciales*.

- Ejemplos:*
- a) Con *duples de reyes* puedes pasar *dos reyes*, *duples* o las dos.
 - b) Con *duples de ases* puedes pasar *ases*, *duples* o las dos.
 - c) Con *duples de reyes y ases* puedes pasar *reyes*, *ases*, y *duples*.
 - d) Con *medias de reyes* puedes pasar *medias*, *dos reyes* o las dos.
 - e) Con *medias de ases* puedes pasar *medias*, *dos ases* o las dos.

Artículo 47. En el cuadro siguiente se especifica las señas que se pueden pasar en función de cada jugada que se tenga.

	Juego	31	30	29	Menos
duples Reyes	<i>duples, juego, dos Reyes</i>		<i>duples, 30, dos Reyes</i>		<i>duples, dos Reyes</i>
duples Ases					<i>duples, dos Ases</i>
duples otros	<i>duples, juego</i>		<i>duples, 30</i>		<i>duples</i>
medias Reyes	<i>Medias, juego, dos Reyes</i>	<i>Medias, 31, dos Reyes</i>			
medias Ases					<i>medias, dos Ases</i>
medias otras	<i>medias, juego</i>	<i>medias, 31</i>			
dos Reyes	<i>dos Reyes, juego</i>	<i>dos Reyes, 31</i>	<i>dos Reyes, 30</i>	<i>dos Reyes, 29</i>	<i>dos Reyes</i>
dos Ases					<i>dos Ases</i>
otros pares	<i>juego</i>	<i>31</i>	<i>30</i>	<i>29</i>	<i>ciego</i>
sin pares	<i>juego</i>	<i>31</i>	<i>30</i>	<i>29</i>	<i>ciego</i>

Artículo 48. Se permite pasar seña de *juego* cuando sólo tienes tres cartas y las tres son figuras en los dos siguientes casos:

- Mientras están repartiendo, teniendo tres cartas en la mano y antes de que el encargado de repartir reparta la cuarta carta.
- Habiendo *mus*, una vez que te has descartado y antes de recibir la cuarta carta.

Está prohibido pasar *juego* teniendo *treinta y una* cuando se ha repartido la cuarta carta.

Artículo 49. Se permite pasar seña de *medias* cuando sólo tienes tres cartas, y las tres son iguales. Aunque la cuarta carta sea igual, en los dos siguientes casos:

- Mientras están repartiendo, teniendo tres cartas en la mano y antes de que el encargado de repartir reparta la cuarta carta.
- Habiendo *mus*, una vez que te has descartado y antes de recibir la cuarta carta.

Está prohibido pasar *medias* teniendo cuatro cartas iguales una vez que se ha repartido la cuarta carta.

Artículo 50. Si un jugador pregunta a un contrario sobre la veracidad de una seña que cree haber visto, el contrario no está obligado a contestar.

Artículo 51. Está prohibido hacer señas con objeto de preguntar jugada.



Asociación
Navarra de
MUS 4R 4A

Asociación
Navarra de
ZOCO
PACHARÁN NAVARRO
MUS 4R 4A