Mus: el videojuego

4 Jugadores

Cada jugador está colocado frente a su compañero

Se reparten 4 cartas a cada jugador

Fase de mus:

Cada jugador, comenzando por el que está a la derecha del que ha repartido (aka: mano) dice mus o no mus

Si todos dicen mus, cada jugador puede descartar cualquier número de cartas y se le reparte la misma cantidad. Las cartas descartadas son públicas. Se repite el proceso hasta que alguien diga no mus.

A partir de ese momento se juegan 4 rondas: grande, chica, pares y juego

Grande: gana quien tenga la carta más alta. En caso de empate se compara la siguiente hasta haber comparado toda la mano.

Chica: gana quien tenga la carta más baja. Igual que grande.

Pares: al comienzo de la ronda de pares se pregunta quién tiene pares y quién no. Solo juegan esta ronda quienes tienen pares. Gana la mejor mano (Pareja < Trío(Medias) < Duples). En caso de empate gana la mano más alta

Juego: al comienzo de la ronda de juego se pregunta quién tiene juego y quién no. Solo juegan esta ronda quienes tienen juego. Gana quien tiene la mano más cercana a 31 (31 > 32 > 40 > 39 > 38…).

Si nadie tiene juego se juega una mano de punto. Gana quien tenga la mano más alta. La pareja que gane puntos en esta ronda gana un punto adicional.

Cada ronda comienza con la mano y hay varias opciones:

-Pasar: le pasa la vez al siguiente jugador

-Envidar: lanza una apuesta a la otra pareja de, como mínimo, 2 puntos. También se puede apostar más, hasta incluso el órdago, que consiste en jugarse la partida entera a esa apuesta. Si la otra pareja no ve la apuesta, el equipo que la lanza gana 1 punto

-Ver el envite: si el otro equipo ve el envite, se dejan guardados los puntos apostados hasta el final de la ronda.

-Subir el envite: es como verlo pero aumenta el número de puntos apostados. Si la otra pareja no lo ve, quien lo haya subido se lleva los puntos apostados antes de subir.

Al final de cada ronda, se revelan las cartas y se hace el conteo de los puntos. Quien haya ganado cada apuesta se lleva sus puntos, y puntos adicionales según su mano y las rondas de pares y juego:

La pareja que gane pares gana un punto por cada jugador que tenga par, dos por medias y tres por duples.

La pareja que gane juego gana dos puntos por cada juego y tres por 31.

Gana la pareja que llegue antes a 30 o 40 puntos (depende del sitio)

Señas:

* Dos reyes: morderse el labio inferior.
* Tres reyes: morderse de manera lateral el labio inferior.
* Dos ases: sacar la lengua por el centro.
* Tres ases: sacar la lengua por un lateral de la boca.
* Duples (dos pares): levantar las cejas.
* Treinta y una (31 puntos): guiñar el ojo.
* Tres reyes y un as (solomillo): dar un beso al aire.
* Ciego (no llevar ni pares ni juego): cerrar los ojos.