



MUUUUUSEAN NOLA JOKATZEN DEN

Mus jokoa, seguru, karta sorta espainoleko jokorik ezagun eta zabaldueña da, bere xarma eta ezaugarri bereziak direla eta, partida bakoitza joko zoragarri bihurtzen baitute.

- **Jokoaren helburua**

Zortzi hamarreko (40 tanto) esku batean edo batzuetan irabaztea. Sei hamarrekora ere joka daiteke (30 tanto).

- **Karta sorta**

40 kartako sorta espainola erabiltzen da.

- **Jokalaria kopurua**

Sei izan daitezke gehienez ere, eta banaka aritu edo, lau edo sei izanik, binako edo hirunako bi alde, hurrenez hurren, osatuta. Partidarik interesgarriena eta ohikoena lau jokalarikoa izaten da, bikotekakoa, zeinen arauak azalduko baititugu.

- **Karten ordena eta balioa**

Hau da karten ordena, handitik txikira: erregea edo hirukoa, zalduna, txota, zazpikoa, seikoa, bostekoa, laukoa, bikoa eta batekoa. Ez dago ez triunforik ez palo bereizketarik.

Karten balioa, lau paloetako edozeinetan, honakoa da: erregeak, hirukoak, zaldunak eta txotak 10na puntu balio dute eta gainerako kartek adierazirik dutena, bikoak izan ezik, ezen, batekoek bezala, puntu bakarra balio dute. Erregeek hirukoen balio bera dute, eta bikoek batekoena, beraz esan daiteke 8 errege eta 8 batekoekin jokatzeko delakoa. Baina 4 errege eta 4 batekoekin bakarrik ere joka daiteke hirukoek eta bikoek berezko balioa izanik.

- **Karta banaketa**

Jokalariek karta bana hartu behar dute. Kartarik handienak dituzten jokalariek kartarik txikienak dauzkaten bien aurka ariko dira. Kartarik handiena ateratzen duena "esku" izanen da eta haren aurrean bikotekidea eseriko da, eta eskuinaldean, kartarik handiena ateratzen duen aurkaria.

"Esku" denaren ezkerrean jarritako jokalariek, kartak nahasi ondoren, pikatzera emanen dizkio bere ezkerrekoari, zeinek pikatzean ez ditu 3



karta baino gutxiago altxatu edo utzi behar. Ondoren, launa karta emanen die jokalariei, banan-banan, “eskuari” lehena. Kartak emateko eta jokatzeko noranzko edo zentzua bera da, ezkerretik eskuinera.

• Apustu atalak

Jokalaria bakoitzak, bere 4 kartekin, atal hauetan egin dezake apustu:

- Handia. Ahalik eta kartarik handienak izatean datza, ordenaren arabera.
- Txikia. Aurrekoaren alderantzizko apustua da, ahalik eta kartarik txikienak izatean baitatza.
- Pareak. Bi karta edo gehiago berdin izatea da.
 - Parea: 2 karta berdin soilik
 - Mediak: 3 karta berdin
 - Dupleak: 2 pare izatean datza
- Jokoa. Esku arteko lau karten balioaren batura 31 edo gehiago denean izaten da jokoa; jokorik onena 31 da, hurrengoa 32, hurrengoa 40 eta hurrengoak, ordena honetan, 37, 36, 35, 34 eta, txarrena, 33. Jokorik onena daukanak irabaziko du.

Inork jokorik ez badauka –hau da, bakoitzaren lau karten balioaren batura 31 baino txikiagoa bada–, punturik onena zeinek daukan ikusi behar da. Punturik onena 30 da eta beherantz egiten da txarreneraino, 4raino.

Oharra.- Atal batean ere ez dago berdinketa gertatzerik. Bi jokalarik edo gehiagok karta berberak izanez gero, “eskuak” edo harengandik hurbilen dagoen jokalaria irabaziko du.

• Nola hasi eta nola aritu

Launa karta banatu ondoren, jokalaria bakoitzak bereek ematen dizkieten aukerak aztertuko ditu. “Eskua” hasiko da jokoa: kartak ez aldatzea aukeratzeko badu, bere lehen lau kartekin jokatu du eta “ez dago musik” esan du edo, bere aukerak hobetzeko kartak aldatzeko asmorik badu, mus izan nahi duela adieraziko du “mus” esanez.

Eta gainerako jokalariek ere, zeinek bere txanda iristean, mus izan nahi duten ala ez adierazi beharko dute. Baina jokalaria batek, jokatzeko txanda iristen zaionean, musa mozteko “ez dago musik” esaten badu, bat ere ezin izanen da mus izan eta “esku” dena hasiko da jokatzeko aurrerago azalduko dugun bezala.

Txiko bakoitzeko lehen karta banaketan, “mus” esan ordez, mus izan nahi duen jokalaria karta sorta hartuko du eta bere eskuinaldean jarriko du. Jokalaria batek ere musa mozten ez badu, “esku” izanen da orduan banatzen eta jokalaria bakoitzari nahi dituen kartak emanen dizkio.



Azkenik, musa mozten duen jokalaria izanen da lehen esku horretako “esku”.

Kartak banatzen ari den jokalaria, esku bakoitzeko hasierako banaketa egitean, oharkabean bati buelta ematen badio, “mus behartua” izanen da eta nahi duenak ez du kartarik aldatu beharko, mus izan beharko.

Eskua apustu guztiak egiten direnean bukatuko da. Haren bukaeran, jokalaria guztiak beren kartak erakutsi beharra izanen dute ukaturiko jokoez eta pareez zalantzarik egon ez dadin eta nahi ezeko tantoak kobratuko dira. Txikoa bikoteetako batek, beharrezko eskuen ondoren, 40 tanto edo 8 hamarreko, edo gehiago, lortzen duenean bukatuko da. Baita, tanto kopurua ikusi beharrik gabe, jokalaria batek hordago bat onartzen duenean ere, eta orduan jokalaria guztiak erakutsiko dituzte beren kartak nork irabazten duen ikusteko.

Oharra.- Oso enbido handia jotzen bada, 40 tanto edo 8 hamarreko baino askoz handiagoa izan arren, eta jokalaria batek onartzen badu, jokoa ez da oraindik ez irabaziko ez galduko eta bukatu arte segitu beharko da jokatzeko.

Mus partida bat 3 txikoren multzoa da eta 8na hamarrekoko 3 txiko horiek lehenago egiten dituen bikoteak irabaziko du.

- **Mus izatea**

Denek “mus” esan badute, jokalaria bakoitzak bere txandan gauzatuko du eta kartak eman dituenak bakoitzari eskatzen dituenak –laurak ere eska ditzake– emanen dizkio. “Eskua” hasiko da eta bere kartak mahai gainean azpikoz gora utziko ditu ikus ez daitezela.

Karta aldaketa hori lau jokalariek nahi duten guztietan errepikatzen ahalko da.

Piloko kartak banaketa osatu ezin izan gabe bukatzen badira, guztiak utzitakoak hartu eta nahasiko dira, jokalaria bakarra falta denean izan ezik, orduan hark utzitakoak aparte geratuko dira eta esku artean dauzkanak gainerako jokalarienekin osatuko.

- **APUSTU ATALen iragarpena**

Musa ez da altxaldiak pilotzeko jokoa; jokalaria bakoitzak, esku artean dauzkan 4 kartekin, esku bakoitza bukatu arte erakutsi gabe, aurkari haiek baino karta handiagoak dauzkala sinetsarazi beharko die ataletako bakoitzean. Hala ere, zenbait kasutan aurkakoa sinetsarazten saiatuko da, aurkariak beren jokoa baino hobea duela ustekabean harrapatzeko.



“Eskua” lehena izaten da atal bakoitzean paso, enbido jo (bi tanto jokatu) edo apustu handiagoa egin nahi duen adierazten eta gainerakoetako bakoitzak, joko txanda hertsian, paso, enbidoa onartu edo enbidoa handitu eginen duen adierazi beharko du.

“Eskuak” ohiko ordenan iragarri beharko ditu apustu atalak: handia, txikia, pareak, jokorik bai edo jokorik ez. Pareen atalean, jokalariek parerik duten ala ez duten adierazi beharko dute beren txandan eta, bikote bakoitzeko jokalarietako batek gutxienez parerik badu, enbidoetan hasiko dira. Jokoaren hasiera berdina izanen da, jokalarietako bakoitzak, bere txanda iristean, “bai” edo “ez” esanen du. Jokorik inork ez badu, punturik onenera enbido jo nahi duen jokalaria joko du enbido.

Jokalaria batek paso egiten ahalko du kanpo geratu gabe baldin eta bere aurreko jokalariek enbido jo ez badute eta jokora sartzen ahalko da mintzatzeko bere bigarren txanda iristen zaionean, aurreko enbidoak onartu edo handitzeko; baina jokalaria bat, bere aurretik besteren batek enbido jo ondoren paso egiten badu, atal horretatik kanpo geratuko da erabat.

• **Joko honetan erabiltzen diren hitzak**

- Mus. “Mus” esaten duenean, jokalaria batek bere kartaren bat edo gehiago aldatu nahi duela esan nahi du.
- Paso. Enbido jo nahi ez duela edo gainerako jokalariek zer egiten duten ikusi nahi duela adierazteko erabiltzen da.
- Enbido. Jokalaria batek 2 tanto jokatzen duela esan nahi du.
- Enbido gehiago. Jotako enbidoari 2 tanto gehitzea da.
- Gehiago. Jotako enbidoari bere bikoitza jotzea da.
- Eduki. Beste jokalaria batek edo gehiagok egindako apustua onartzen dela esan nahi du.
- Utzi. Beste jokalaria batek edo gehiagok egindako apustua onartzen ez dela esan nahi du.
- Hordago. Tanto edo hamarreko guztiak batera jokatzen direla esan nahi du eta, hola, 8 hamarrekoko txikoa irabazi edo galdu eginen da.
- Nahi eza. Jokalaria batek beste ezeinek bere enbidoa onartzen ez badu hartzen duen tantoa da.
- Tantoa. Irabazirikoa adierazteko erabiltzen diren aleak dira; babarrunak, txitxirioak, harritxoak, txanponak, e.a. dira ohikoak.
- Hamarrekoa. 5 tantoren balioa du.

Museko hitzak ez direnak esaterik ez dago jokoan aritzean, bikotekideen artean hitzarturiko seinaleak litezkeelako. Halaber, jokoari buruzko hitzik



nahi gabe ez da esan behar, partida galdu arren esanikoak berari eustera behartzen duelako.

- **Keinuak**

Debeku da bikotekideari batek dituen kartak erakustea edo esatea. Baina joko-lagunek elkar ulertzeko keinuak egiten ahalko dituzte, interesa aurkariei benetan dauzkaten aukerak ezkutatzean datzalako, eta elkar laguntzen ahalko dute jokoan zehar. Hauek dira maizen onartzen diren keinuak:

- Beheko ezpaina hozkatzea. Handian 2 errege edukitzea esan nahi du. 3 errege adierazteko, alde baterantz hozkatu behar da beheko ezpaina.
- Mihi punta ateratzea. Txikian 2 bateko edukitzea esan nahi du. 3 bateko adierazteko, alde baterantz ateratzen da mihi punta.
- Ezpainak pixka bat okertzen dira edozein aldetara estuturik. Mediak edukitzen direla adieraztekoa da.
- Bekainak altxatu. Dupleak edukitzean egiten da.
- Begi keinua. 31ko jokoa edukitzean edo puntuan handiena, 30 alegia, edukitzean.

- **Tanteoa**

Bikote bakoitzak jokoa batera egiten duenez, puntuazioa bi jokalaria izanen da eta, hortaz, biek egiten dute zenbaketa, bata tantoez eta bestea hamarrekoez arduratuko dira.

Jokatzen hastean, platertxo batean jarriko dira mahai erdian partida egiteko beharrezko tantoak. Atal bakoitzean jokaturiko zenbatekoak gogoan gordeko dira eta esku bakoitza bukatutakoan apuntatuko da. Nahi ezekoak edo atzera egindakoak unean berean apuntatzen dira.

Esku bakoitzaren bukaeran, jokalariek kontaketa egiten dute, ozenki, zenbat tanto hartzen duten eta zergatik esanez. Berek edo bikotekideek jokoa zenbat puntu lortu duten, hainbat tanto hartuko dute; beren aurrean utziko dituzte norberak dauzkana edozein unetan ikusi ahal izateko.

Tantoen kontua egiten duen jokalaria bere aurrean bost izatean, "hamarrekoa" esanen du eta joko-kideak tanto horietako bat hartuko du eta gainerako laurak erdian utziko ditu.

Esku baten bukaeran bikote batek 35 tanto edo gehiago izatean, bikote horretako kide batek "eskolara" esan behar du eta hamarreko guztiak mahai erdira bota behar dira. Horrela, hiru txikoak irabaztear daudela ohartaraziko dira aurkariak.



Hau da jokaldien balioa, kobratzeko ordenan:

Jokaldien balioa

Ezetza edo nahi eza, tanto 1
Pasoan joaniko handia, tanto 1
Pasoan joaniko txikia, tanto 1
Parea, tanto 1
Mediak, 2 tanto
Dupleak, 3 tanto
3lko jokoak, 3 tanto
Gainerako jokoak, 2 tanto
Jokorik ez edo puntua, tanto 1

Bikote bati hirugarren txikoa irabazteko tanto gutxi falta zaionean, enbidoekin edo hordagoarekin kontu handia izan behar da eta kobratzen den lehena “ezetza” edo “nahi eza” dela gogoratu; jokalaria bakoitzaren tantoak adieraziriko ordenan kobratuko dira eta 8 hamarrekoak edo 40 tantoak lortzen dituen lehen bikoteak irabaziko du.

Apustuak kobratzeko arau hauek bete behar dira:

- Handia eta txikia. Jokalari guztiek paso egiten badute –inork enbidorik jo gabe–, eskuaren bukaeran, handirik onena daukanak tanto bat hartuko du, hala nola txikirik onena daukanak.

Baina, jokalari batek enbido jotzen badu eta inork onartzen ez badu, jo duenak orduantxe hartuko du tanto bat, “nahi eza” dela-eta edo enbidoa “ez” onartzeagatik, eta apustua kobratutzat joko da.

- Pareak eta jokoak bai. Jokalari guztiek inork enbido jo gabe paso egiten badute, eskuaren bukaeran, kartarik onenak dauzkan jokalaria haien balioa hartuko du, gehi bikotekideari jokaldi hauengatik dagozkion tantoak.

Jokalari batek enbido jotzen badu eta inork onartzen ez badu, uanean berean hartuko du tanto bat “nahi eza” dela eta, baina joko eskuaren bukaeran bere jokaldiaren balioa ere hartuko du, gehi bere kidearenarena, nahiz eta kartak aurkarietako edozeinenak baino txarragoak izan.

- Jokorik ez. Denek paso eginik enbidorik ez badago, punturik onena daukanak tanto bat hartuko du. Jokalari batek puntuan enbido jota inork onartzen ez badu, orduantxe tanto bat hartuko du “ezetza” edo “nahi eza” dela-eta



eta puntuko beste bat bukaeran, nahiz eta hori beste jokalaria baina txikiagoa izan.

Enbidoari ezetza ematen dion jokalaria, onartzen ez duelako, apustua kobratzeko eskubidea galduko du erabat, eskuaren bukaeran kartak erakustean bere jokaldia hobe zela ikusi arren.

Apustuetako edozeinetan, kartarik onenak dauzkan kideak irabaziko du, enbido jo edo hordagoa bota duenak apustua onartu duen aurkariak baino karta txarragoak baditu ere.

Tantoren bat hartzea ahaztu zaion jokalaria karta sorta hurrengo eskuko kartak banatzeko mozten den unean galduko du hartzeko eskubidea.