

# Euskal Herriko Mus Txapelketa

## MUSeko ARAUTEGIA.

- 1) Bi bikoteren artean jokatu da musera. 8 hamarrekotara izango diren 3 partida jokatu direlarik. (Herrietako kanporaketa saioetan, tokian tokiko ohituren arabera jokatzeko aukera izango da)
- 2) Partidari hasiera emateko eta nork banatuko duen erabakitzeko bi aukera daude: batetik kartak banatu eta kartarik txikiena egokitzen zaiona hasi daiteke etab estela jokalariek altxatzen duten kartaren arabera. (Urrea bada, altxa duenaren eskuinekoa hasiko da banatzen, kopa bada altxa duenaren bikoteak banatuko du, ezpata bada, bere ezkerretakoak banatuko du eta txota bada altxa duenak banatu beharko du). Bada beste aukera bate re; Bi bikoteak ados badira, edonork bana lezake eta lehen jokoan mozten duena *esku* izango litzateke.
- 3) Kartak banatzea dagokionak, lehenik nahasi eta ondoren bere ezkerrekoari emango dio moztu ditzan. Kartak banan bana banatuko ditu, bere eskuinean geratzen dena esku izango delarik. Lauk arta banatuko zaizkio jokalariei bakoitzari.
- 4) Lehenengoz kartak banatzean, kartarenbat agerian geratuko balitz *eskutik* dagoenak erabaki beharko luke *musa* behartzen duen (behar ez diren kartak mahai gaineratu eta berriak banatzeko aukera). *Mus* emango balitz jokoak bere horretan jarraituko luke.
- 5) Eskutik den jokalariek erabakitzen du joko hasi edo mus eman. Azken hau balitz, aurkariari legokioke mus ematea edo joko hastea.
- 6) Jokalari guztiek mus emanaz gero behar ez diren edo gogoko ez dituzten kartak mahai gainera bota behar dira. Kartak banatzea dagokionak *esku* dagoenetik hasita banatuko ditu kartak. Behin banatuko dizkio jokalariei bakoitzari, mahaira bota dituen karta kopurua hain zuzen.
- 7) Norbaitek joko hasteko eskatuko balu, *esku* udagoenari legokioke hizketan hastea. Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta azken hau inork izango ez balu puntura.
- 8) Jokalarirenbatek joko balu, apusturik egingo balu, bikote aurkariaren esku legoke apustua hartzea, uztea edo eta apustu handiago batekin erantzutea. Apustua ez hartzeko kasuan, apustua egin duen bikoteak tanto bat jasoko luke. Apustua hartuz gero, partidaren amaieran karta hoberenak dituenak, jokatuak tantoak jasoko lituzke. (Lehenik handira, ondoren txikira, paretara, jokora eta ez balego puntura jasoko lirateke tantoak. *Hordagorenbat* balego eta aurkariak hartuko balukete joko moztu egingo litzateke hordagoaren arabera partida erabakiz) Azkenik hasierako apustua baino handiagorenbatekin erantzunez gero; lehen apustugileak utziko balu eginiko lehena postua adinako tantoak galduko lituzke hartuz gero partida amaierako kontaketan argituko litzateke azkena postuaren arabera. (Bikote bereko bi kideek apustu egingo balukete, lehenbizi hitz egin duenaren apustua hartuko litzateke kontutan)
- 9) Apustua egitean, bikote aurkariak hitz egin dezake apustua onartzen duen edo ez erabakitzeko. Bakoitzak zein karta dituen esan liezaioke aurkariari baina betiere jokatzeko ari denaren inguruan eta egia esanez.

- 10) Arauturiko keinuak bakarrik onartuko dira txapelketan. Hauek dira:
- Bi errege: Ahoko behe aldeko ezpainak hozkatuaz.
  - Bi bateko: Ahoko mingain punta atereaz.
  - Meriak (hiru karta zenbaki berdinarekin): Ahoko ezpainak albo batera mugituaz
  - Dupleak (zenbaki berdina duten bi bikote): Ahoko ezpainak bi aldetara mugituaz.
  - Puntura 29: Meriak bezala
  - Puntura 30 edo 31: Begi bat itxiaz.
- 11) Bi bikoteek baldin badituzte dupleak eta pare handienak berdina badira, pare txikienetan zenbaki handiena duen bikoteak irabaziko du.
- 12) Pareak izanda, ohar gabean, ez dituela esan duen jokalaririk balego:
- Beste inork parerik ez badu partida amaierako kontaketa tantoak jasoko ditu.
  - Bikote aurkariko norbaitek parerik balu, apustu egin izan balu bezala jasoko du tantoa.
- 13) Jokorik izan gabe, ohar gabean, baduela esan duen jokalaririk balego:
- Ez badago joko duen jokalaririk, bikotea urkariak bi tanto jasoko ditu (puntu eta puntu utziaren izenean)
  - Aurkariak bakarrik baldin badute joko, apustu guztiak bertan behera geratuko dira eta aurkariak duten jokoarengatik jasoko dute dagokien tanto kopurua.
  - Hanka sartu duen jokalaria bikoteak joko badu eta aurkariak ere badute, aurkariak tanto bat jasoko dute (apustu egin izan balute bezala) eta jarraian jokoarengatik dagozkien tantoak kontatuko dituzte.
- 14) Jokoa izanda, ohar gabean, ez duela esan duen jokalaririk balego:
- Gainontzeko jokariak ez badute jokorik, puntuari dagozkion apustuak bertan behera geratuko dira eta aurkariak puntu eta puntu utziari dagozkion tantoak jasoko dituzte. Ez da utzitako joko kontatuko.
  - Aurkariak joko badute, puntu utzia eta jokari dagokion tanto kopurua jasoko dituzte.
- 15) Parerik eta jokorik ez duen jokariak ezin izango du bere bikotearen izenean apusturik egin.
- 16) Apustua egin eta onartzen ez den une bakoitzean jasoko dira utzitako tantoak. Berdinketa kasuetan beti, esku dagoen jokariak irabaziko du. Buelta bakoitzaren amaieran, jokari guztiek beraien kartak mahai gainean erakutsi beharko dituzte kontaktarako. Kontaketa, lehenik handira, ondoren txikira, paretara eta jokora edo puntura egingo da ondorengo arauen arabera:
- Handira:
    - i. Pasoan joan bada, karta handiena duenak tanto bat jasoko du.
    - ii. Apusturik izan bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.
  - Txikira:
    - i. Pasoan joan bada, karta handiena duenak tanto bat jasoko du.
    - ii. Apusturik izan bada, jokatu denaren arabera tantoak jasoko dira.
  - Paretara:
    - i. Pasoan joan bada, parerik onenak dituen bikotearen pareak kontatuko dira. Pare bakoitzarengatik tanto bat, bi meriengatik eta hiru duplengatik.
    - ii. Apusturik izan bada, aurrekoaz gain apustuan jarritako tantoak ere jasoko dira.

- Jokora:
    - i. Pareetan bezala, joko bakoitzarengatik bi tanto jasoko dira eta hiru 31 izateagatik. Bikote irabazleak bakarrik kontatuko ditu tantoak.
  - Puntura: (jokorik ez dagoen kasuan soilik)
    - i. Pasoan joan bada, punturi konena duen bikoteak jasoko du tantoa.
    - ii. Apustua egin eta utzi bada, egin duenak jasoko du tantoa.
    - iii. Apustua egin eta hartu bada, apustuko tantoez gain punturi dagokiona ere jasoko du onena duenak.
- 17) Adibide gisako apustuak eta jaso beharreko tantoak:
- Enbidoa jo eta aurkariak utzi badu: tanto bat
  - Enbidoa jo eta aurkariak hartu badu: bi tanto
  - 3 enbidatu eta aurkariak utzi badu: tanto bat
  - 3 enbidatu eta aurkariak hartu badu: 3 tanto
  - Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta nahi ez baduzu: 2 tanto
  - Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta nahi baduzu: 6 tanto
  - Enbidoa jo eta aurkariak 4 gehiago jotzen baditu eta 3 gehiago jo ondoren aurkariak nahi ez badu: 6 tanto
- 18) Kartak mahaitik biltzean, ezini zango da tantorik jaso. (nahiz eta ondo irabaziak izan)
- 19) Epaile lanean diharduenak, jokalariren batek eskatuta soilik esku hartu ahali zango du.
- 20) Araudi honen inguruko eztabaida edo bestelako ezin ulertuak argitzea eta bideratzea epaile lanean diharduenari dagokio. Bere azken erabakia mugiezina izango delarik.

Euskal Herrian, 2009. urtean.

