

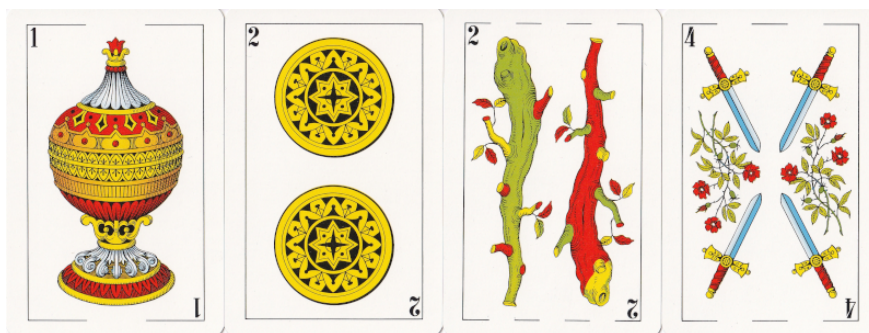
Mus

(Egy vidám spanyol hazard, ami inkább kommersz szórakozás, 3-6 játékos)

/ www.ludens.hu

A Fournier Kártyagyár (Naipes Heraclio Fournier, S.A.) honlapján található szabályleírás szerint a Mus minden bizonnyal a legnépszerűbb kártyajáték Spanyolországban. Különleges, vonzó és izgalmas, amit beláthatnak, kik kipróbálják – és ami biztosan állítható, családi, társasági (lap összehasonlító) vetélkedés – ahol valóban babra mehet a játék (a zseton azért még befér). Mondhatni parti játék kategória, de a feszebb fajtaból – s kiemelendő, hogy nagyon alkalmas a szülők és gyermekeik játékos, vidám közös szórakozására (amely egyébként a gyerekeknek valóban tanulságos is). Fontos megjegyezni, hogy sokkal könnyebb belejönni játékközben, mint csak olvasni e szabályleírást. :-)

A játék folyamán egymástól függetlenül a kézben tartott lapok négyféle összehasonlítása tekintetében lehet tételölő akciokat (licitálás) lefolytatni. Azaz hogy melyik "kéz" erősebb **csökkenő "betűrend", növekvő "betűrend, azonos rangú lapok, illetve a lapok pontösszege** tekintetében?



Spanyol kártya (Naipes – Piatnik gyártmány)

I. Alapismeretek

A játékot 3, 4, 5, vagy 6 fő játszhatja 40 lapos latin színjelzős paklival – rendelhető a Piatniktól ("Naipes": cikkszám: 197611), de természetesen francia kártyával is játszható, ha játék előtt eltávolítjuk a pakliból a 10-es, 9-es és 8-as lapokat (fontos, hogy ezeket). A leírás a spanyol kártya lapjainak rangjait alkalmazza, francia kártya esetén a lovagnak a dáma felel meg, az apródnak a bubi, illetve az 1-esnek az ász (a többi lap rangja ugyan az).

Ha 3 vagy 5 játékos van, akkor mindenki önállóan játszik – a licitálásban önmaga tekintetében nyilatkozik. Amennyiben 4 vagy 6 játékos van, akkor két csapatot alkotnak a játékosok, azaz ilyen esetben két párt verseng egymással (négyesben a csapattársak szemben ülnek, hatosban a két csapat tagjai váltva ülnek körül az asztalt) – ilyenkor egyazon csapat tagjai csapatuk nevében nyilatkoznak (6 játékos esetén a csapatok előre választanak egy-egy "kapitányt" / ez négy játékos esetén sem árt). Ennek következtében vannak különbségek a licitálási folyamat, illetve a bemondások tekintetében. Hazájában a Must négyen játsszák leginkább.

Ebben a játékban a lapok színei nem számítanak, csak a rangjuk. A **lapok csökkenő rangsorrendje** minden színben: király (K), lovas (L), apród (A), 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

(Ennek megfelelően a növekvő sorrend: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, A, L, K.)

Megjegyzés: A spanyol (latin) paklik figurás lapjainak spanyol nevei Rey (R), Caballo (C), Sota (S), azonban sok esetben az R, C, S rajzelek helyett is számok szerepelnek (az is változó, de természetesen 7-nél nagyobbak), leginkább **12, 11, 10** – ezekkel ugyan úgy működik a játék.

Ezek a sorrendek a rendezés (betűrend) szerinti összehasonlítások (első két tételölő akció a licitálásban) tekintetében lényegesek.

A lapok pontértékei

- figurás lapok (K, L, A): 10 pont;
- a számos lapok: névértékük szerinti pont (pl. a 7-es 7 pont).

Ezen pontszámokat kell figyelembe a lapok pontösszege szerinti összehasonlításban (a negyedik /utolsó/ tételölési akció a licitálásban, illetve összehasonlítási kategória).

Lap/"kéz" összehasonlítási kategóriák:

Az osztás alkalmával minden játékos 4 lapot kap. Ezen négylapos "kezek" már említett négyféle összehasonlítása (a kötött sorrendű licitálás tételmelesi akcióinak sorrendje szerint) a következő:

1. **Magas** (csökkenő "betűrend" szerint): Minden "kéz" lapjait rangjaik szerinti csökkenő sorrendbe kell rendezni, majd a "kezeket" csökkenő betűrendbe kell rendezni. Amelyik "kéz" előrébb van a sorrendben, az a rangosabb, azaz ily módon a legelső kéz a győztes. Pl.: 4422, 4332, 3311, 3221 – azaz a 4422 a legrangosabb. Az alapidj, amit ide vonatkozó tételmelesi akció hiányában kap a "Magas" nyertese: 1 babszem – egyébként a tételmelesi akció figyelembevételével.
2. **Alacsony** (növekvő "betűrend" szerint): Minden "kéz" lapjait rangjaik szerinti növekvő sorrendbe kell rendezni, majd a "kezeket" növekvő betűrendbe kell rendezni. Amelyik "kéz" előrébb van a sorrendben az a rangosabb, azaz az ily módon a legelső kéz a győztes. Pl. (az előbbi kezekkel): 1133, 1223, 2244, 2334 – azaz itt a 1133 a legrangosabb. Az alapidj, amit idevonatkozó tételmelesi akció hiányában kap az "Alacsony" nyertese: 1 babszem – egyébként a tételmelesi akció figyelembevételével.
3. **Párok** (párok, hármasok birtoklása szerint): Az egyforma rangú lapokból álló összefüggések értéke, száma szerint kell ez esetben a "kezeket" rangsorolni. E tekintetben az értékelhető kezek értékesség szerinti **növekvő** sorrendje (egy pár, trió, kétpár): **egy pár**: két azonos rangú és két ezekből és egymástól is különböző lap – összehasonlítás tekintetében a magasabb rangbéli pár a rangosabb – a másik két lap nem számít; **trió**: három azonos rangú lap és egy ezekből különböző lap – összehasonlítás tekintetében a magasabb rangbéli trió a rangosabb – a negyedik lap nem számít; **két pár** (négy egyforma is két párnak számít) – összehasonlítás tekintetében a magasabb párokat kell előbb összevetni, amelyik kéznek ez a magasabb párja rangosabb lapokból áll, az a nagyobb értékű, ha a magasabb párok egyforma rangú lapokból állnak, akkor a kezek alacsonyabb párai döntenek. Megjegyzés: tehát minden két pár értékesebb, mint bármely trió, és minden trió értékesebb, mint bármely pár. Az alapidj, amit idevonatkozó tételmelesi akció hiányában kap a "Párok" nyertese: két pár birtoklása esetén 3 babszem, trió birtoklása esetén 2 babszem, egy pár birtoklása esetén 1 babszem – egyébként a tételmelesi akció figyelembevételével.
4. **Szumma** (a kezek pontértékeinek összege szerint): Össze kell adni a kéz lapjainak pontértékeit – ez a szám a szumma (38 és 39 nem adódik), az összehasonlítás tekintetében kétféle lehetőség van, DE egy alkalommal csak az egyik kerül alkalmazásra). Első lépésben az elsődleges szummájú kezeket hasonlítják csak össze, ha vannak ilyenek. A másodlagosak **csak akkor kerülnek értékelésre, ha nincs elsődleges** szummájú kéz. Az elsődleges szummák csökkenő értékességi sorrendje: 31, 32, 40, 37, 36, 35, 34, 33 (ez a legalacsonyabb még elsődlegesnek számító szumma) – a legrangosabb 31-es szummájú kéz az, ami három darab 7-esből és egy darab 10 értékű lapból áll (ilyen egy kiosztásban nyilván csak egy lehet). Ha csak egy elsődleges szummájú kéz van, akkor az a nyerő. A másodlagos szummájú kezek csökkenő értékességi sorrendben: 30, 29, 28, és így tovább 4-ig (az a lehetséges legalacsonyabb) – ha senkinek nincs elsődleges szummájú keze, akkor ez utóbbi alapján történik a kiértékelés (egyébként ez a szakasz nincs). Az alapidj, amit ide vonatkozó tételmelesi akció hiányában kap a "Szumma" nyertese: 31-es szumma esetén 3 babszem, 32, 40, 37, 36, 35, 34, 33 szummák esetén 2 babszem, illetve egyéb pontszámoknál, azaz ha nincs elsődleges szummájú kéz, akkor 1 babszem – egyébként a tételmelesi akció figyelembevételével.
(Tehát nevezzük ezeket lap összehasonlítási kategóriáknak – négy fajta.)

- A fenti négy módozat kiértékelése egymástól független, és szigorúan a fenti sorrendben történik.
- A fentiek alapján – bármelyik összehasonlítási módozat tekintetében – a megkülönböztethetetlen legértékesebb kezek közül az a nyerő, amelyik tulajdonosa az osztásnál hamarabb kapott lapot. A legrangosabb helyen tehát az a játékos ül, aki az osztásnál először kapott lapot (spanyolul mano, szokták mondani forehandnek – mondhatni az erőnyerő, lehet magyarul Manó / ha a kaláberben a Bela lehet Béla... :-)). A Manó ül tehát a legrangosabb helyen, aki egy partiban alapból az a játékos, aki először kapott lapot az osztásnál.
- Két csapat vetélkedése esetén (4 vagy 6 játékos esete) az a csapat a nyerő – bármelyik összehasonlítási módozat tekintetében (persze a módozatok kiértékelése egymástól független) – melynek a tagja a fentiek szerinti nyerő játékos.

II. A játék szerkezeti leírása

1. Osztás

2. **Lapcsere**
3. **Licitálás** (közben adott esetekben részelszámolás)
4. **Lap kiértékelés, elszámolás**

Osztás

Keverés és emelés után az osztó, kezdve jobboldali szomszédjával, jobb kéz felé egyesével minden játékosnak négy lapot oszt.

Az osztáshoz hasonlóan a lapcsere folyamata és a licitálás is **jobb kéz felé halad**, sőt a következő osztó is a jelenlegi osztó jobboldali szomszédja lesz.

Lapcsere

Ha valamelyik játékos a 4, 5, 6, 7 lapokat kapja, közvetlenül az osztás után (tehát a valódi lapcsere előtt) jelezheti ezt, miután az osztó a pakli tetejéről ad neki másik négy lapot, az eredeti négy lap pedig színével lefelé az asztalra kerül (eldobott lapok kupaca). Ha több játékosnak is van ilyen lapja, akkor újra el kell végezni az osztást.

A tényleges lapcserevel kapcsolatos nyilatkozatokat az kezdi, akinek először osztottak lapot (az osztó jobboldali szomszédja), azaz az eredeti Manó. Pontosabban ő tehet javaslatot, hogy minden játékos cserélhessen 1-4 lapot ("Cseréljünk!", spanyolban "Mus" – innen a játék neve (magyarul ejtve Musz). Ha ő nem javasolja, akkor nincs cserélés. Ha javasolja, a cserét, akkor a játékosok jobbra sorra nyilatkoznak, hogy akarnak-e cserét. Ha bármelyikük elutasítja a cserét (Nincs csere!, spanyolban "No hay mus"), akkor ő lesz a Manó és nincs csere (a Manó kiléte az egyébként egyenértékű kezek megkülönböztetése miatt fontos – lásd előbb). Ha minden játékos elfogadja a cserét (Cseréljünk!, "Mus"), akkor marad az osztó jobboldali szomszédja a Manó, és cserélhetnek a játékosok.

A Manó kezdi a cserét és jobbra sorra minden játékos színével lefelé letesz az asztalra 1-4 lapot (mindenki egy kupacba – ez az eldobott lapok kupaca), de legalább egyet. Majd az osztó, a Manóval kezdve, mindenkinek annyi lapot ad, amennyit letett (hogya mindenkinek ismét 4 lapja legyen a kezében).

Ezt követően a Manó még egyszer kezdeményezhet lapcserét, de már csak egy alkalommal – ami a leírtak szerint folyik le.

Hat játékos esetén előfordulhat, hogy nem jut minden játékosnak lap az eredeti pakliból, ilyenkor az eldobott lapok pakliját megkeveri az osztó és abból szolgálja ki a lapra váró játékosokat – ha csak egy játékos vár ilyen esetben lapra, akkor az ő eldobott lapjait leveszik az eldobott lapok paklija tetejéről, és úgy keverik meg azt.

Licitálás (közben adott esetben részelszámolás)

A négy lap összehasonlítás (Magas, Alacsony, Párok, Szumma – lásd előbb) tekintetében a négy licitszakasz (a négy tétemelési akció) egymástól függetlenül zajlik, a követendő kötelező sorrendben: Magas, Alacsony, Párok, Szumma. E négy licitálási szakasz menete alapjaiban azonos, a "Párok" esetében a különbség abból adódhat, ha csak egy félnek (egyéni játékos vagy csapat) van értékelhető összefüggése, vagy ha egyiknek sincsen. A "Szumma" esetében az lehet a különbség, ha csak egy félnek van elsődleges szummájú keze, vagy egyiknek sem.

Három és öt játékos esetén a licitálás egyéni, a játékosok saját maguk tekintetében nyilatkoznak. Négy és hat játékos esetén a licitálás a két csapat tekintetében folyik (lényegét tekintve ez egy kettős licitálás), azaz minden játékos a saját csapata tekintetében nyilatkozik – ilyen esetben miután minden csapat tag már beszélt a "kapitány" nyilatkozata a döntő (illetve a kapitány nyilatkozatára tehet bármely csapattagja emelő javaslatot, s utána a kapitány dönthet). Ha nincs kapitány, akkor a magasabb nyilatkozat a mérvadó, illetve itt is megegyezésre juthatnak a csapattársak (a határozottabb álláspont lesz a végleges). Megjegyzem (óvatosan), négyen vagy hatan is játszhatnak egyénileg, ez esetben is az egyéni licitálási formát követik.

Az egyéni licitálás, egy licitszakasz – "alapforma" (Magasnál és Alacsonynál)

A fentiekben leírtak figyelembevételével ezen licitszakasz leírásban tehát úgy tekintem, hogy a két csapat licitálása (4, 6 fő esetében) megegyezik két egyéni játékos licitálásával. Így feltételezem, hogy a licitálók száma 2, 3, vagy 5.

Itt tehát a játékosok arról döntenek, mekkora legyen – az ezen licitszakaszhoz tartozó "kéz" összehasonlítás tekintetében – a **nyertes díja** (plusz bónusz – lásd az elszámolás fejezetben). Emlékezzünk, hogy mind a négy "kéz" összehasonlítás (nevezhetjük őket "kéz" összehasonlítási kategóriáknak is) esetén van alapidj – lásd a Magas, Alacsony, Párok, Szumma meghatározásoknál. Ez az alapidj a licitszakasz kezdetén (az illető kategória tekintetében) az **érvényes díj**.

A Manó nyilatkozik először, vagy passzol vagy emelést javasol (jelentésüket lásd lejjebb). Ezt követően a játékosok jobbra sorra nyilatkoznak, a licitszakasz menete a továbbiakban a következő:

Háromféle kijelentést tehetnek: **passz, lássuk, emelem**:

- **Passz** esetén az illető játékos feladja az aktuális licitszakaszt (ebben a licitszakaszban már nem nyilatkozhat), illetve az ahhoz tartozó "kéz" összehasonlításban (ha lesz is) nem fog részt venni, és e kategória nyertesének a jelenleg **érvényben lévő díjat** (babszemet) adja. Kivételt képez, ha a licitszakasz első körében mindenki passzol.
- **Lássuk** esetén az illető játékos azt jelzi, hogy nem emel, marad a licitálásban, és részt akar venni az ahhoz tartozó "kéz" összehasonlításban (ha lesz), tovább ha ebben a licitszakaszban előtte volt már emelés, akkor a legutóbb bement (az eddigi legmagasabb) emelési javaslatot elfogadja – és ezzel **érvényesíti** azt. Ha a licitszakasz első körében az utolsón kívül mindenki passzolt, akkor az utolsó csak passzolhat.
- **Emelés** ("Emelem x-szel") esetén az illető játékos azt jelzi, hogy x értékkel (babszemmél) magasabb díjat javasol, marad a licitálásban és részt akar venni az ahhoz tartozó "kéz" összehasonlításban (ha lesz), továbbá, ha ebben a licitszakaszban előtte volt már emelés, akkor az ő nyilatkozatát megelőző legutóbbi (legmagasabb) emelési javaslatot ezzel **érvényesítette**. Ha a licitszakasz első körében az utolsón kívül mindenki passzolt, akkor az utolsó csak passzolhat.

Tehát ha egyetlen játékos is a **"lássuk", "emelem"** kijelentések valamelyikét tette, akkor az ő nyilatkozatát megelőző legutóbbi (legmagasabb) emelési javaslatot (ha volt) **érvényesítette** – azaz ezáltal a szóban lévő kategória díja (legalább) ennyi lesz – későbbi "elriasztás" esetén (lásd lent) vagy a kiértékelési szakaszba jutva.

A licitálás jobb kéz felé folyamatosan halad mindaddig, amíg a következő szituációk egyike be nem következik, kivéve a **"Kiugrok!"** bementést – lásd lejjebb:

1. Nem volt emelési javaslat, de az alapidj vonatkozásában csak egy játékos mondta a "lássuk" nyilatkozatot, vagy volt emelés, de a legutolsó emelést követően olyan helyzet alakult ki, hogy minden más (az emelőtől különböző) játékos feladata ezt a licitszakaszt (esetleg már korábban);
 2. Nem volt emelési javaslat, de az alapidj vonatkozásában több játékos mondta a "lássuk" nyilatkozatot, vagy a licitálás első körében mindenki passzolt, vagy volt emelés és egy emelést követően senki nem emelt, viszont legalább egy játékos "lássuk" kijelentést tett.
- Az 1. esetben az utolsó emelést javasoló játékos megnyerte ezt a kategóriát, függetlenül attól, milyen lapja van az illető kategória tekintetében (azaz függetlenül a "kezek" összehasonlításától – ez az ellenfelek **"elriasztásának"** esete). Ilyenkor azonnal megtörténik a díjak kifizetése e kategória tekintetében, minden más játékos saját feladásakor (amikor ő feladta) érvényes díjat fizet e kategória nyertesének. Ez esetben ez a kategória már nem szerepel a "kezek" kiértékelése részben. Ezek után a következő licitszakasz (tételmeleési akció) következik, illetve a Szummához tartozó licitszakasz után a "kezek" kiértékelése, az elszámolás következik.
 - A 2. esetben a következő licitszakasz (tételmeleési akció) következik, illetve a Szummához tartozó licitszakasz után a "kezek" kiértékelése, az elszámolás következik.

A "párok" licitszakaszának eltérései

Ebben a licitszakaszban először mindenkinek nyilatkoznia kell, van-e birtokában valamely "párok" típusú lapösszefüggés (pár, trió, két pár), **"Van."**, **"Nincs"**. Ez esetben blöffölni tilos!

Ha legalább ketten rendelkeznek valamilyen "párok" típusú lapösszefüggéssel (ez csapatok esetén /4, 6 játékos/ azt jelenti, hogy mindkét csapat legalább egyik játékosa "Van" nyilatkozatot tett), akkor a licitálás a korábban leírt "alapforma" szerint bonyolódik.

Ha csak egy játékosnak (egyik csapatnak – bármelyik tagja részéről) van "párok" típusú lapösszefüggése, akkor az a játékos (csapat) megkapja az alapidíjat és a bónuszt (lásd az elszámolás fejezetben) – és ez a licitszakasz kimarad.

Ha egyik játékos (csapat) sem rendelkezik "párok" típusú lapösszefüggésekkel, akkor ez a licitszakasz kimarad, és díjat sem kap senki ezen "kéz" összehasonlítási kategória vonatkozásában.

A "szumma" licitszakaszának eltérései

Ebben a licitszakaszban először mindenkinek nyilatkozni kell, hogy van-e legalább 31 pont "szummájú" a "keze", "**Van.**", "**Nincs**". Ez esetben blöffölni tilos!

Ha legalább ketten mondják, hogy "Van." (ez csapatok esetén /4, 6 játékos/ azt jelenti, hogy mindkét csapat legalább egyik játékosa "Van" nyilatkozatot tett), akkor a licitálás a korábban leírt "alapforma" szerint bonyolódik.

Ha csak egy játékos (csak egyik csapatnak mindkét vagy bármelyik tagja) mondott "Van." nyilatkozatot, akkor az a játékos (csapat) megkapja az alapidíjat és a bónuszt (lásd az elszámolás fejezetben) – és ez a licitszakasz kimarad.

Ha egyik játékos (csapat) sem mondott "Van." nyilatkozatot, akkor a 31 pont alatti (második típusú) szummájú "kezek" tekintetében a korábban leírt "alapforma" szerint bonyolódik le ez a licitszakasz.

"Kiugrok!"

(Kiugrás a licitálásból)

Ha valamelyik játékos a licitálás bármelyik szakaszában az mondja "**Kiugrok!**", akkor a többi játékos (csapatok esetén /4, 6 fő/ a másik csapat) "**passz**" vagy "**lássuk**" kijelentést tehet.

- Ha mindenki passzolt, akkor a kiugró játékos (csapat) függetlenül attól, milyen lapja van, az aktuális licitszakasz tekintetében mindegyik játékostársától (csapatok a másik csapattól) megkapja a játékosonkénti (a játékos kilététől függő – pl. valaki korábban passzolt egy licitfolyamatban) érvényben lévő díjat és a járó bónuszokat. A hátralévő licit szakaszok tekintetében nincs díjazás. Illetve a korábban lezajlott licitszakaszok tekintetében azok után kap díjat, melyek "kéz" összehasonlító szakaszba irányítottak, és a "kiugró" játékos (csapat) nem passzolta azokat – ezek esetén megkapja a játékosonkénti (a játékos kilététől függő – pl. valaki korábban passzolt egy licitfolyamatban) érvényes díjait és a járó bónuszokat. Minden társától, csapatok esetén a kiugró csapat a másik csapattól. Ez esetben a többi játékos (másik csapat) nem kap díjat.
- Ha van, aki nem passzol, akkor a "kezek" kiértékelése következik ebben (amiben a kiugrás történt) az egy összehasonlítási kategóriában, aki (amely csapat) abban győzedelmeskedik, az a nyertes. A kiugrásnál nem későbbi licitszakaszok tekintetében, melyek "kéz" összehasonlító szakaszba irányítottak, és a nyertes játékos (csapat) nem passzolta azokat, megkapja az ott érvényben lévő díjat plusz egy babszemet és a bónuszokat (lásd később). Továbbá a kiugrásnál későbbi licitszakaszok tekintetében megkapja az alapidíjat és a bónuszokat.

"Kezek" kiértékelése, elszámolás

Ha licitálásnak vége szakad, a játékosok kiterítik lapjaikat. Ha van olyan licitszakasz, ami ide irányítódott (azaz nincs még elszámolva), akkor a "kéz" összehasonlítási kategóriák szokott sorrendjét betartva eldöntik, melyik kategóriát ki (melyik csapat) nyerte (az összehasonlítás módja végett lásd a kategóriák meghatározását). A sorrend betartása, azért lényeges, mert ha valaki (valamelyik csapat) eléri az előre meghatározott 40 pontot/babszem (lásd később), akkor vége a partinak.

Bónusz díj

Egy kategória győztes játékos (csapat) – akár elriasztással, akár "kéz" összehasonlítással lett győztes – a kialkudott díjon túl **bónusz díjat** is kap a "párok" és a "szumma" kategóriákban (csapatok esetén a kategória győztes csapat tagjainak összes "párok" lapösszefüggését, illetve értékelhető szummájú "kezeiket" díjazni kell):

- két pár után 3 babszem;
- trió után 2 babszem;
- egy pár után 1 babszem;
- 31 pont szummájú kéz (csapatnál kezek) után 3 babszem;
- 31-nél nagyobb pontszámú kéz (csapatnál kezek) után 2 babszem;
- 31-nél kisebb pontszámú kéz (csapatnál kezek) után 1 babszem – DE csak akkor, ha a licitálás a másodlagos szummájú (31-nél kisebb) kezek tekintetében folyt.

Fontos: Egyéni játéknál a győztesnek a többi játékos mindegyike fizeti a kialkudott díjat, illetve a járó bónuszdíjakat. Csapatok esetén (4, 6 játékos) a győztes csapatnak a másik csapat fizet.

Egy partit megnyerni 40 babszem megnyerésével lehet, ahogy ez kigyúlt, rögvest vége a partinak. Általában két nyert partiig megy a mérkőzés.

Vidámabb a játék – vallják a spanyolok – ha a hármasok is királynak számítanak, illetve a 2-esek is 1-esnek.

* * *