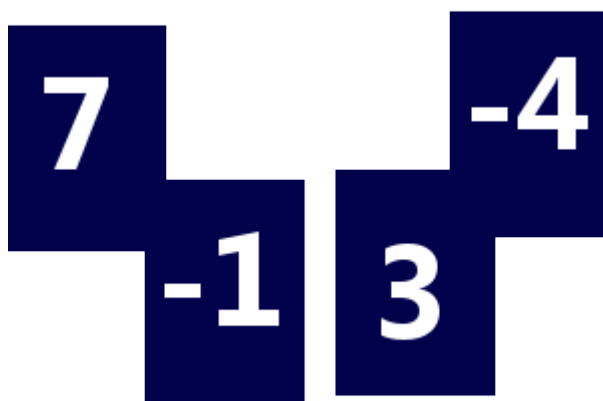


## Mus Eperam Instrucciones

El nombre del juego se debe a su creador, Mariano Real Pérez. Para jugar al mismo se necesitan 3 jugadores, uno menos que en el juego del mus.

### Construcción del juego:

Para este juego se necesitan 19 cartas de forma que todas ellas tengan el mismo tamaño y el mismo reverso para que no se puedan distinguir. Sobre el anverso de cada una de ellas aparecerá un número del -9 al 9 sin repetirse ninguno.



### Modo de juego:

Para comenzar el juego un jugador colocará todas las cartas esparcidas sobre la mesa con el número hacia abajo como se hace en el juego del dominó.

Cada uno de los tres jugadores cogerá 4 cartas y se darán un tiempo para poder pensar los posibles números que pueden construir.

¿Cómo se construyen los números? Muy sencillo, los números que puede construir un jugador lo debe hacer utilizando 3 de las cuatro cartas que ha cogido. Una carta será el numerador, otra carta será el denominador y la tercera será el exponente al que va a elevar la fracción resultante.

Una vez que cada jugador haya valorado los números que puede construir comienzan las apuestas.

Comienza apostando el jugador que se encuentre a la derecha del que ha colocado las cartas en la mesa. Este jugador puede apostar a chicas o a grandes.

**¿Qué significa apostar a chicas?** Que apuesta a que es capaz de construir con sus cartas el número más pequeño de entre todos los que pueden construir los jugadores con las cartas que le han correspondido a cada uno.

**¿Qué significa apostar a grandes?** Que apuesta a que es capaz de construir con sus cartas el número más grande de entre todos los que pueden construir los jugadores con las cartas que le han correspondido a cada uno.

Sigue apostando el siguiente por la derecha de la misma forma y en último lugar el que colocó las cartas en la mesa.

Tras la ronda de apuestas, el primero que apostó muestra a los demás el número que ha construido para apostar a grandes o a chicas. Imaginemos que apostó a grandes. Si en el transcurso de dos minutos alguno de los otros de los jugadores consigue construir con sus cartas un número más grande ganaría esta apuesta y el primero la perdería.

**Los puntos del juego se repartiría de la siguiente forma:**

.- Si un jugador apostó a grandes y consigue ganar la apuesta se lleva 3 puntos.

.- Si un jugador apostó a grandes y no consigue ganar la apuesta pierde un punto y el contrincante que ganara esa apuesta se lleva:

- 2 puntos si ese contrincante no apostó a grandes.
- 4 puntos si ese contrincante también apostó a grandes.
- 6 puntos si los tres jugadores apostaron a grandes

.- Lo mismo sucedería en el reparto de puntos para la apuesta a chicas.

**Excepción:** Si un jugador considera que puede ganar a chicas y a grandes dirá la palabra órdago. En ese momento se para la ronda de apuestas y se verifica si gana a grandes y a chicas. Si gana las dos apuestas, gana 21 puntos. Si pierde alguna de las dos apuestas, pierde todos sus puntos y el contrincante que haya ganado la apuesta a grandes gana 10 puntos y el que haya ganado la apuesta a chicas gana otros 10 puntos.

**Ganador del juego:**

Gana el juego el jugador que llegue antes a sumar 21 puntos.