

(1) ANALISIS DE UNA PARTIDA DE MUS. 2) HAY VARIOS TIPOS DE MUS.

(1) UNA PARTIDA DE MUS.

El otro día estuve viendo una partida de mus, una pareja tenía 6 amarrekos y 3 pitas y la otra 1 amarreko y alguna pita.

En estos casos de diferencias de tanteo tan grandes, la pareja que va perdiendo, si se corta el mus (bien por parte de ellos o de la otra pareja), no tiene más remedio que lanzar órdagos a todo lo que pueda.

Digo a todo lo que pueda, porque puede darse el caso de que no tenga pares o no tenga juego, en cuyo caso tiene que callarse.

En este caso lo que ocurrió es que cortó el mus la pareja que iba por delante.

La pareja que iba perdiendo, como es lógico, lanzó un órdago a la grande. El que había cortado el mus de la pareja que iba por delante le comento a su compañero que tenía 2 reyes y 2 caballos, por lo que le parecía que debía aceptar el órdago a mayor.

Su compañero no estaba de acuerdo pues le parecía que era mejor esperar a los pares y aceptar luego el órdago en su caso, decía que dos reyes y dos caballos tienen más PROBABILIDAD de ganar a los pares que a la mayor.

Aceptaron el órdago y ganaron, pero a continuación comenzó una discusión entre los dos ganadores acerca del acierto o desacierto de la decisión.

El que aceptó el órdago decía que, si esperaba a los pares, era posible que los que iban perdiendo no tuviesen pares, en cuyo caso no podrían lanzar ningún órdago a pares y como mucho sacarían 3 puntos de duples y dos puntos de juego y todavía no se saldrían, pues se quedarían con 7 amarrekos y tres pitas, y como sabemos el juego lo gana quien llega primero a los 8 amarrekos.

Entre los mirones también hubo sus discusiones, la mayoría decía que habría sido mejor esperar a los pares pues la PROBABILIDAD de ganar era mayor a pesar de la incertidumbre de no saber si los otros tendrían pares.

Todo el mundo, jugadores y mirones, mencionaba la PROBABILIDAD.

Yo sin tomar partido comenté que con duples de reyes caballos solo hay una jugada que te pueda ganar a los pares, que es que el contrario tenga duples de reyes, y si el contrario está de mano también te puede ganar por la mano con duples de reyes caballos.

En el caso que comento estaban de mano los que iban perdiendo, luego los que iban por delante podrían perder a los pares con dos jugadas distintas.

Sin embargo, a la mayor podrían ganar los que iban por detrás con 4 reyes, con 3 reyes caballo, con 3 reyes sota, con 3 reyes siete, con 3 reyes seis, con 3 reyes cinco con 3 reyes cuatro y con 3 reyes as. Ocho formas de perder.

Como le decía su compañero había menos jugadas con las que perder a los pares que a la mayor, 2 a los pares contra 8 a la mayor.

El compañero le aconsejaba esperar a los pares pues sabía que la probabilidad de ganar era mayor, pero no sabía calcular estas posibilidades o probabilidades para compararlas.

Según lo que hemos visto parece que la probabilidad de que gane a los pares la pareja que va por delante es  $8/2=4$  veces mayor.

Luego en casa analicé esto con un poco más de detalle y vi que no es exactamente así.

Hemos visto que solo hay 2 jugadas con las que perder a los pares, duples reyes o duples de reyes caballos.

Es cierto que estas suman 2 jugadas, pero no son 2 posibilidades.

Hay varias posibilidades de tener 4 reyes y asimismo varias de tener reyes caballos. Estas posibilidades están calculadas en un escrito anterior, no vamos a repetirlo, y son 70 y 168 respectivamente.

Luego las posibilidades de perder a pares son  $70+168=338$ , (traducido a probabilidad, esta es de  $338/91.390=0,003698$ ).

Hemos visto que hay 8 jugadas posibles de perder a mayor, veamos cuantas posibilidades son,

4 reyes 70,

3 reyes y un caballo  $(8/3) \cdot 4 = (8 \cdot 7 \cdot 6 \cdot / \cdot 3 \cdot 2) \cdot 4 = 224$ .

3 reyes y una sota lo mismo 224

3 reyes y un siete igual 224

3 reyes y un seis 224

3 reyes y un cinco 224

3 reyes y un cuatro 224

Tres reyes y un as  $(8/3) \cdot 8 = 448$ .

En total  $70+224 \cdot 5+448=1.632$  (traducido a probabilidad  $1.632/91.390=0,0178$ )

Es decir, hay 1.632 posibilidades de perder a mayor y 338 de perder a pares, la relación es  $1.632/338=4,823$ , que no es 4 como lo es la relación de jugadas, sino un poco mayor, casi 5.

La mayor parte de los mirones estaban de acuerdo en que hubiese sido mejor esperar a los pares, aun a sabiendas de que no era seguro totalmente que ganasen, pero les parecía más PROBABLE.

Tenían seguro de que la probabilidad de ganar a pares era superior que ganar a mayor, pero no sabían cuantificar esta superioridad.

Sería muy complicado y sobre todo aburridísimo tener que calcular la probabilidad de cada jugada en las partidas, y es mejor, aunque se pierda, confiar en la intuición y la experiencia.

## 2) HAY VARIOS TIPOS DE MUS.

El tipo de mus más extendido en Gipuzkoa es el de 8 reyes, he jugado alguna vez al de 4 reyes en Iparralde y se me ha hecho difícil. Lo mismo les ocurre a los que están acostumbrados a 4 reyes y se ponen a jugar a 8.

Hasta hace poco yo siempre he tenido la idea de que en el mus las jugadas de mayor valor eran las que tenían menor probabilidad y por eso eran premiadas.



40 es el juego con menor probabilidad y 31 el que tiene mayor probabilidad.

Resulta que al ponerme a estudiar un poco este juego he llegado a la conclusión de que esto no es así.

Ya hemos visto que las posibilidades de tener 31 al juego son 8.384 y las de tener 37 en cambio 2.240.

Sin embargo, a pesar de ser más fácil, es decir más probable, 31 está por delante de 37 en cuanto a valoración.

Voy a presentar una tabla ordenada de jugadas, en una columna van ordenadas de mayor valor a menor valor y en la otra columna el número de posibilidades de tener esta jugada.

No voy a mostrar los cálculos de estas posibilidades, pues ya sabemos cómo se hace. Como también sabemos que para pasar a probabilidad es dividir las posibilidades por 91.390.

JUEGO.

JUGADA	POSIBILIDADES
31	8.384
32	2.640
40	1.820
35, 36 Y 37	2.240
34	2.960
33	1-920

PUNTO

JUGADA	POSIBILIDADES
30	3.024
29	2.304
28	4.944
27	5.248

Como hemos comentado el orden de valoración de las jugadas no coincide con el orden de dificultad de posibilidades.

Por ejemplo, si quisiéramos valorar el juego teniendo en cuenta su mayor dificultad, es decir su menor probabilidad, este orden sería en siguiente.

JUEGO.

JUGADA	POSIBILIDADES.
40	1.820
33	1.920
35, 36 y 37	2.240
32	2.640
34	2.960
31	8.384

El 31 sería el menos valorado de los juegos.

Podríamos asignar 3 tantos al 40 y al resto 2 por ejemplo, para no hacerlo muy diferente de lo habitual

Lo mismo ocurriría con el punto, si lo valoramos con relación a la menor probabilidad.



29 al punto es la jugada menos probable.

PUNTO.

JUGADA	POSIBILIDADES
29	2.304
30	3.024
28	4.944
27	5.248
26	11.956

La única variación respecto del mus tradicional es que el 30 y el 29 cambian su orden.

A esta variante de mus podríamos llamarle "MUS MODERNO". La diferencia con el habitual a 8 reyes sería que, en vez de un orden arbitrario en la valoración de la puntuación al juego y al punto, esta ordenación se hiciese teniendo en cuenta la probabilidad.

No habría ninguna dificultad especial para saber jugar a esta nueva variante del mus, la misma que se da si estando habituado al mus de 8 reyes nos ponemos a jugar al de 4 y viceversa.

A las personas nos cuesta en general cambiar de hábitos, pero a mí no me importaría participar en alguna partida de mus moderno.

Antton del Campo.  
Ingeniero Industrial.