

“Colección de Juegos”: El mus



Rubén Jiménez Delgado

Año 2010



INDICE

1. Introducción
 - 1.1. Breve Historia
2. Descripción de Material
3. Modalidades y reglas de juego
 - 3.1. Reglas
 - 3.1.1. mus o no mus
 - 3.1.2. Apuestas
 - 3.1.3. Lances
 - 3.1.4. Puntuación
 - 3.1.5. Señas
 - 3.2. Notas aclaratorias
 - 3.3. Otras consideraciones
 - 3.4. Torneos y campeonatos
 - 3.5. Reglamento
4. Referencias Bibliográficas



1. Introducción

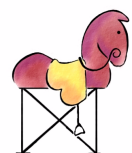
El mus se juega en toda España, partes de Francia e Hispanoamérica. Se usa la baraja española de 40 naipes (sin ochos ni nueves, es decir, con la baraja española tradicional), y tiene distintas modalidades según regiones. Generalmente se juega por parejas (una pareja contra otra). Los dos miembros de una misma pareja se sitúan en la mesa uno frente al otro.

Cada mano del juego consiste en cuatro lances: la grande, la pequeña, los pares y el juego. Se van jugando por ese orden, y cuando se terminan, se procede al recuento de lo ganado en las apuestas, y se inicia una nueva mano.

Hay dos formas de jugar al mus:

- A ocho reyes: el más extendido, los treses cuentan como reyes y los doses como ases.
- A cuatro reyes, o mus original: modalidad jugada mayoritariamente en La Rioja, Navarra y Guipúzcoa de donde es originario.

Una partida de mus se divide en vacas y las vacas, a su vez, en juegos, (en algunos lugares llamados chicos). Gana un juego aquella pareja que consiga ganar 40 tantos (o 30, dependiendo de la modalidad de juego escogida). Lo más usual es que una vaca esté compuesta por 5, 7 ó 9 juegos, es decir, en una partida a una vaca de 5 juegos gana el que antes consiga ganar 3 juegos (en algunos lugares se juega a 5 juegos y 5 vacas, con lo cual para ganar una vaca hace falta ganar 3 juegos y para ganar una partida ganar 3 vacas), en torneos lo más corriente es jugar a una vaca de 5, 7 ó 9



juegos. También se pueden encontrar muchas variantes a este respecto.

1.1. Breve historia

Partida de mus.

El Mus un juego de naipes que se juega con la baraja española sobre cuyo origen vasco-navarro no hay grandes discusiones. Existe ya una primera referencia documental que se remonta al año 1745 en el diccionario trilingüe (vasco-castellano-latín), donde lo cita el filólogo vasco y jesuita Manuel Larramendi.

El Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana de Joan Corominas y el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española afirman que la palabra mus proviene del vasco mux y ésta, a su vez, del francés mouche (mosca). También podría derivar del euskera musu (beso) o mustur (morro), con los que se hacen señas para comunicar las cartas. Valero de Castro cree que mus deriva del latín musso (murmurar o esperar en silencio, pues en el mus vasco-navarro no se permite hablar).

2. Descripción del material

Este famoso juego se practica mediante una serie de cartas con unas figuras simbolizando un palo y número, dando el valor simbólico a dicha carta. Las cartas, pueden ser de diversos materiales, desde el papel, cartón, como materiales más usuales, hasta el plástico y hoy en día una mezcla excelente de papel con marfil, que dan una durabilidad a la baraja mayor.



3. Modalidades y Reglas de Juego

3.1. Reglas

Para dilucidar el jugador que reparte inicialmente, cualquiera de los cuatro jugadores corta la baraja y muestra la carta inferior del corte de encima. Se mira su palo y corresponde repartir primero al primer jugador de su derecha si sale oros; al segundo si sale copas; al tercero si sale espadas y al mismo que cortó si sale bastos. El jugador que baraja las cartas da a cortar al jugador de su izquierda y comienza a repartir cuatro cartas (una cada vez), empezando por el jugador a su derecha y terminando por él mismo. A partir de ahora, al jugador que reparte le llamaremos postre o pie y al jugador a su derecha le llamaremos mano. El ser mano da una ventaja virtual (parecida en el ajedrez a la teórica ventaja de que dispone el que juega con blancas al ser el que mueve primero), pero también una ventaja real, ya que a igualdad de jugada, siempre ganará la mano, o el que esté más a la izquierda, hasta el postre que siempre perderá. La ventaja no material es muy importante de la que, a medida que se gana en experiencia, el propio jugador se va dando cuenta. Una vez repartidas las cartas el postre, deja el mazo de cartas sobrantes a su derecha y la mano comienza a hablar.

En la versión más aceptada, se inicia el juego sin repartidor fijo, de tal manera que hasta que no se corte el mus la primera vez, se va rotando el turno de repartir las cartas: cada jugador va hablando por turno, indicando si desea mus (ver abajo, mus o no mus), en cuyo caso le pasa el mazo al jugador de su derecha, que repite la operación. Si se da una vuelta completa y los cuatro jugadores piden



mus, el mazo queda a la derecha del último que repartió y ahora deberá ser el siguiente el que reparta y se repita de nuevo todo el ciclo. En el momento en que cualquier jugador al llegarle su turno decida cortar el mus se termina ya este modo inicial de repartir y se inicia el juego, siendo mano el primer jugador en cortar el mus. A esta primera jugada se le suele llamar mus "corrido"

3.1.1. Mus o no mus

Comenzando por la mano, cada jugador va hablando y diciendo si prefiere descartarse de alguna carta (o de todas) o si está conforme con las que tiene. Si prefiere descartarse, se dice "mus" o "quiero mus", y si no, "no hay mus" o "corta el mus". Si los cuatro jugadores quieren mus, cada uno se descarta de las cartas indeseadas, dejándolas en el centro de la mesa, y el postre reparte cartas a cada jugador hasta que éstos vuelvan a tener cuatro cartas (en este caso se reparte a cada jugador todas las cartas que desee de una vez, a no ser que los cuatro jugadores se hayan descartados de todas sus cartas, en cuyo caso se reparte de una en una). Este proceso se repite hasta que uno de los jugadores corte el mus.

Si se acabasen las cartas y todavía faltaran cartas por dar, se cogen las cartas que hay en la mesa de anteriores descartes, se barajan y reparten de igual forma que antes.

3.1.2. Apuestas

Cada jugador, al hablar, tiene la oportunidad de pasar o bien de apostar algo con su jugada. A esto se le llama envidar. La apuesta



mínima es de dos tantos, chinos (es decir, si un jugador dice "envido" (del euskera hemEN BI DOaz, "aquí van dos"), y la apuesta máxima es el órdago (del euskera hor dago, "ahí está"), de aceptarse, la pareja que lo gane, gana el juego entero. Cuando un jugador de una pareja envida, cualquier jugador de la otra pareja puede ver (cerrar) la apuesta, no verla, o subirla (envidar más). Si la sube, la pareja que inicialmente envidó, debe decidir por su parte qué hacer.

Si un jugador envida (o hace una apuesta más alta) y ningún contrincante la acepta o la sube, ese jugador obtiene un tanto de porque no. Si un jugador sube la apuesta, el contrincante puede aceptarla o subirla, si la sube y la pareja rival no acepta, gana los tantos apostadas anteriormente (envido —dos tantos—, envido más —cuatro tantos—, envido más —seis tantos—, por lo que si no se acepta el envite son cuatro tantos de porque no). Si se acepta la apuesta se sigue jugando y al final se comprueba quién ha ganado, excepto si la apuesta es un órdago, en cuyo caso se procede en ese mismo momento a mostrar y evaluar las jugadas y la pareja que gane se apunta el juego sin importar el resto de apuestas pendientes o los tantos que llevara cada una.

3.1.3. Lances

Grande

Se empieza apostando a grande, es decir, a ver qué pareja tiene las cartas de mayor valor. Las cartas de mayor valor son los treses y los reyes, que se denominan cerdos, curas o cochinos. Para saber quién tiene la mejor jugada se cuentan los reyes que cada uno tiene, si hay



empate se cuentan los caballos, si no, las sotas, etc. Como es un juego de envites, si una pareja no acepta el envite, la otra gana esa jugada aunque pudiera tener una jugada peor, si nadie ha envidado en este lance (es decir se ha jugado en paso) la pareja que tenga las cartas más altas gana un tanto.

Pequeña o chica

Las cartas más bajas son los ases y los doses, los cuales reciben el nombre de pitos o, de modo general, ases. Para saber quién tiene la mejor jugada se cuentan los pitos que cada uno tiene; si empatan a pitos, se cuentan los cuatros (nótese que los treses cuentan como si fuesen reyes); si no, los cincos, etc. El final del lance se resuelve como en Grandes.

Pares

En este lance, al igual que para el de juego, antes de comenzar con los envites hay que saber qué jugadores han formado pares (dos o más cartas iguales), diciendo en voz alta si se tienen o no (cualquier clase de pares). Si ningún miembro de la pareja rival tiene pares, no hay envites, por lo que se pasa directamente al siguiente lance. Los mejores pares son los duples (tener dos parejas o cuatro cartas iguales), le siguen las medias (tres cartas iguales) y, por último, la pareja. Si se empata a duples (o a medias o a pares), se tiene en cuenta el valor de las parejas formadas por cartas de mayor valor a grande. Lo más grande en este caso son las parejas de reyes, después las de caballos, sotas, etc. Es decir, las medias de sietes ganan a las de ases, una pareja de reyes a una de caballos, etc. En



caso de que dos jugadores tengan duples, gana aquel duples que tenga su pareja de más valor más alta y en caso de empate el que tenga la menor más alta (ejemplo: duples de reyes-ases ganan a duples de caballos-caballos, y ambos ganan a duples de cuatros-ases). En caso de que persista el empate, ganará el jugador que sea mano (las cartas no emparejadas no tienen ningún valor para este lance).

Juego

El último lance es el del juego. Para saber si un jugador tiene juego hay que sumar el valor de las cartas. Todas las figuras (incluidos los treses) valen 10, los pitos valen 1 (incluidos los doses) y las demás cartas su valor numérico. Como en el lance de pares, se empieza diciendo en voz alta si se tiene o no juego (es decir, si la suma del valor de las cuatro cartas es 31 puntos o más). Si ningún miembro de la pareja rival tiene juego, no hay envites y no se juega, así que la mano ha terminado y todos los jugadores enseñan las cartas, para la contabilización de los envites, si los hubiera o el valor de la jugada. Si ninguno de los cuatro jugadores tiene juego, se apuesta al punto (a ver quién tiene la puntuación más alta). Si al final hay envites en el lance de juego, gana el jugador que tenga mejor juego. El mejor juego es 31 (también llamado la una), seguido de 32, después es 40, 37, 36, 35, 34 y el peor juego es 33. Si se apuesta al punto, gana el que más se acerque a 31, es decir 30 es el mejor punto, luego 29, y así hasta 4 que es el peor punto posible.

Si se empata en cualquiera de estas apuestas, gana quien sea mano. En caso de empate entre dos bazas por un lance, vence el jugador



que sea mano o en su defecto el que esté más cerca de ella hacia su derecha

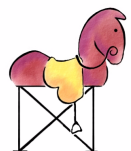
En ninguna de las modalidades pueden darse las puntuaciones de 39 ó 38 dado que sólo se reparten cuatro naipes y no existen los nueves u ochos. En ciertas zonas se usa una singularidad para contrarrestar la ventaja del mano, sobre todo a la hora del lance de juego: la 31 real o séptima real (tres sietes y una figura) ganará a cualquier juego, aunque sea la 31 y se encuentre en posición de mano, aunque esta jugada no tiene validez universal, ni siempre se acepta su composición con cualquier figura sino que existen distintas variantes: sólo con figuras (sota, caballo y rey) o con la sota de oros, etc.

3.1.4. Puntuación

Esta fase se debe realizar en el mismo orden en que se juegan los lances, es decir primero se revisan todos los puntos pendientes de grande, luego los de chica, luego los de pares y, por último, los de juego o punto. Este orden es muy importante, porque de él puede depender la pareja que gana un juego, que será la primera en llegar a los 40 (ó 30) tantos.

Grande y chica

Estas dos jugadas se puntúan del mismo modo: si nadie ha envidado a grande (o a chica), es decir, se ha dejado en paso, o no ha habido envite, al final de todos los lances, el jugador que tenga mejor jugada a grande (o a chica) se llevará un tanto. Si, en cambio, existe algún envite aceptado a estos lances, se comprueba quién lleva la mejor



jugada y ése es quien se apunta los tantos que hubiera envidados.

Pares y juego

Si existe algún envite aceptado, se comprueba quién lleva la mejor jugada y es quien se apunta los tantos que hubiera envidados. En estos casos no hay tanto de paso. Si no se ha envidado, sólo se contabiliza el valor de los pares o el juego que lleva cada uno, es decir, la pareja que haya ganado el lance tiene una bonificación por la jugada de cada uno de los miembros de la pareja:

- En pares, se llevará un tanto adicional por cada pareja, dos tantos por cada medias y tres por cada duples.
- En juego, se llevará dos tantos por cada juego (tres con 31).

Punto

En caso de que no haya habido juego y se haya tenido que jugar al punto, si existe algún envite aceptado, se comprueba quién lleva la mejor jugada y es quien se apunta los tantos que hubiera envidados. Además, la pareja que haya ganado el lance tiene una bonificación de un solo tanto adicional de punto (no es uno por cada jugador). Es importante recalcar que este tanto de punto se debe contabilizar en último lugar, a pesar de que en muchos casos se suele hacer directamente en la fase de envites.

En cualquiera de los casos anteriores, y en situaciones con la misma jugada (las mismas cartas) ganará el que sea mano (excepto cuando la real sea válida).



Para contabilizar los tantos (amarracos, chinos, piedras, chicos), se suelen utilizar (18 ó 20) monedas, botones, fichas (lo ideal es que sean objetos circulares y planos).



Imagen 2. Los chinos.

Las piedras se sitúan en el centro de la mesa y se van cogiendo a medida que se vayan ganando. Un componente de la pareja será el encargado de contabilizar los tantos ganados. Éste se queda con las piedras, que tienen un valor de un punto y cuando el número de piedras sea de 5, deja cuatro en el centro y la otra se la entrega a su compañero, siendo el valor de ésta 5. Es decir, si una pareja tiene 8 puntos, un jugador tendrá una piedra (con valor de 5 puntos) y su compañero tres piedras. Cuando el jugador que tiene los amarracos (piedras con valor de 5) llega a tener una menos del total (siete si se juega a 40 tantos o cinco si es a 30), y su pareja tiene al menos una piedra, también los devuelve al centro diciendo "estamos dentro", para indicar que está a punto de terminar el juego. También es



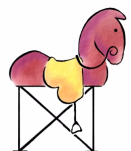
habitual, cuando se está a falta de un tanto (39 jugando a 40, 29 jugando a 30), devolver todos los chinos.

Al igual que se suele decir "estamos dentro" para indicar que se está a falta de menos de 5 tantos; cuando se gana tras conseguir los tantos que faltan se dice "estamos fuera", expresión también utilizada cuando un jugador calcula que tiene ya seguros los tantos que le faltan para ganar el juego.

3.1.5. Señas

En el mus es importante tener en cuenta las cartas del compañero, para realizar diversas estrategias. Hay una serie de señas permitidas que permiten comunicar al compañero qué jugada se tiene, intentando evitar que se entere la otra pareja. Las señas tienen significado fijo y sólo pueden hacerse si realmente se tiene la jugada que se comunica. Está totalmente prohibido mentir si te pillan la seña. Las señas se pasarán una vez vistas las cuatro cartas, con la obligación de pasar la seña completa. En definitiva, la seña es la expresión seria y veraz del mus, el canal de entendimiento entre parejas de jugadores para el desarrollo de la jugada; por tanto tendrá que ser siempre fidedigna de las cartas que el jugador lleva en su mano y de su valor. Las señas más habituales son:

- Treinta y una (31 puntos): guiñar un ojo.
- Duples (dos parejas): levantar las cejas.
- Media (tres cartas iguales): apretar los labios hacia un lado de la boca.
- Media de ases: asomar la lengua por un lateral de la boca.



- Dos reyes: morderse el centro del labio inferior.
- Dos ases: asomar la lengua por el centro de la boca.
- Treinta al punto (30 puntos): levantar un hombro.
- Veintinueve al punto (29 puntos): levantar los dos hombros.
- Ciego (no llevar ni pares ni juego): cerrar los ojos.

Otras señas más localistas o que no se usan habitualmente:

- Solomillo (tres reyes y un as): beso; al ser una seña doble (medias y 31) no se usa en torneos. Este lance, según los filólogos, parece ser el que da nombre al juego ya que en euskera musu significa beso y ésta es la combinación de cartas que más tantos obtiene sin envidar.
- Tres reyes: morderse un lateral del labio inferior.
- Pares: inclinar la cabeza hacia un lado, apenas se usa en la actualidad.
- La real (3 sietes con una figura, no un 3): tocarse el lóbulo de la oreja.
- Dos ases: arrugar la nariz.
- Cortar el mus: inclinar la cabeza hacia un lado.
- Envidar más: levantar la cabeza.

3.2. Notas aclaratorias:

- En La Rioja, Navarra y algunas zonas de Guipúzcoa las señas no están permitidas.
- Hay que tener en cuenta que no todas estas señas son admitidas en todos los lugares y que puede haber algunas otras, por lo que conviene siempre acordar este aspecto antes de la partida con la pareja contraria, al igual que el resto de posibles normas no universales, sobre todo cuando se juega fuera de la zona habitual.



3.3. Otras consideraciones

- Mus corrido y sin señas: la primera mano del mus se juega corrido y sin señas. Es decir, no se pueden hacer señas y los jugadores si quieren mus pasarán el montón de cartas hacia el jugador de la derecha. Si todos quieren mus repartirá el jugador a la derecha del que repartió antes. El jugador que corte mus será mano.
- Mus visto: si al repartir las cartas se descubre alguna carta de algún jugador, será mus visto. El jugador que es mano, sin consultar con nadie, decidirá si hay mus o corta el mus. Si al final la mano decide que hay mus, los jugadores que no quieran descartarse de alguna carta podrán quedarse servidos, es decir, cuando se repartan las cartas no pedirán ninguna y se quedarán con las 4 cartas que ya tienen.

También será mus visto si reparte alguien al que no le toca repartir, si se reparte por equivocación alguna carta de más o si el que reparte se olvidó de dar a cortar al jugador de su izquierda después de barajar. Si algún jugador se queda servido en un mus visto, el mus queda automáticamente cortado y se pasa a la fase de apuestas al terminar de repartir las cartas pendientes, sin que haya posibilidad de nuevos muses.

- Señas cazadas: si un jugador hace una seña y un rival le ve, pero no está seguro de si ha sido seña o ha sido un movimiento involuntario, puede preguntar "¿ha sido seña?". El jugador que ha hecho la seña tiene la obligación de responder la verdad. Si miente, se penalizará a la pareja con un juego perdido.

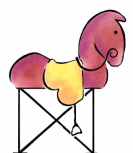


3.4. Torneos y campeonatos

Los torneos, ligas y maratones de mus están muy extendidos en toda España. Existen campeonatos donde el sistema de competición es el de liga de todos contra todos, organizados normalmente por peñas, asociaciones y clubs de mus. En la mayoría de los casos, los enfrentamientos suelen ser por equipos.



Imagen 3. Torneo de Mus



3.5. Reglamentos

A día de hoy, por desgracia, no existe un reglamento técnico, que unifique las normas más importantes por las que se debe regir este deporte en todo el territorio musístico, aunque algunas personas han realizado intentos con mayor o menor éxito. El problema es que entre las zonas donde se practica el mus, existen variaciones que, aunque apenas alteran significativamente la esencia del juego en la parte técnica, alteran sobremanera la forma de actuar y tomar decisiones en los lances.

Yo como parte del trabajo, expongo las reglas más o menos acordadas por los aficionados a este gran juego.

Madrid

Extracto del reglamento de la FEM utilizado habitualmente en algunas zonas de Madrid y en algunas zonas de Cuenca, Cataluña y Andalucía.

- Habitualmente se permite el juego de boquilla, hay zonas que se puede hasta que se corte el mus.
- Un jugador puede aceptar cualquier envite del más diverso número de tantos, aunque sea postre y lleve la jugada mínima (dos ases a pares o treinta y tres a juego).
- No se puede consultar ni declarar al compañero ninguna jugada de ellos mismos, anterior o posterior a la del lance que está en juego. Pero sí sobre lo expresado en cualquier lance por sus contrarios. En el caso de consultar o declarar al compañero alguna jugada que no sea la del lance que se está dilucidando,



los contrarios ganarán el lance con un tanto de negada, aun siendo de inferior valor, excepto si la mano lleva la jugada máxima (cuatro reyes, cuatro ases, treinta y una o treinta), que la ganará en paso.

- Los naipes sólo pueden ser cantados en los lances de grande y chica, total o parcialmente, aunque los naipes no declarados puedan hacer cualquier clase de jugada. En todos los casos, los naipes declarados son los que se tengan, cantados de mayor a menor, en el lance de grande y de menor a mayor en el lance de chica.
- En el lance de pares sólo se pueden preguntar y declarar los que se tienen y, en ningún caso, el naipe o naipes restantes. En caso de medias o duples, no se pueden declarar pares simples. En todos los casos, si se declara la clase pares y/o los naipes que los componen, deberá decirse la verdad.
- Declarar el naipe o naipes restantes en el lance de pares será considerado como enseñar los naipes.
- En el lance de juego sólo se puede declarar el juego que se tiene, pero no los naipes que lo componen. De ser así, la pareja que lo declara sólo podrá ganar el juego en paso si es mano y tiene 31. Los contrarios ganarán cualquier envite en litigio y, si se ha quedado en paso, con un tanto de negada.
- Los pares, el juego y el punto tienen deje.

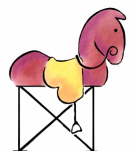
Como variante, expongo una normativa diferente a la madrileña para que podamos ver, como cambian según la región algunas costumbres, que no reglas.



Castilla-La Mancha

Extracto de los puntos más importantes del Reglamento de Juego de la Federación Castellano Manchega de Mus:

- Se puede mentir siempre, a excepción de la hora de cantar pares o juego.
- Se puede consultar y declarar al compañero cualquier jugada de ellos mismos, anterior o posterior a la del lance que está en juego, además de lo expresado en cualquier lance por sus contrarios.
- Los naipes pueden ser cantados en los lances de grande y chica, total o parcialmente, aunque los naipes no declarados puedan hacer cualquier clase de jugada. Cantados de mayor a menor, en el lance de grande, y de menor a mayor, en el lance de chica.
- En el lance de pares se pueden preguntar y declarar los pares que se tienen y, también, el naipe o naipes restantes.
- En el lance de juego se puede declarar el juego que se tiene y los naipes que lo componen.



4. Bibliografía

- Agroman (1979). Reglamento del muy noble, sagaz y antiguo juego del mus.
- Algarín Perea, Miguel Ángel; Ruiz Guzmán, Rafael Joaquín; Vázquez Campos, Braulio (2010). Locos por el mus. Reglamento y manual para llegar a ser un campeón de mus. BUBOK. ISBN 978-84-614-2185-5.
- Arranz Martín, Severino (1996). El libro del mus. CDN Ciencias de la Dirección, S.A.. ISBN 84-86743-91-5.
- Barrionuevo Aguilera, Gabriel; Montero Pérez, Ángel (1999). Tratado de mus: para los ya iniciados. Barrionuevo Aguilera, Gabriel. ISBN 84-605-9608-7.
- Campos Miguel, Francisco (2005). El mus en una partida. Portal de Medios. ISBN 84-609-8883-X.
- Carreño Gomariz, Pablo A.; Carreño Fernández, Czetochowa (2005). El mus: escuela de convivencia y función educadora. Delta Publicaciones Universitarias, S.L.. ISBN 84-96477-99-1.
- Crespo Marcos, José Luis (1992). Conozca el mus. Ed. Panorama. B.
- Fernández Sanz, José María (1975). Tratado de mus. Unión Editorial. ISBN 84-7209-033-7.
- Gil Martínez, Miguel Ángel (2005). Las probabilidades en el Mus: Conozca todos sus secretos. Cyan. Proyectos y producciones editoriales, S. L..
- Gómez Soubrier, Juan. (1992). Como dárselas de experto en mus. Ed. Panorama. B.
- Leguineche Bollar, Manuel (1992). La ley del mus. Ediciones del Prado, S.A.. ISBN 84-7838-143-0.
- Leguineche Bollar, Manuel (2000). Mus visto. Plaza & Janés Editores, S.A.. ISBN 84-01-37690-4.



- Mingote, Antonio (1996). El juego del mus. AFANIAS.

Índice de Ilustraciones

Imagen de portada, enlasnubex.blogspot.com

Imagen 2. Chinos, apuestascartas.com/el-tanteo-en-el-mus

Imagen 3. Torneo de Mus

www.ociotempo.com/cafeteriatempo/eventos/campeonato_mus

MUSEO DEL JUEGO

