



COMMENT JOUE-T-ON AU MUUUUUS

Le Mus est, sans aucun doute, le jeu de cartes espagnol le plus connu et le plus populaire, grâce à son attrait singulier et ses caractéristiques spéciales, qui font de chaque partie un jeu passionnant.

- **Objectif du jeu**

Gagner huit amarrakos (40 cailloux) dans une ou plusieurs manches. On peut également jouer à six amarrakos (30 cailloux).

- **Jeu de cartes**

C'est un jeu pour lequel on emploie un jeu de cartes espagnol de 40 cartes.

- **Nombre de joueurs**

Il peut être joué individuellement entre deux joueurs ou plus, jusqu'à un maximum de six, ou entre quatre ou six, en formant deux camps adverses de deux et trois joueurs respectivement. La partie la plus intéressante et celle qui est la plus jouée est celle à quatre joueurs, par couples, dont nous allons expliquer le règlement.

- **Ordre et valeur des cartes**

L'ordre des cartes, décroissant, est le suivant: roi ou trois, cavalier, valet, sept, six, cinq, quatre et deux ou as. Il n'y a pas d'atout ni de distinction de couleurs.

La valeur des cartes, dans l'une quelconque des quatre couleurs, est la suivante: chaque roi, trois, cavalier ou valet vaut 10 points; les autres cartes, leur valeur naturelle représentée par l'indice, sauf les deux qui, comme les as, valent un point. Les rois ont la même valeur que les trois, et les deux la même que les as, ce qui équivaut à jouer avec 8 rois et 8 as. Cependant, on peut aussi jouer seulement avec les 4 rois et les 4 as, les trois et deux conservant, dans ce cas, leur valeur naturelle.

- **Distribution des cartes**

Chaque joueur prend une carte. Les joueurs qui ont les cartes supérieures jouent contre les deux autres joueurs qui ont les cartes inférieures. Celui qui a tiré la carte la plus haute est le joueur qui a la "main", son partenaire s'assied en face de lui et, à sa droite, le joueur adverse qui a tiré la carte la plus haute.



Le joueur situé à gauche de la “main”, après avoir mélangé les cartes, les offrira au joueur à sa gauche pour les couper; ce dernier, en coupant, ne pourra pas lever ni laisser moins de 3 cartes. Ensuite, il distribuera quatre cartes à chaque joueur, une par une, en commençant par le joueur “main”. La direction ou le sens pour donner les cartes, ainsi que pour jouer, est de gauche à droite.

• Coups du mus

Chaque joueur, avec ses 4 cartes, pourra former les coups suivants:

- Le Grand Jeu. Il consiste à avoir les cartes les plus hautes possibles, selon leur ordre.
- Le Petit Jeu. C’est le coup inverse du précédent, qui consiste à avoir les cartes les plus basses possibles.
- Les Paires. C’est avoir deux ou plusieurs cartes égales.
 - Paire: si l’on a seulement 2 cartes égales.
 - Brelans: lorsqu’on a 3 cartes égales.
 - Doubles paires: ceci consiste à avoir 2 paires.
- Jeu. On a jeu lorsque la somme de la valeur des quatre cartes de la main est 31 ou plus, le meilleur jeu étant 31, ensuite 32. À partir de là, on saute à 40, en descendant à 37, 36, 35, 34 et 33, qui est le pire. Celui qui a le meilleur jeu gagne.

Si aucun joueur n’a de jeu, c’est à dire, si la somme de la valeur des quatre cartes de la main de chacun d’entre eux est inférieure à 31, on joue pour voir celui qui a le meilleur point. Le meilleur point est 30 et descend jusqu’à 4, qui est le pire.

Début.- Dans aucun des coups du Mus, il ne peut y avoir égalité. Lorsque deux joueurs ou plus ont les mêmes cartes, c’est le joueur qui a la “main” qui gagne ou le plus proche de la main.

• Début et marche du jeu

Après avoir distribué les quatre cartes, chaque joueur les examinera pour étudier les possibilités de son coup. Le joueur “main” commencera le jeu, soit en optant de ne pas échanger de cartes et en jouant avec ses quatre cartes initiales, cas dans lequel il dira “Pas de mus”, soit, pour améliorer son coup, en échangeant des cartes et en disant “Mus”.

Et ainsi de suite, chacun des joueurs, lorsque son tour arrivera, devra déclarer s’il souhaite ou non échanger des cartes. Mais dès l’instant où un joueur, lorsque son tour de jeu arrive, coupe le mus en disant: “Pas de Mus”, aucun ne pourra échanger de cartes, le “main” commençant alors à jouer sous la forme qui sera expliquée ensuite.



Dans la première main de chaque jeu, au lieu de dire “Mus”, chaque joueur qui voudra Mus, prendra le jeu de cartes et le placera à sa droite. Si aucun des joueurs ne coupe le Mus, le joueur qui avait la “main”, sera le nouveau donneur, en distribuant à chaque joueur le nombre de cartes écartées. Finalement, le joueur qui coupe le Mus sera celui qui a la “main” pour cette première manche.

Si le joueur qui donne les cartes, en faisant la distribution initiale dans chaque manche, découvre l’une de celles-ci par inadvertance, il y a “Mus vu” obligatoire, celui qui le souhaite pouvant se déclarer “servi”, sans écartier de cartes.

Une manche se termine lorsque tous les coups ont été joués. À la fin de celle-ci, tous les joueurs ont l’obligation de montrer leurs cartes pour qu’il n’existe pas de doutes en ce qui concerne les paires et les jeux refusés, en percevant alors les paris. Un jeu complet se termine lorsque, après les manches qui seront nécessaires, l’un des couples de joueurs atteint ou dépasse le total de 40 cailloux ou 8 amarrakos. Un jeu complet se termine, sans besoin de faire de décompte, lorsqu’un joueur accepte un Órdago, tous les joueurs montrant alors leurs cartes pour voir quel est celui qui gagne.

Note.- Si une enchère très forte est réalisée, même lorsqu’elle est très supérieure aux 40 cailloux ou 8 amarrakos de la partie, et un joueur l’accepte, le jeu n’est encore ni gagné ni perdu, et il faut continuer à jouer jusqu’à la fin.

Une partie de Mus se compose de 3 jeux complets, et c’est le couple de joueurs qui gagne le premier 3 jeux complets de 8 amarrakos qui gagne la partie.

- **L’échange de cartes**

Si tous ont dit “Mus”, chaque joueur échange ses cartes lorsque son tour arrive et celui qui a donné distribuera à chacun celles qu’il demande, ce qui peut arriver au total de ses 4 cartes. C’est celui qui a la “main” qui commencera, il laissera ses cartes sur la table, face vers le bas, pour qu’on ne puisse pas les voir.

Cet échange de cartes peut être répété autant de fois que le souhaitent les quatre joueurs.

Lorsque les cartes du talon se terminent sans avoir pu compléter la distribution, on prendra et on mélangera les cartes écartées par tous les



joueurs, sauf lorsqu'il manquera un seul joueur, cas dans lequel les cartes qu'il aura écartées resteront à part et ses cartes seront complétées avec celles des autres joueurs.

- **Annonce des coups**

Le Mus n'est pas un jeu pour gagner des plis mais chaque joueur, avec les 4 cartes qu'il a en main, et qu'il ne montrera pas avant la fin de chaque manche, devra faire voir aux joueurs adverses, dans chacun des coups, qu'il possède des cartes supérieures. Cependant, il y a des cas où il fera en sorte de faire voir le contraire, dans le but de surprendre les adversaires avec un meilleur jeu qu'eux.

Le joueur "main" est le premier qui, dans chaque coup, déclare s'il souhaite passer, miser (jouer deux cailloux), ou faire un pari supérieur, et chacun des autres joueurs, à tour de rôle rigoureux, devra déclarer s'il passe, s'il accepte la mise ou s'il l'augmente.

Le joueur "main" devra faire l'annonce des coups dans l'ordre déjà établi: Le Grand Jeu, le Petit Jeu, Les Paires, Jeu oui ou Jeu non. Dans le coup des Paires, les joueurs, lorsque leur tour arrive, diront s'ils ont, on non, des paires et les mises commenceront dans le cas où, au moins, l'un des joueurs de chaque couple aurait des Paires. Pour le Jeu, cela commencera de la même manière, chacun des joueurs disant, lorsque son tour arrive, "Oui" ou "Non". Si aucun joueur n'a de Jeu, les mises sont faites entre les joueurs qui souhaitent surenchérir sur le meilleur point de Jeu non.

Un joueur pourra passer, sans être éliminé, à condition qu'aucun joueur avant lui n'ait surenchéri ; il pourra entrer dans le jeu lorsque son deuxième tour de parole arrivera, en acceptant ou en augmentant les enchères précédentes; mais si un joueur passe après qu'un joueur a surenchéri avant lui, il est définitivement éliminé de ce coup.

- **Mots employés dans ce jeu**

- Mus. Lorsqu'un joueur dit "Mus", il indique qu'il veut échanger quelques cartes ou toutes les cartes.
- Je passe. Cela veut dire que l'on ne veut pas miser ou que l'on s'abstient jusqu'à voir ce que font les autres joueurs.
- Je mise. Cela signifie qu'un joueur mise 2 cailloux.
- Et moi (je mise). C'est la réplique à "je mise" en misant 2 cailloux de plus.
- Et moi (surenchère). C'est la réplique à un pari pour le double de sa valeur.
- Je veux. Cela indique que l'on accepte le pari proposé par un autre ou d'autres joueurs.



- Je ne veux pas. Cela indique que l'on n'accepte pas le pari proposé par un autre ou d'autres joueurs.
- Órdago. Cela veut dire que tous les cailloux ou amarrakos sont misés en une seule fois, ce qui fait que l'on gagne ou l'on perd le jeu complet de 8 amarrakos.
- Laissé ou non. On appelle ainsi le caillou qu'emporte un joueur si aucun autre n'accepte son enchère.
- Caillou. On appelle ainsi toute chose qui servira pour marquer les points; on emploie habituellement des haricots, des pois chiches, des petits cailloux, des pièces de monnaie...
- Amarrako. Représente la valeur de 5 cailloux.

Il est interdit, en cours de jeu, de dire des mots autres que ceux qui sont spécifiques au Mus, parce qu'ils pourraient être des signes convenus entre les partenaires. Il ne faut non plus prononcer par inadvertance aucun mot relatif au jeu, parce que cela oblige à le soutenir même si cela coûte la partie.

• Signes

Il n'est pas permis de dire ni de montrer au partenaire les cartes que l'on a. Néanmoins, les partenaires pourront s'entendre à travers de signes, puisque l'intérêt consiste à cacher aux adversaires le coup réel que l'on a, en s'aidant réciproquement durant le jeu. Les signes les plus couramment admis sont:

- Se mordre la lèvre inférieure. Cela indique que l'on a 2 rois pour le coup dans le Grand Jeu. Pour indiquer 3 rois, mordre la lèvre inférieure vers un côté.
- Tirer la langue. Cela indique que l'on a 2 as pour le coup dans le Petit Jeu. Pour indiquer 3 as, on tire la pointe de la langue vers un côté.
- Tordre un peu la bouche, les lèvres serrées vers n'importe quel côté. Pour indiquer que l'on a trois cartes identiques.
- Hausser les sourcils. Pour indiquer que l'on a des Doubles.
- Cligner de l'œil. Pour indiquer que l'on a un jeu de 31 ou pour indiquer que dans le Jeu non, on a le point maximum, c'est à dire, 30.

• Nombre de points du jeu

Comme chaque couple de joueurs fait son jeu en commun, le nombre de points est commun aux deux, par conséquent les deux emportent normalement les points, l'un les cailloux et le partenaire les amarrakos.

Au début du jeu, une soucoupe est placée au centre de la table, laquelle contient les cailloux nécessaires pour jouer une partie. Le montant des



Paris de chaque coup sera mémorisé et sera noté à la fin de chaque manche. Les laissés ou renoncements seront notés sur-le-champ.

À la fin de chaque manche, les joueurs feront le compte en disant, à voix haute, combien de cailloux ils prennent et pourquoi. Ils prendront autant de cailloux que les points qu'ils auront obtenus dans le jeu, eux ou leurs partenaires, en les laissant devant eux pour que l'on puisse voir à tout moment ceux que chacun a.

Lorsque le joueur qui tient le compte des cailloux en a cinq devant lui, il dit: "Un amarrako", et son partenaire prend un caillou, et les quatre autres sont laissés au centre.

Lorsque, à la fin d'une manche, un couple de joueurs a atteint ou dépassé les 35 cailloux, l'un d'entre eux doit dire: "Dedans", et ensuite tous les amarrakos sont jetés au centre de la table. Ceci a pour objet d'avertir les joueurs adverses que l'on est sur le point de gagner le jeu complet.

La valeur des coups, dans l'ordre où ils doivent être encaissés, est la suivante:

Valeur des Coups

Le non ou laissé, 1 caillou
Le Grand Jeu dans je passe, 1 caillou
Le Petit Jeu dans je passe, 1 caillou
La Paire, 1 caillou
Les 3 cartes identiques, 2 cailloux
Les Doubles, 3 cailloux
Jeu de 31, 3 cailloux
Les autres jeux, 2 cailloux
Jeu non ou point, 1 caillou

Lorsqu'il manque très peu de cailloux à un couple de joueurs pour terminer un jeu complet, il faut faire spécialement attention aux enchères ou Órdago, et se rappeler que la première chose qui est encaissée est le "Non" ou "laissé", les cailloux de chaque joueur étant encaissés dans l'ordre indiqué. Le couple de joueurs qui atteint le premier les 8 amarrakos ou les 40 cailloux est celui qui gagne.

L'encaissement des coups est régi selon les normes suivantes:

- Grand Jeu et Petit Jeu. Si tous les joueurs passent, sans que personne ne mise, à la fin de la manche, le joueur qui aura le meilleur coup dans le



Grand Jeu emportera un caillou, et le joueur qui aura le meilleur coup dans le Petit Jeu, emportera un autre caillou.

Mais si un joueur mise et personne n'accepte sa mise, il emportera sur-le-champ un caillou au titre de "laissé" ou "Non" acceptation de la mise, le coup sera donc considéré encaissé.

- Paires et Jeu oui. Si tous les joueurs passent sans que personne ne mise, à la fin du jeu partiel, le joueur qui aura le meilleur coup, emportera sa valeur, en ajoutant les cailloux qui pourraient correspondre également pour ces coups à son partenaire.

Si un joueur mise et personne n'accepte sa mise, il emporte sur-le-champ un caillou pour "laissé" mais, à la fin de la manche, il emportera également la valeur de son coup, plus la valeur de celui de son partenaire, même si ses cartes étaient pires que celles de tout autre joueur adverse.

- Jeu non. Si tous les joueurs passent et qu'il n'y a pas de mise, celui qui aura le meilleur point emportera un caillou. Si un joueur mise sur le point et personne ne l'accepte, il emporte sur-le-champ un caillou du "Non" ou "laissé" et il en encaissera un autre pour le point à la fin, même si celui-ci était inférieur à celui d'un autre joueur.

Le joueur qui renonce à une mise, ne l'acceptant pas, perd tout droit à l'encaissement du coup, même si, en montrant les cartes, à la fin de la manche, on voyait que son coup était meilleur.

Dans l'un quelconque des coups, ce sont les meilleures cartes du partenaire qui gagnent, même si celui qui aurait renchéri ou donné l'Órdago en avait de pires que celles du joueur adverse qui a accepté.

Le joueur qui aurait oublié d'emporter un caillou, perd le droit à le faire lorsque le jeu de cartes est coupé pour distribuer les cartes de la manche suivante.