

# MUS

## LE JEU DE CARTES

Le Mus est un jeu de cartes et de mises, où ruse et stratégie se mêlent à chaque tour. Votre mission, en équipes de deux, est d'obtenir les meilleures combinaisons de cartes pour atteindre 40 points. Communiquez discrètement par signes avec votre coéquipier pour remporter la victoire. Place au bluff !

\*Chaque région a sa propre variante du Mus. Nous avons choisi de présenter la plus répandue.

Nombre de personnes : 4.

Âge recommandé : 10 +.

Matériel : ensemble des cartes de la Baraja.

### BUT DU JEU



Totaliser **40 points en équipe à chaque jeu**. Obtenir en équipe le plus de victoires sur le nombre de manches (appelées « vaches ») choisi.

### VALEURS DES CARTES

La partie se divise en 4 catégories : le **Grand**, le **Petit**, les **Paires** et le **Jeu**. Certaines cartes ont une valeur différente d'une catégorie à l'autre :

- Les 3 sont considérés comme des rois (8 rois au total)
- les 2 sont considérés comme des as (8 as au total)
- pour le Jeu, les as et les 2 valent 1



# MUS

## LE JEU DE CARTES

- pour le Jeu, le reste des cartes valent leur valeur numérique
- pour le Grand, le Petit et les Paires, la valeur nominale des cartes détermine leur ordre (p. ex., un roi vaut plus qu'un cavalier). Rappelez-vous cependant que cela ne s'applique pas aux 3 et aux 2. Les 3 sont toujours considérés comme des rois, et les 2 comme des as.

### MISE EN PLACE

1. Rassemblez 20 jetons, pièces ou haricots secs et placez-les au centre de la table.
2. Déterminez le nombre de manches de la partie (généralement entre 3 et 5).
3. Asseyez-vous en face de votre coéquipier et décidez qui collecte les points de valeur 5 (1 **hamarreko** =5 points) et qui rassemble les points de valeur 1 (1 **tanto** =1 point).
4. Déterminez la personne qui sera la « main » pour cette manche (le premier joueur).
5. Le joueur à gauche de celui qui a la main bat les cartes et en distribue 4, face cachée, à chaque joueur. Il place le paquet de cartes restantes à sa droite.

La « main » parle en premier.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- La partie se déroule en une succession de manches, chacune divisée en plis, correspondant chacun à une catégorie.
- Comme dans tous les jeux de pari, tromperie et bluff sont au rendez-vous. Tout l'enjeu est de réussir à communiquer la teneur de votre jeu à votre coéquipier au moyen de **signes**.



# MUS

## LE JEU DE CARTES

- La partie se déroule en une succession de manches, chacune divisée en plis, correspondant chacun à une catégorie.
- Comme dans tous les jeux de pari, tromperie et bluff sont au rendez-vous. Tout l'enjeu est de réussir à communiquer la teneur de votre jeu à votre coéquipier au moyen de signes.
- Mus : Les catégories ne sont jouées et les mises ne sont résolues qu'une fois la phase de mise terminée pour l'ensemble des catégories, que ces dernières aient reçu des mises ou non.
- Les mises sont appelées envites. La mise minimale est de 2 tantos.
- Órdago : cette mise spéciale est la mise maximale. Tous les points encore disponibles sont misés et l'enjeu est la victoire de la partie sur la catégorie en cours. Si cette mise est acceptée, la catégorie est résolue immédiatement, sans jouer les autres catégories. L'équipe qui emporte ce pli remporte directement la partie.
- Chaque équipe mise pour chacune des 4 catégories, dans l'ordre suivant : Grand, Petit, Paires et Jeu.
- En commençant par la « main », chaque joueur décide pour le Grand s'il souhaite miser (2 tantos minimum) ou passer. Une fois que tous les joueurs ont misé ou passé, la mise passe à la catégorie suivante. Un joueur qui a passé peut décider de reprendre la mise si un autre joueur a misé après lui. Il peut alors accepter cette mise ou surenchérir.
- N'importe quel joueur de l'équipe adverse peut répondre à une mise. Il peut accepter, surenchérir ou refuser la mise.
- Si la mise est refusée par l'équipe adverse, l'équipe qui a misé reçoit immédiatement la valeur de la dernière mise ou, s'il n'y avait encore aucune mise, 1 tanto. Aucune mise ne peut être ajoutée à cette catégorie par la suite.
- Les équipes peuvent miser et surenchérir autant que fois qu'elles le souhaitent, dans la limite des tantos disponibles. S'il ne reste aucun tanto disponible, la mise est considérée comme un órdago.
- Une fois acceptée par les deux équipes, une mise est en suspens, en attente d'être résolue à la fin de la manche en même temps que les mises des autres catégories.



# MUS

## LE JEU DE CARTES

### Fonctionnement des catégories :

- Les quatre catégories principales sont :
  - **Le Grand** : Seule la plus **grande valeur de chaque main** est prise en compte. Les cartes de plus grande valeur sont les rois (dont les 3), suivis des cavaliers, des valets... Les cartes de plus faible valeur sont les as (dont les 2). Le joueur possédant le plus de rois dans sa main remporte la catégorie. En cas d'égalité, les autres cartes sont prises en compte en fonction de leur valeur.
  - Exemple : Pablo possède 1 roi, 2 valets et 1 as. Miguel a 4 cavaliers en main. Comme Pablo a plus de rois, il remporte le Grand. Si Miguel avait en main 1 roi et 3 cavaliers, il l'emporterait, puisque le cavalier vaut plus que le valet.
  - **Le Petit** : Seule la **plus petite valeur de chaque main** est prise en compte. En cas d'égalité, les autres cartes sont prises en compte en fonction de leur valeur.
  - **Paires** : Seuls les joueurs possédant dans leur main au moins **2 cartes identiques** (une paire) peuvent miser sur cette catégorie. Avant toute mise, chaque joueur doit indiquer s'il possède ou non des paires, sans indiquer leur valeur ou leur type. Les joueurs ne possédant pas de paires ne peuvent PAS miser.
    - Il existe 3 types de paires, de la plus faible valeur à la plus forte (rappelez-vous, les 3 sont des rois et les 2 des as) :
    - Simple : 2 cartes de même valeur
    - Moyenne : 2 cartes de même valeur
    - Double : deux paires ou un carré (considéré comme 2 paires)

En cas d'égalité, la valeur des cartes constituant les paires est prise en compte.

- Exemple : Sergio a une moyenne de rois. Il l'emporte sur Paula qui a une moyenne de cavaliers.



# MUS

## LE JEU DE CARTES

- **Le jeu** : Seuls les joueurs possédant dans leur main un Jeu, c'est-à-dire une valeur totale **des cartes de leur main supérieure à 30**, peuvent miser sur cette catégorie. Avant toute mise, chaque joueur doit indiquer s'il possède ou non un Jeu, sans indiquer sa valeur précise.
  - Pour le Jeu, certaines cartes ont une valeur différente :
    - Les figures valent 10 (les 3 également, considérés comme des rois).
    - Les as valent 1 (les 2 également, considérés comme des as).
    - Les autres cartes valent leur valeur nominale. Ainsi, un 7 vaut 7, un 4 vaut 4...
  - Si AUCUN joueur n'a de Jeu en main (main inférieure à 30 points), il est possible de **miser au « point »**, c'est-à-dire que le vainqueur est celui dont la main est la plus proche de 30 points.

### DÉCOMPTE DES POINTS PAR PLI

- Les points de chaque pli sont décomptés à la fin et strictement dans l'ordre : **le Grand, le Petit, les Paires et enfin le Jeu**. Ainsi, si une équipe atteint 40 points lors des premières catégories, le reste des catégories n'est pas résolu.
- En todos los casos, **el valor de las cartas rompe los empates**: un rey vale más que un caballo, un caballo más que una sota, etc.
- En el caso de la chica, las cartas de menor valor se imponen a las de mayor valor. Por ejemplo, un 4 es mejor que un 7.
- En toutes circonstances, **la valeur numérique des cartes résout toute égalité** : un roi vaut plus qu'un cavalier, qui vaut lui-même plus qu'un valet...
- Pour le Petit, les cartes de plus faible valeur l'emportent sur celles de plus forte valeur. Ainsi, un 4 l'emporte sur un 7.

Si l'égalité persiste, le joueur le plus près de la « main » dans le sens des aiguilles d'une montre l'emporte.





# MUS

## LE JEU DE CARTES

### Le Grand :

- Si une mise a été faite, l'équipe gagnante remporte le nombre de tantos misé.
- S'il n'y a aucune mise (tous les joueurs ont passé lors de la mise), l'équipe gagnante remporte 1 tanto.
- Si une mise a été faite mais n'a pas été acceptée, l'équipe ayant misé a déjà remporté des points (1 tanto ou la valeur des points misés avant le refus). Les points de cette catégorie ont donc déjà été comptabilisés.

### Le Petit :

- Si une mise a été faite, l'équipe gagnante remporte le nombre de tantos misé.
- S'il n'y a aucune mise (tous les joueurs ont passé lors de la mise), l'équipe gagnante remporte 1 tanto.
- Si une mise a été faite mais n'a pas été acceptée, l'équipe ayant misé a déjà remporté des points (1 tanto ou la valeur des points misés avant le refus). Les points de cette catégorie ont donc déjà été comptabilisés.

### Les Paires :

- Si une mise a été faite, l'équipe gagnante remporte le nombre de tantos misé, plus :
  - 1 tanto pour chaque simple de l'équipe ;
  - 2 tantos pour chaque moyenne de l'équipe ;
  - 3 tantos pour chaque double de l'équipe.
- L'équipe perdante ou qui n'avait pas accepté la mise ne remporte aucun point.
- S'il n'y a aucune mise (tous les joueurs ont passé lors de la mise), l'équipe gagnante ne remporte que les points propres aux paires (simples, moyennes, doubles).
- En cas d'égalité, la valeur des cartes est prise en compte. Une simple de rois vaut plus qu'une simple de valets. Si l'égalité persiste, le joueur le plus proche de la « main » l'emporte.



# MUS

## LE JEU DE CARTES

### Le Jeu :

Si une mise a été faite, l'équipe gagnante remporte le nombre de tantos misé, plus :

3 tantos si la valeur de sa main est égale à 31 ;

2 tantos pour toute autre valeur supérieure à 30 (en dessous de 30, il n'y a pas de Jeu).

- Les points sont comptés pour les deux joueurs de l'équipe gagnante, si les deux joueurs ont un Jeu.
- S'il n'y a aucune mise (tous les joueurs ont passé lors de la mise), l'équipe gagnante ne remporte que les points propres à la valeur totale de leur main.
- Seule l'équipe gagnante obtient des points.
- En cas d'égalité, elle est résolue ainsi :
  - : égalité pour la main de plus haute valeur, le joueur le plus proche de la « main » l'emporte ;
  - : égalité pour la deuxième main de plus haute valeur, le joueur le plus proche de la « main » l'emporte.
  - égalité pour les autres mains, la main avec la plus haute valeur (en partant de 40, puis 37, 36... et 33 de plus faible valeur). Si l'égalité persiste, le joueur le plus proche de la « main » l'emporte.
  - Si aucun joueur n'a de Jeu, la catégorie Point est jouée. Le joueur avec la main de plus haute valeur gagne 1 tanto, plus l'éventuelle mise. Lors de la catégorie Point, 30 est la valeur maximale et l'ordre est descendant : 29, 28, 27... Seul le joueur avec la main de plus haute valeur l'emporte, indépendamment de la main de son coéquipier.
- Afin de visualiser facilement les points de chaque équipe, l'un des joueurs de l'équipe conserve devant lui les tantos (de valeur 1), tandis que l'autre rassemble les hamarrekos (de valeur 5). Dès que le joueur qui rassemble les tantos en a 5, il les transforme en 1 hamarreko (il en remet 4 dans la réserve et en tend 1 à son coéquipier).



# MUS

## LE JEU DE CARTES

### EXEMPLE DE MANCHE

Cette partie fait s'affronter Carmen et Miguel dans une équipe, et Marie et Pablo dans l'autre équipe.

Carmen est la « main ». Pablo est assis à la droite, Miguel est en face d'elle et Marie se trouve à la gauche de Carmen.

- Carmen décide de couper le Mus. Elle possède 2 rois, 1 valet et 1 as (soit un Jeu de 31 et une simple de rois). Miguel lui a indiqué discrètement qu'il possède une moyenne (3 cartes de même valeur).
- C'est le tour du Grand. Comme Carmen est la « main » et a un avantage en cas d'égalité, elle décide de miser (2 tantos). Pablo possède 1 roi et 3 valets. Comme les valets valent moins que les rois, il décide de ne pas accepter la mise pour ne pas prendre de risques. Carmen gagne donc 1 tanto qu'elle pose devant elle (elle rassemble les tantos et Miguel les hamarrekos).
- Au tour du Petit. Carmen décide de passer, de même que les autres joueurs.
- Au tour des Paires. Chaque joueur doit indiquer s'il possède ou non des paires avant toute mise. Marie est la seule à ne pas avoir de paires.
  - Comme Carmen est la « main », elle mise. Pablo, qui possède 3 valets, surenchérit (4 tantos en tout).
  - Miguel a une moyenne, mais de 6 (3 cartes de valeur 6). Il hésite, mais comme Carmen lui a fait le signal du 31, il décide de ne pas faire d'órdago et accepte juste la mise de 4 tantos.
  - Au tour du Jeu. Tous les joueurs indiquent qu'ils ont un Jeu (leur main a une valeur supérieure à 30).

Carmen est la « main » et a une valeur de 31. C'est le meilleur cas possible. Elle mise donc sur le Jeu. Pablo a une valeur de 40 en main et se doute que Carmen a 31, donc il refuse la mise, de même que Marie qui possède 35 points en main et n'accepte pas non plus la mise. Carmen gagne donc 1 autre tanto.

Comme elle possède au total 5 tantos devant elle (de plis antérieurs), elle en repose 4 dans la réserve et en donne 1 à Miguel, qui rassemble les hamarrekos de valeur 5.





# MUS

## LE JEU DE CARTES

C'est le moment de compter les points, en commençant par le Grand.

- Pour le Grand, seule Carmen avait misé et sa mise n'a pas été acceptée. Elle a déjà gagné 1 tanto au moment du refus de la mise. Aucun autre point n'est accordé pour le Grand.
- Pour le Petit, tous les joueurs avaient passé lors de la mise. Marie possède 1 as et 1 quatre. Seule Carmen a également 1 as, mais sa deuxième carte de plus faible valeur est un valet. Marie remporte la catégorie et gagne 1 tanto, qu'elle pose devant elle (elle rassemble les tantos et Pablo les hamarrekos).
- Pour les Paires, 4 tantos avaient été misés. Pablo et Miguel ont tous les deux des moyennes, mais comme celle de Pablo est de valet, il l'emporte sur les 6 de Miguel. Marie prend les 4 tantos de la mise. Elle en a donc 5 devant elle et les transforme en 1 hamarreko, en en passant un à Pablo. L'équipe remporte également 2 tantos supplémentaires pour la moyenne de Pablo. Marie, quant à elle, n'a aucune paire.
- Pour le Jeu, la mise de Carmen avait été refusée par Pablo et Marie. Elle avait déjà récupéré 1 tanto. Cependant, la main de Carmen a une valeur de 31 et celle de Miguel 40. L'équipe gagne donc 5 tantos supplémentaires (3 pour le 31 et 2 pour le 40). Miguel prend donc 1 hamarreko de la réserve.

### FIN DE LA MANCHE

Une fois le décompte des points terminé, les cartes sont rassemblées. Le joueur qui était la « main » lors de cette manche les bat et en distribue 4 à chacun.

La personne à sa droite est la « main » pour cette manche.

### GLOSSAIRE DES SIGNES

Dans le Mus, un ensemble de signes permettent d'indiquer à votre coéquipier les cartes que vous avez en main. Transmettre des informations par le biais de signes n'est pas sans risque. Si l'équipe adverse les capte, elle aura connaissance de votre main. Le mensonge et la tromperie sont autorisés dans le Mus, à l'exception de l'annonce des paires et du Jeu, et des signes qui ne peuvent PAS être faux.



# MUS

## LE JEU DE CARTES

Les signes sont les suivants :

Cligner un oeil-----	31 au jeu
Se mordre la lèvre inférieure-----	2 rois
Tirer la langue-----	2 as (as ou deux)
Tordre la bouche d'un côté-----	moyenne (3 cartes de même valeur)
Se mordre la lèvre en tordant la bouche-----	moyenne de rois (3 rois)
Tirer la langue d'un côté-----	moyenne d'as (3 as)
Hausser les sourcils -----	double
Fermer les yeux-----	aucune carte de valeur en main

Nous vous recommandons vivement de ne pas abuser d'alcool afin que vos signes ne soient pas équivoques... et prendre soin de votre santé, bien sûr !

Et rappelez-vous, tricher au Mus, c'est comme mentir à sa mère, ce n'est pas bien et on se fait toujours prendre !

