

MUS

Origen e historia

Se trata de un juego de naipes de baraja española sobre cuyo origen vasco no hay grandes discusiones entre autores. Existe ya una primera referencia documental que se remonta al año 1745 en el diccionario trilingüe (Euskera-Castellano-Latín), donde lo cita el filólogo vasco y jesuita Don Manuel de Larramendi.

Descripción

Para jugar al mus es necesario el concurso de 4 jugadores que competirán entre sí por parejas dispuestas en torno a una mesa de juego, situándose en el orden de juego alternativamente jugadores de distinta pareja.

Se trata de un juego de duración media-larga teóricamente, y en cualquier caso es un juego que nunca puede terminar en una sola mano o reparto de cartas, sino cuya consecución vendrá dada por la suma de puntos como se detalla en el apartado correspondiente.

Existen dos variantes principales del juego (mus a 4 reyes, y mus a 8 reyes), cuyas diferencias estriban únicamente en las dos reglas siguientes referentes a la composición de la baraja:

3 como rey

En el mus a 8 reyes a todos los efectos los cuatro treses de la baraja se tendrán por reyes. Esto supone como resultado que se jugará con una baraja que tiene ocho reyes.

2 como as

En el mus a 8 reyes a todos los efectos los cuatro doses de la baraja se tendrán por ases. Esto supone como resultado que se jugará con una baraja que tiene ocho ases.

Es costumbre, según regiones, y previo acuerdo de los contrincantes, indicarse entre los jugadores de una misma pareja las cartas que tiene cada uno mediante gestos faciales: jugar con señas. Si se juega con señas, están sólo y estrictamente permitidas aquellas reconocidas por todos los jugadores, de modo que los jugadores contrarios tengan posibilidad de entenderlas si es que las vieran.

Por tratarse de una opción estrechamente relacionada con el hecho de jugar cara a cara con otras personas, en la versión del juego que aquí se ofrece se ha descartado la posibilidad de jugar con señas.

Objetivo del juego

En el mus vence la pareja que antes llegue a ganar tres juegos de 30 ó 40 tantos cada uno (cabría decirse que se juega al mejor de cinco juegos, es decir, una partida consta de un mínimo de tres juegos y de un máximo de cinco).

Para alcanzar estos 30 o 40 puntos que han de obtenerse en cada uno de esos juegos por parte de una pareja, se jugarán a su vez todas las manos o juegos parciales (en definitiva repartos de cartas) que sea preciso, acumulándose los puntos en base a los criterios y normas que se describen en el apartado correspondiente.

Tanteo

La llevanza del tanteo en cada uno de los juegos hasta alcanzar 40 se hará mediante *tantos o piedras* (garbanzos, alubias o piedras generalmente) que irá acumulando uno de los jugadores de cada pareja. Cada vez que el jugador que lleva los tantos sume 5 de ellos, tendrá que volver a depositarlos en el platillo central del que salieron y sustituirlos por uno que sumará su compañero por valor de 5. Así pues como resultado, un miembro de la pareja tendrá a su lado tantos por valor de 5 o *amarrecos* y su compañero tantos por valor de uno. Por lo tanto un juego finalizará cuando una pareja haya conseguido sumar 8 *amarrecos*.

En la versión que aquí se ofrece la llevanza de tanteo se hace numéricamente.

Desarrollo del juego

Una vez que se ha explicado la división de una partida en 3 a 5 juegos, y cada uno de esos juegos en un número indeterminado de manos, se pasa a continuación a explicar el desarrollo de cada una de esas manos como unidad del juego del mus, y la forma en que se van adquiriendo los ansiados tantos.

Descartes

Un jugador baraja el mazo de cartas y se lo da a cortar al que está situado a su izquierda. Seguidamente reparte cartas una a una a cada uno de los otros jugadores, comenzando por el que está a su derecha, siguiendo este mismo sentido de izquierda a derecha hasta llegar a sí mismo, y hasta un total de cuatro cartas por jugador.

Del jugador que está a la derecha del que reparte se dice que *tiene la mano o es mano* (se verá qué consecuencias tiene esta circunstancia), y tiene la opción de anunciar su voluntad de descartarse de una o más cartas para cambiarlas por otras de las del mazo. Tal voluntad la expresará diciendo la palabra *mus*. Si su voluntad fuera la de no cambiar ninguna de sus cartas lo anunciará mediante la expresión *no hay mus, corto* o similares.

Sucesivamente todos los jugadores, en el mismo orden de izquierda a derecha, irán expresando su voluntad o no de descarte del mismo modo.

Desde el momento en que uno solo de los jugadores expresa su deseo de no descartarse (corta el mus), resulta irrelevante la voluntad favorable del resto hacia el descarte, y no habrá posibilidad de hacerlo por parte de ninguno.

Si todos y cada uno de los cuatro jugadores hubieran pedido descartarse (mus), procederán a arrojar el número de cartas que desearan al centro del tapete en el mismo orden en que han hablado. Seguidamente quien reparte volverá a hacerlo, pero en esta ocasión entregando a cada jugador de una sola vez tantas cartas como hubiera desechado.

Esta opción de descartes se podrá repetir tantas veces como desearan los jugadores, y repitiendo las pautas anteriormente descritas, hasta el momento en que uno de ellos anunciase su voluntad de *cortar el mus*.

Si se acabasen las cartas del mazo y todavía fuesen necesarias más para repartir entre los jugadores tras un descarte o sucesivos, se procederá a tomar las cartas desechadas en anteriores descartes, barajarlas y repartirlas como si fueran las del mazo.

Mus corrido

Sólo de forma excepcional y para dilucidar quién será el jugador que sea mano por primera vez, y por lo tanto sólo aplicable al primer reparto de cartas de toda una partida, se aplica esta regla.

Una vez que se sientan los jugadores ante la mesa se echa a suertes quién es el que reparte por primera vez las cartas (generalmente mediante el método de repartir una carta vista a cada uno y ver quién tiene la más alta). A partir de ahí quien reparte hace una primera entrega de cuatro cartas a cada jugador del modo descrito anteriormente. Seguidamente pasará el mazo de cartas, al que está a su derecha. Si éste quisiera descartarse (mus) pasará el mazo de cartas a su vez al de su derecha sin necesidad de anunciar verbalmente su voluntad de mus, y así sucesivamente hasta que el mazo vuelva a quien repartió o hasta que alguien corte el mus por el simple método de no pasar el mazo a su derecha. Si el mazo volviese al punto de partida, se procedería a hacer un primer descarte de todos los jugadores, y así sucesivamente hasta que alguien cortase el mus, persona que automáticamente pasaría a ser mano.

A partir de ahí la mano iría cambiando a lo largo de toda la partida de titular en las sucesivas jugadas o manos, avanzando de izquierda a derecha.

Lances

El mus es un juego de apuestas o lances que se irán haciendo sucesivamente a lo largo de una mano. Una vez que uno de los jugadores ha decidido cortar el mus se comenzará a *hablar*. Los conceptos por los que se apuesta o lances son cuatro:

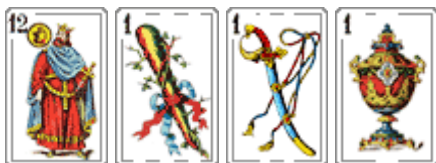
Grande

Cortado el mus quien es *mano* comenzará a manifestar su intención de apostar a grande o no (más adelante se indicará el modo de realizar las apuestas).

La apuesta a *grande o mayor* se hace sobre la base de considerar qué jugador es el que tiene cartas más altas según la numeración de los índices de las propias cartas: Rey, Caballo, Sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres dos, As.

La comparación se realizará en base a la carta con mayor numeración de cada uno de los jugadores. En caso de igualdad en base a la segunda carta más alta, y así sucesivamente.

Esta combinación:



Vence a esta otra:



La comprobación de quién vence en este lance como en los sucesivos se hace al final de la mano, esto es, precisamente, cuando han finalizado los cuatro lances.

Pequeña

Pasado el lance de grande los jugadores deberán pronunciarse sobre su intención de realizar apuestas a pequeña o chica, que es exactamente el mismo concepto que la jugada de grande pero invirtiendo el orden en la valoración de las cartas (As, dos, tres, ...). Vencería el jugador que tuviera la carta más baja.

Pares

Tras la jugada de pequeña se pasa a la de *pares*. En ella antes de realizar ninguna apuesta, los jugadores, uno a uno, y empezando por quien es mano, irán anunciando verazmente si tuvieran una o más cartas del mismo número con expresiones tales como *par sí*, *pares sí* o simplemente *sí* o negaciones análogas respectivamente (resulta imprescindible saber si por lo menos un jugador de los de cada pareja tiene *pares* ya que, de no ser así, no podría ni tan siquiera realizarse apuesta alguna en la fase siguiente del lance).

Una vez que todos los jugadores hayan anunciado si tienen pares o no, y resultara que por lo menos uno de cada pareja los tuviera, se procederá a la fase de apuesta por pares. Esto lo harán los jugadores manifestando su voluntad o no de hacer alguna puesta en concepto de pares, comenzando a manifestar tal voluntad el que fuera mano, si los tuviera, o en su defecto el siguiente hacia su derecha, y así sucesivamente.

En el lance de pares el orden jerárquico de las jugadas, de mayor a menor es el siguiente:

Duples

Se llama así a la combinación de cuatro cartas que pudiera tener un jugador, en la que las cuatro son del mismo número, o en la que están emparejadas dos a dos (lo que en póker sería un póker o una doble pareja). En caso de que dos jugadores contrarios tuvieran vencerá aquel que tuviera la carta más alta, según el mismo orden que para *grande* (no hay superioridad jerárquica entre *duples* de cuatro cartas iguales o *duples* de dobles parejas, por el simple hecho de serlo, esto es, por ejemplo, que dos caballos y dos seises ganan a cuatro sotas).

Los duples de reyes y ases:



Valen más que las de caballos y caballos:



Medias

Así se denomina a la combinación de cartas que tuviera un jugador en la cual tres de ellas fuesen del mismo número (en póker, un trío). Si dos oponentes tuvieran medias vence el que las tuviera de la carta más alta según la jerarquía empleada para *grande*. A efectos de desempatar, la cuarta carta es como si no existiese: no forma parte de las medias.



Pareja

Se trata de la combinación de cartas de valor más bajo de quien tuviera pares. En ella tan sólo dos de las cartas de las cuatro de un jugador están emparejadas (en póker, una pareja). Si dos contrincantes tuvieran pareja, vencerá el que la tuviera de la carta más elevada según la misma jerarquía empleada en *grande*. Al igual que en medias las otras dos cartas no emparejadas no se tendrán en cuenta en ningún caso.

Juego

Tras finalizar la jugada de *pares*, los jugadores, al igual que en ese lance, y antes de comenzar a apostar por este nuevo concepto, deberán manifestar si tuvieran *juego* mediante frases tales como *juego sí*, *sí tengo*, *llevo juego* o simplemente *sí*

Tiene juego aquel jugador que, sumando el valor de sus cartas, alcanzase el número de 31 o uno superior. Para realizar tal computo las figuras (Sota, Caballo y Rey) se valorarán igualmente con diez cada una, y el resto de las cartas según su propio índice.

Tras manifestar quiénes tienen *juego*, al igual que en pares, siempre que por lo menos uno de cada pareja lo tuviera, los que sí lo tuvieran, y en el orden habitual (empezando por la mano y hacia la derecha hasta el que reparte), deberán manifestar su intención de apostar por este concepto o no.

El orden de jerarquía de las diferentes posibles combinaciones en las que se tiene *juego* es el siguiente: 31; 32; 40; 37; 36; 35; 34; 33.

Punto

Sólo subsidiariamente, y si ninguno de los cuatro jugadores tuviera *juego*, se abriría un nuevo lance llamado *punto*, íntimamente ligado con el juego, ya que consiste en apostar por quien, sin tener *juego*, se acerca más a él. Por lo tanto, el mejor punto sería el del jugador que contase 30.

Apuestas

Se describen a continuación las reglas comunes a todos los lances del juego respecto a la forma de realizar las apuestas:

En cada uno de los lances los jugadores deberán ir manifestando uno a uno si quisieran apostar algo por ese concepto o si se abstuvieran de hacerlo en cuyo caso lo dirán mediante la expresión paso (como ya se ha dicho, en *pares* y *juego* sólo podrán y deberán optar aquellos que tuvieran *pares* o *juego* respectivamente).

Si un jugador optase por hacer una apuesta en una jugada, lo manifestará haciendo la apuesta concreta a sus contrincantes, con un mínimo posible de 2 *pedras*. Esta apuesta mínima de 2 tantos se denomina *envite* y quien la lanza deberá expresarla diciendo *envido* (el verbo concreto es *envidar*).

También se puede empezar con una apuesta superior, en cuyo caso quien la lanza lo hará diciendo el número concreto de tantos que quiere apostar sin más, o precederlo del verbo *envido* (por ejemplo se diría 10 o bien *envido 10*).

Respuesta a la apuesta

Ante una apuesta lanzada por un jugador, cualquiera de sus oponentes (en pares y juego sólo quienes estuvieran en posesión de tales jugadas) podrá optar por tres cosas diferentes:

Aceptar la apuesta

En este caso lo manifestará mediante expresiones afirmativas (la más evidente y usada, lógicamente, es un parco sí).

Declinar la apuesta

Declinar la apuesta lanzada por el contrario se hará mediante un no, tomando inmediatamente para sí la pareja que hizo la puesta una piedra a modo de penalización para quien no la aceptó.

Incrementar la apuesta

Puede incrementarse la apuesta en la cantidad que se deseara. Si se pretendiera replicar con otro mínimo de dos se respondería *envido más* o *dos más*. Si se quisiera hacer en cualquier otra cantidad superior se haría con expresiones como por ejemplo *10 más* o *envido 10 más*. En este caso cambian las tornas en la responsabilidad de decidirse y ello compete a los jugadores que primero realizaron la apuesta, quedándoles las mismas tres opciones: a su vez ellos pueden incrementar más lo apostado y así infinitamente hasta que una pareja simplemente aceptara o rechazara la última oferta. Ahora bien, en el momento en que alguien rechaza una apuesta que de este modo encadenado ha ido aumentando su valor, la pareja que la rechaza se verá penalizada tomando para sí la contraria una cantidad de tantos igual a la última oferta lanzada por quien declinó.

- Ejemplo 1: la pareja A envida (2 tantos), la pareja B envida 5 más, y A declina: B se lleva 2 tantos
- Ejemplo 2: la pareja A envida (2 tantos), la pareja B envida 5 más, la pareja A replica envidando 10 más, la pareja B declina: A se lleva 7 tantos (2+5).

Ordago

Se dedica un apartado especial a esta apuesta concreta por las particularidades que tiene. Lanzar un *órdago* es apostar a un lance todo un juego de los que constituye la partida (sin tener en cuenta la puntuación que se tuviera hasta ese momento). En cualquier momento de la partida de los destinados a hacer apuestas, tanto quien lanza un primer desafío como quien replica aumentando la apuesta, puede optar por hacerlo con un número de tantos determinado (entre 2 y 40) o hacerlo lanzando un *órdago*. Si el *órdago* no es aceptado, las reglas de penalización para el que no lo acepta son como las de cualquier otra apuesta.

Si se acepta el *órdago* se paraliza la mano que se está jugando, los jugadores se olvidan del cómputo ordinario de 40 de ese juego, y levantan sus cartas inmediatamente apostando todo ese juego a un solo lance: la pareja cuyo jugador vence ese lance, vence también ese juego.

Mostrar las cartas

Los jugadores deberán ir recordando las apuestas pendientes por cada uno de los cuatro lances posibles de una mano, ya que las apuestas aceptadas en cada uno de esos lances no se verificarán hasta el final de cada mano, momento en el que los jugadores mostrarán sus cartas para cotejarlas entre ellos con el fin de dirimir quien es el vencedor de cada uno de los lances.

Recuento final

Se ha de recordar que a todos los efectos el mus es un juego de parejas, por lo que siempre vencerá el jugador de entre los cuatro (aunque no hubiese participado activamente en la apuesta) que tuviese una mejor baza para cada lance concreto.

La comprobación del vencedor de cada lance y el consiguiente cobro de las piedras apostadas se irá haciendo en el orden propio de los mismos lances (grande, pequeña, pares y juego o punto).

Si en alguno de los lances nadie hubiera hecho apuesta alguna, todo el mundo hubiera pasado, se dice que el lance (la grande, la pequeña, los pares, el juego o el punto en su caso) se ha ido en paso (lógicamente este concepto sólo es aplicable en pares y juego cuando por lo menos un miembro de cada pareja tuviera pares o juego respectivamente, es decir, cuando hubieran tenido posibilidad de apostar y hubieran decidido no hacerlo). Estos lances sin apuesta tendrán el premio de una piedra en el momento del cobro de apuestas para la pareja cuyo jugador tuviera mejor baza en el lance de que se trate si fuera de grande, chica o punto de lo que habláramos. Si fueran pares o juego lo que quedó en paso, vencer el lance en paso daría a la pareja en cuestión el derecho a contarse los tantos por sus bazas como se describe más adelante.

Cobro de la apuesta

Al final de cada mano se procede a ir comprobando y computando los tantos que cada pareja obtiene en virtud de las apuestas aceptadas. Esto se hace en el mismo riguroso orden en el que se han jugado los lances. Se enumeran a continuación unas reglas para dirimir quién es el vencedor del lance:

- En *grande* vence el jugador que tuviera cartas más altas según el orden indicado anteriormente, comparando una a una las cartas de cada jugador (por ejemplo un Rey y tres ases vencen a cuatro caballos). La pareja vencedora se lleva las piedras apostadas o una si el lance quedó en paso.
- En *pequeña* se sigue idéntico criterio que en grande pero con el orden de jerarquía de las cartas invertido.
- En *pares* y *juego* la comprobación del vencedor del lance se realiza en base a los criterios de jerarquía de las bazas, explicados anteriormente.
- En *punto* se sigue el criterio de jerarquía indicado más arriba (vence la baza más cercana a 30). La pareja vencedora se lleva las piedras apostadas o una si el lance quedó en paso.

En casos 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.

Cobro en concepto de baza

En este mismo momento de cobro de las apuestas y cuando llega el momento de computar las apuestas para los lances de *pares* y de *juego* y en su caso de *punto* respectivamente, a la par que se van sumando los tantos de las apuestas, y en el mismo riguroso orden (pares primero y juego o punto, en su caso, después), cada jugador irá sumando los tantos que corresponden a la *baza* que tuviera y para cada uno de estos dos lances, según las reglas que se detallan a continuación.

Sólo podrán computar por estos conceptos y por cada uno de los lances los jugadores de la pareja que se hallaran en uno de estos casos:

- Si el lance se hubiera ido en paso sumará los puntos correspondientes la pareja cuyo integrante fuera el vencedor de ese lance concreto de entre los cuatro jugadores.
- Si una pareja hubiera lanzado o replicado una apuesta a un lance concreto, y sus contrincantes no lo hubieran aceptado, cobrará los tantos por baza.
- Si el lance estuviera apostado, se beneficiará del cobro por las bazas la pareja que resultara vencedora de la apuesta.

En pares la pareja acreedora del cobro por su baza, cobrará tantos por los siguientes valores:

- **1 tanto** por cada *par* que tuviera cada miembro de la pareja
- **2 tantos** por cada *media* que tuviera cada miembro de la pareja.
- **3 tantos** por cada *duples* que tuviera cada miembro de la pareja.

En juego, la pareja acreedora del cobro por su baza, cobrará tantos por los siguientes valores:

- **2 tantos** por cada juego que tuviera cada miembro de la pareja diferente de 31.
- **3 tantos** por cada juego que tuviera cada miembro de la pareja con un cómputo exacto de 31.

En punto la pareja acreedora del cobro por su baza, cobrará **1 tanto** por este concepto.

Final de un juego

Es importante destacar (sobre todo será relevante cuando ambas parejas van acercándose al final del cómputo de 40 y ambas están muy igualadas) que después de acabar la fase de apuestas de cada mano y cuando se pasa a realizar el cómputo de tantos y amarrecos que corresponde a cada pareja, este cómputo deberá hacerse, tanto respecto de las apuestas como respecto de los puntos que corresponden por baza, respetando estricta y escrupulosamente el orden de los lances (grande, pequeña, pares y juego o punto).

Ganará ese juego la pareja que, siguiendo este orden estricto, antes alcance el número de 8 amarrecos, equivalentes a 40 tantos, y justo en el instante en que haya alcanzado esa cifra. Esto quiere decir que una vez alcanzados los 40 tantos por una pareja, se deja de contar aunque quedasen por contar tantos de lances posteriores.

La importancia de este orden muy cerrado en todas y cada una de las fases de la partida se hace notar especialmente en el caso de que se plantee un *órdago*, y es lo que marca la diferencia entre éste y una apuesta por un número de tantos muy alto (incluso 40): un *órdago* habrá de dirimirse inmediatamente después de aceptado; mientras que un envite de cuarenta tantos deberá esperar para ser comprobado su vencedor hasta después de computados el resto de lances anteriores a aquel sobre el que se hizo la apuesta (para entonces, y en virtud de los tantos que se hubieran sumado en concepto de esos lances anteriores, puede ocurrir que el juego ya haya sido vencido por una de las parejas, con

lo que no habría lugar a contar los cuarenta hipotéticamente apostados, los adquiriese quien los adquiriese).

Variantes del juego

Existen dos variantes en el mus: mus a 4 reyes y mus a 8 reyes.

Las 2 variantes presentan más diferencias en el desarrollo del propio juego que en el estricto enunciado de las reglas. Se puede comprobar que las reglas que cambian son muy pocas, pero al llevarlas a la práctica es cuando se aprecia realmente las grandes consecuencias que provocan en el juego.

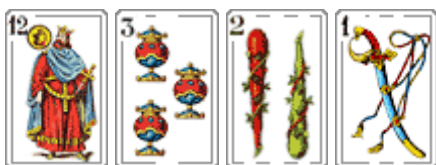
La diferencia consiste en que en el mus a 4 reyes cada carta juega con su propio valor:

- Los treses son realmente treses
- Los doses son realmente doses

Sin embargo, en el mus a 8 reyes se aplican estas 2 reglas:

- En el mus a 8 reyes a todos los efectos los cuatro treses de la baraja se tendrán por reyes. Esto supone como resultado que se jugará con una baraja que tiene ocho reyes
- En el mus a 8 reyes a todos los efectos los cuatro doses de la baraja se tendrán por ases. Esto supone como resultado que se jugará con una baraja que tiene ocho ases

La siguiente combinación de cartas muestra claramente la diferencia entre ambas variantes:



Jugando a 4 reyes no se puede apostar a pares; sin embargo, jugando a 8 reyes se trata de una buena combinación de duples de reyes y ases.