

# Mus

4 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

## Gewinne Wettrunden in vier Kategorien, um Steine für deine Partnerschaft zu verdienen.

### AUFBAU

- 4 Spieler in Partnerschaften verwenden ein 40-Karten-Deck im spanischen Stil.
- Gib 4 Karten an jeden; 3er zählen als Könige, 2er als Asse.
- Spieler dürfen Mus fordern, um vor dem Wetten abzuwerfen und neu zu ziehen.

### WERTUNG

- Wetten werden in Steinen bezahlt; 5 Steine bilden ein Amarreko.
- Erstes Team, das die vereinbarte Amarreko-Zahl erreicht, gewinnt.
- Erhöhte Wetten bringen mehr Steine als Grundwetten.

*Tipp: Lerne Partnersignale und koordiniere Bluffs als Team für maximale Wirksamkeit.*

### AM ZUG

- Wette auf Grande (höchste Hand), dann Chica (niedrigste Hand).
- Wette auf Pares (Paare/Drillinge) und Jügo (nächste an 31).
- Partner dürfen sich signalisieren und während des Wettens bluffen.

Mus ist ein renommiertes baskisches Kartenspiel für vier Spieler in Partnerschaften, das als eines der Nationalkartenspiele Spaniens gilt. Es verbindet Elemente des pokerähnlichen Bluffens mit einer einzigartigen Mehrphasen-Wettstruktur über vier verschiedene Wertungskategorien innerhalb einer einzigen Hand.

## Ziel

Gewinne mit deinem Partner Wettrunden in vier Kategorien (Grande, Chica, Pares und Jügo), um Steine zu verdienen. Das erste Team, das genug Steine ansammelt, gewinnt das Match.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften.
2. **Deck:** Ein 40-Karten-Deck im spanischen Stil, bei dem 3er als Könige und 2er als Asse zählen (wodurch effektiv je vier Könige und vier Asse entstehen).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 4 Karten.
4. **Mus-Phase:** Vor Beginn der Wetten dürfen Spieler 'Mus' fordern, um Karten abzuwerfen und neu zu ziehen. Jeder Spieler kann ablehnen, indem er 'Kein Mus' sagt.

## Spielablauf

1. **Grande:** Wetten darauf, wer die höchste Hand hat (höchste Kartenwerte).
2. **Chica:** Wetten darauf, wer die niedrigste Hand hat (niedrigste Kartenwerte).
3. **Pares:** Wetten auf Paare, Drillinge oder Doppelpaare.
4. **Jügo oder Punto:** Wenn die Karten eines Spielers zusammen 31 oder mehr ergeben, spielen sie Jügo (Wetten darauf, wer am nächsten an 31 ist). Andernfalls spielen sie Punto.
5. **Bluffen:** Partner dürfen sich gegenseitig mit genehmigten Gesten signalisieren und während des Wettens über ihre Handstärke bluffen.

## Punktwertung

- **Steine:** Wetten werden in Steinen bezahlt. Kleine Wetten bringen einen Stein; erhöhte Wetten bringen mehr.
- **Amarreko:** 5 Steine bilden ein Amarreko.
- **Spielsieg:** Das erste Team, das die vereinbarte Anzahl Amarrekos erreicht, gewinnt.

## Varianten

- **Mus mit 8 Königen:** Die Standardvariante, bei der 3er und 2er als Könige und Asse behandelt werden.
- **Französisches Mus:** Angepasst für die Verwendung mit einem französisch bebilderten Deck und leicht modifizierten Regeln.

## Tipps und Strategien

---

- Lerne, Partnersignale effektiv zu lesen und zu nutzen. Koordiniertes Bluffen ist das Herz des fortgeschrittenen Mus-Spiels.
- Wisse, wann du in schwachen Kategorien aufgibst, um dein Wettkapital für Kategorien zu sparen, in denen du starke Karten hältst.

## Tipps & Strategie

---

Partnerschaftskoordination ist alles. Meistere das Signalsystem und lerne, als Team zu bluffen. Zu wissen, wann man herausfordert und wann man aufgibt, trennt gute Teams von grossartigen.

Die Vier-Kategorien-Struktur bedeutet, dass fast jede Hand einen gewissen Wert hat. Eine schwache Grande-Hand könnte eine starke Chica-Hand sein, also bewerte deine Karten über alle Kategorien, bevor du wetttest.