

Mus

4 joueurs

40 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Remporter des manches de mise dans quatre catégories pour gagner des pierres pour votre partenariat.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en partenariat utilisent un jeu espagnol de 40 cartes.
- Distribuer 4 cartes à chacun ; les 3 valent comme des rois, les 2 comme des as.
- Les joueurs peuvent demander Mus pour se défausser et repiocher avant les mises.

SCORE

- Les mises sont réglées en pierres ; 5 pierres font un Amarreko.
- La première équipe à atteindre le nombre d'Amarrekos convenu gagne.
- Les mises relancées rapportent plus de pierres que les mises de base.

Conseil: Apprenez les signaux de partenaire et coordonnez vos bluffs en équipe pour une efficacité maximale.

À VOTRE TOUR

- Miser sur Grande (main la plus haute), puis Chica (main la plus basse).
- Miser sur Pares (paires/brelans) et Juego (le plus proche de 31).
- Les partenaires peuvent se faire des signaux et bluffer lors des mises.

Mus est un jeu de cartes basque renommé pour quatre joueurs en partenariat, considéré comme l'un des jeux nationaux espagnols. Il combine des éléments de bluff à la façon du poker avec une structure de mise multi-phases unique, répartie en quatre catégories de score au sein d'une même main.

Objectif

En coopération avec votre partenaire, remporter des manches de mise dans quatre catégories — Grande, Chica, Pares et Juego — pour gagner des pierres. La première équipe à accumuler suffisamment de pierres remporte le match.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu espagnol de 40 cartes où les 3 valent comme des rois et les 2 comme des as (créant ainsi quatre rois et quatre as chacun).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 4 cartes.
4. **Phase Mus** : Avant les mises, les joueurs peuvent demander « Mus » pour se défausser et piocher de nouvelles cartes. N'importe quel joueur peut refuser en disant « No Mus ».

Déroulement du jeu

1. **Grande** : Miser sur qui a la main la plus haute (valeurs les plus élevées).
2. **Chica** : Miser sur qui a la main la plus basse (valeurs les plus faibles).
3. **Pares** : Miser sur les paires, les brelan ou les double paires.
4. **Juego ou Punto** : Si les cartes d'un joueur totalisent 31 ou plus, on joue Juego (miser sur qui est le plus proche de 31). Sinon, on joue Punto.
5. **Bluff** : Les partenaires peuvent se faire des signaux à l'aide de gestes autorisés et peuvent bluffer sur la force de leur main lors des mises.

Décompte des points

- **Pierres** : Les mises sont réglées en pierres. Les petites mises rapportent une pierre ; les mises relancées en rapportent davantage.
- **Amarreko** : 5 pierres font un Amarreko.
- **Victoire** : La première équipe à atteindre le nombre d'Amarrekos convenu remporte la partie.

Variantes

- **Mus avec 8 rois** : La variante standard où les 3 et les 2 sont traités comme des rois et des as.
- **Mus français** : Adapté pour un jeu à enseignes françaises avec des règles légèrement modifiées.

Conseils et stratégies

- Apprenez à décrypter et à utiliser efficacement les signaux de votre partenaire. Le bluff coordonné est au cœur du jeu de Mus avancé.
- Sachez quand vous coucher dans les catégories où vous êtes faible pour économiser votre capital de mise pour les catégories où vous avez de bonnes cartes.

Conseils et stratégie

La coordination en partenariat est primordiale. Maîtrisez le système de signaux et apprenez à bluffer en équipe. Savoir quand défi et quand se coucher distingue les bonnes équipes des grandes.

La structure en quatre catégories signifie que presque chaque main a une certaine valeur. Une main faible en Grande peut être forte en Chica, alors évaluez vos cartes dans toutes les catégories avant de miser.