

Mus

4 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Win biedronden over vier categorieën om stenen te verdienen voor je koppel.

OPZET

- 4 spelers in koppels gebruiken een Spaans dek van 40 kaarten.
- Deel 4 kaarten elk uit; 3-en tellen als Heren, 2-en als Azen.
- Spelers kunnen Mus vragen om kaarten weg te gooien en opnieuw te trekken voor het bieden.

SCORE

- Biedingen worden uitbetaald in stenen; 5 stenen vormen één Amarreko.
- Eerste team dat het afgesproken Amarreko-aantal bereikt, wint.
- Verhoogde biedingen leveren meer stenen op dan basisinzetten.

Tip: Leer partnersignalen en coördineer bluffs als team voor maximale effectiviteit.

AAN DE BEURT

- Bied op Grande (hoogste hand), dan Chica (laagste hand).
- Bied op Pares (paren/drieling) en Juego (dichts bij 31).
- Partners mogen seinen en bluffen tijdens het bieden.

Mus is een vermaard Baskisch kaartspel voor vier spelers in koppels, beschouwd als een van de nationale kaartspellen van Spanje. Het combineert elementen van pokerstijl bluffen met een unieke meerfasige biedstructuur over vier verschillende scorecategorieën binnen één hand.

Doel

Win samen met je partner biedronden over vier categorieën, namelijk Grande, Chica, Pares en Juego, om stenen te verdienen. Het eerste team dat genoeg stenen verzamelt, wint de wedstrijd.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee vaste koppels.
2. **Dek:** Een Spaans dek van 40 kaarten waarbij 3-en tellen als Heren en 2-en tellen als Azen (waardoor er in feite vier Heren en vier Azen zijn).
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 4 kaarten.
4. **Mus-fase:** Voor het bieden beginnen kunnen spelers 'Mus' vragen om kaarten weg te gooien en opnieuw te trekken. Elke speler kan weigeren door 'No Mus' te zeggen.

Spelverloop

1. **Grande:** Bieden op wie de hoogste hand heeft (hoogste kaartwaarden).
2. **Chica:** Bieden op wie de laagste hand heeft (laagste kaartwaarden).
3. **Pares:** Bieden op paren, drie-van-een-soort of dubbele paren.
4. **Juego of Punto:** Als de kaarten van een speler optellen tot 31 of meer, spelen ze Juego (bieden op wie het dichtst bij 31 is). Anders spelen ze Punto.
5. **Bluffen:** Partners mogen elkaar seinen via goedgekeurde gebaren en mogen bluffen over de sterkte van hun hand tijdens het bieden.

Scoren

- **Stenen:** Biedingen worden uitbetaald in stenen. Kleine biedingen leveren één steen op; verhoogde biedingen leveren er meer op.
- **Amarreko:** 5 stenen vormen één Amarreko.
- **Speloverwinning:** Het eerste team dat het afgesproken aantal Amarrekos bereikt, wint.

Varianten

- **Mus met 8 Heren:** De standaardvariant waarbij 3-en en 2-en behandeld worden als Heren en Azen.
- **Frans Mus:** Aangepast voor gebruik met een Frans dek en licht gewijzigde regels.

Tips en strategieën

- Leer effectief sein- en gebaargebruik met je partner. Gecoördineerd bluffen is de kern van gevorderd Mus-spel.
- Weet wanneer je moet passen bij zwakke categorieën om je biedkapitaal te bewaren voor categorieën waar je sterke kaarten hebt.

Tips & strategie

Partnercoördinatie is alles. Beheers het seinsysteem en leer als team te bluffen. Weten wanneer je moet uitdagen en wanneer je moet passen, onderscheidt goede teams van uitstekende.

De structuur met vier categorieën betekent dat vrijwel elke hand ergens waarde heeft. Een zwakke Grande-hand kan een sterke Chica-hand zijn, dus beoordeel je kaarten over alle categorieën voor het bieden.