

Règles simplifiées du Jeu de Mus¹

But du jeu

Au mus la partie se joue en général sur plusieurs manches. Le premier joueur (en 1 contre 1) ou la première équipe (en 2 contre 2) à gagner 3 manches remportera la partie.

Une manche est remportée par le premier joueur ou la première équipe à atteindre 40 points, même si cela se produit en plein milieu d'un tour de jeu (auquel cas il s'arrête). Elle se décompose en autant de tours que nécessaire, chacun composé de 5 phases.

Cartes

Pour jouer au Mus, on utilise un jeu de cartes espagnoles. C'est un jeu de 40 cartes organisées par famille : baton, coupe, épée, et pièce (c'est l'équivalent du coeur, carreau, pique et trèfle). Chaque carte a une valeur : l'As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Valet (10), Cavalier (11), Roi (12).

La famille de la carte n'a aucune signification particulière au Mus. C'est uniquement sa valeur qui est utilisée.

Tour de jeu

Phase 1 : La phase de mus

Un joueur distribue 4 cartes à chaque joueur dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Ce sens sera aussi utilisé pour prioriser la parole des joueurs. L'adversaire qui se trouve à sa droite est le joueur « **esku**² », c'est lui qui parlera en priorité, suivi par les joueurs à sa droite. Cette position esku lui permettra également d'avoir l'avantage si jamais il y a égalité dans une des phases. Nous reviendrons sur ce point plus bas.

Par opposition au joueur « **esku** », le joueur qui vient de distribuer est le joueur « **zaku**³ ». Ce sera le dernier à parler et sera désavantagé en cas d'égalité.

Le but de cette première phase est de jauger son jeu, et décider si on souhaite « sortir », c'est-à-dire avancer aux phases suivantes, ou bien « aller Mus », c'est-à-dire jeter de 1 à 4 cartes de sa main et en récupérer de nouvelles depuis la pioche. Pour pouvoir aller Mus, il faut que tous les opposants soient d'accord. Si un des opposants dit « **Mintza** », cela signifie qu'il estime avoir un bon jeu et qu'il veut sortir (ou bien il compte beaucoup bluffer), et la phase de Mus se termine. Le joueur « **esku** » fait bénéficier de sa priorité à son équipe le cas échéant, et elle se prononce donc en priorité sur l'équipe adverse pour cette phase de jeu.

1 Se prononce « mouche »

2 Se prononce « éch-cou »

3 Se prononce « sa-cou »

Les opposants peuvent aller Mus autant qu'ils le souhaitent. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes précédemment défaussées sont récupérées, mélangées et utilisées comme nouvelle pioche. Il y aura toutefois moins de chances de récupérer de bonnes cartes à ce stade.

Une fois la phase de Mus terminée, les phases suivantes vont se dérouler, dans l'ordre le Grand, le Petit, les Paires et le Jeu. Pour chacune d'elles, si les conditions sont réunies un dialogue se mettra en place entre les joueurs, leur permettant de miser des points en fonction de leur jeu ou de leur volonté de bluffer. Le premier à ouvrir ce dialogue est celui qui a la parole (le joueur « *esku* »), suivi des autres joueurs dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Les cartes ne seront dévoilées qu'à la fin du tour (sauf exception du « **Hordago** », voir la partie sur les mises).

Phase 2 : Le grand

Celui qui a la plus forte main pour cette phase est celui qui a la carte avec la valeur la plus grande (l'ordre des cartes par valeurs décroissantes est : Roi, Cavalier, Valet, 7, 6, 5, 4, 3, 2, As). Si deux joueurs ont la même plus haute carte, ce sera la deuxième plus grande carte de ceux qui sont à égalité qui les départagera, et ainsi de suite la 3^e puis la 4^e. Si deux joueurs ont exactement le même jeu, c'est le joueur le plus prioritaire qui a la main la plus forte.

Un dialogue a lieu entre les joueurs, chacun décidant de miser ou pas, en respectant l'ordre de priorité qui va du joueur « **esku** » au joueur « **zaku** ». La phase se termine une fois que tout le monde a parlé et que les mises sont terminées.

Ce n'est pas forcément la main la plus forte qui remporte la phase, tout dépend de la discussion qui a eu lieu. Il se peut en effet que le joueur ayant la main la plus forte ait laissé tirer l'adversaire.

Phase 3 : Le petit

L'ordre des cartes est cette fois-ci par ordre croissant : As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Valet, Cavalier, Roi. Les règles similaires à la phase du Grand s'appliquent lors de cette phase.

Phase 4 : Les paires

Dans cette phase, avant de faire des mises, les joueurs, chacun à leur tour et en commençant par celui qui est « *esku* », annonceront (en disant la vérité) s'ils ont dans leur combinaison de 4 cartes 2 ou plusieurs cartes de même valeur avec des phrases affirmatives telles que « *j'ai des paires* » (ou « *pareak bai* ») ou au contraire « *je n'ai pas de paires* » (ou « *pareak ez* »).

Quand tous les joueurs ont annoncé s'ils ont des paires ou pas, et qu'au moins un joueur de chaque équipe en a, on passe à la phase de mise. Désormais, seuls les joueurs qui ont au moins une paire parlent. Le dialogue commence par le premier joueur qui a des paires (toujours en partant du joueur « *esku* » et en respectant l'ordre inverse des aiguilles d'une montre). Si les seuls joueurs à avoir des paires font partie de la même équipe, il n'y a pas de dialogue et on passe à la phase suivante.

La hiérarchie des paires est dans l'ordre décroissant suivant présenté ci-dessous : doubles, brelan (ou « *meds* ») et simple paire.

- **Doubles**

On parle de doubles lorsque les cartes d'un joueur sont de même valeur ou si elles sont appariées 2 par 2 (au poker ce serait un carré ou une double paire). Si deux adversaires ont des doubles c'est la carte qui a la valeur la plus grande qui départage, selon la même hiérarchie que pour le grand. Si 2 adversaires ont les doubles et la même plus haute paire, alors c'est la seconde paire qui les départage. Si elle est aussi identique, c'est le joueur le plus prioritaire qui remportera la mise.

Il n'y a pas de supériorité d'un jeu comportant 4 cartes du même rang et une double paire. Ainsi, par exemple, deux cavaliers et deux six battent quatre valets.

- **Meds**

Trois cartes du même rang (au poker, un brelan). Si deux adversaires ont les meds c'est celui qui a la combinaison comportant la plus grande valeur qui gagnera, selon l'ordre établi pour le grand. Pour départager on ne tiendra jamais compte de la quatrième carte, c'est comme si elle n'existait pas.

- **Paire simple**

C'est la combinaison minimale pour qu'un joueur puisse parier. Seulement deux des quatre cartes d'un joueur sont appariées (au poker une paire). Si deux adversaires ont une paire c'est celui qui a la combinaison comportant la carte la plus grande qui gagnera, selon l'ordre établi pour le grand. On ne tient pas compte des deux cartes non-appariées. Si deux adversaires ont la même paire, c'est le joueur le plus prioritaire qui gagnera.

Phase 5 : Le jeu (ou le faux jeu)

Avant de commencer les mises pour la phase du jeu, les joueurs doivent annoncer s'ils ont le jeu grâce à leurs cartes avec une phrase affirmative telle que « *j'ai le jeu* » ou dans le cas contraire « *je n'ai pas le jeu* ».

Un joueur a le jeu si quand on fait l'addition des valeurs des cartes, le résultat atteint ou dépasse 31. Pour réaliser ce calcul les figures (Valet, Cavalier et Roi) auront une valeur unitaire de 10 chacune, et le reste des cartes vaudront leur propre valeur (marquée sur la carte).

De la même façon qu'à la phase des paires, après avoir dit qui a le jeu, et pourvu qu'au moins un joueur de chaque équipe ait le jeu, ceux qui l'ont pourront se disputer la phase, toujours en respectant l'ordre de priorité habituel.

L'ordre hiérarchique est, du meilleur jeu au moins bon : 31 ; 32 ; 40 ; 37 ; 36 ; 35 ; 34 ; 33.

Faux jeu

Dans le cas où aucun des joueurs n'a le jeu (ils ont tous moins de 31), on passera à une « sous-phase » : le « faux jeu ». Tous les joueurs peuvent alors miser pour s'adjuger la phase. Le joueur qui a la meilleure main est celui qui a le nombre de points le plus proche de 31 (en suivant le même calcul qu'utilisé pour la phase du jeu). Le faux jeu le plus fort sera donc atteint avec la valeur 30, puis 29, puis 28, etc.

Déroulement d'un dialogue

Lors du dialogue les joueurs doivent annoncer s'ils veulent miser pour la phase en cours.

Le premier choix possible est de laisser la parole aux autres joueurs, en disant « **paso** » (« je passe »). Si tous les joueurs sont « **paso** », le dialogue et donc la phase se terminent. Du moment qu'un joueur lance une mise, il n'est plus possible de passer, il faut y répondre. Un joueur choisissant de passer peut tout de même participer au dialogue plus tard.

Si un joueur choisit de faire une mise, il peut dire « **imido** », ce qui représente la mise minimale (deux points). Pour miser davantage, ce sera un « **x imido** », x étant le nombre de points qu'il souhaite miser.

Réponse à la mise

Après une mise lancée par un joueur, n'importe lequel des adversaires pourra choisir entre les quatre possibilités suivantes :

- **Accepter la mise**

Dans ce cas il l'annoncera avec « **idoki** » (« j'ouvre »/ « je veux »/ « je tiens »). Les enchères sont alors mises en attente. Le gagnant sera désigné à la fin du tour et les points seront marqués à ce moment-là (voir section « Comptage des points »).

- **Refuser la mise**

Pour refuser la mise lancée par un adversaire on dira « **tira** » (« tire »). Le joueur remportant la mise marque immédiatement les points engagés (voir section « Comptage des points »).

- **Augmenter la mise**

On peut répliquer en augmentant la mise de la quantité que l'on veut. On dira alors « **x gehiago** » (avec x représentant le nombre de points misés en plus). Dans ce cas le dialogue se poursuit et c'est l'équipe adverse qui devra décider de la prochaine réponse à donner.

- **Hordago**

Lancer un « **hordago** » consiste à parier toute la manche sur un seul coup (sans tenir compte du nombre de points atteints jusque-là). À n'importe quel moment du dialogue un joueur peut choisir de lancer un « **hordago** ». Cette mise peut entraîner deux réponses différentes : « **tira** » si elle n'est pas acceptée (et le joueur remporte le nombre de points misés dans la phase jusqu'à ce moment-là), ou « **kanta** » si elle l'est. Dans ce cas, on arrête le tour qu'on est en train de jouer, et les joueurs montrent leurs cartes immédiatement, pariant toute la manche sur ce seul coup: l'équipe qui a la meilleure main de la phase en cours gagne la manche.

Fin du tour

A la fin du tour, les joueurs baissent leurs cartes et on repasse les phases dans l'ordre pour attribuer les points qui ont été laissés en suspens. C'est le cas des dialogues qui se sont terminés par « **idoki** » ou ceux pour lesquels personne n'a misé (« **paso** ») (pour rappel les points correspondants aux dialogues terminés par « **tira** » auront été tirés au fur et à mesure, selon les mêmes règles décrites ci-dessous).

Comptage des points

Dialogue terminé par « tira »

Lorsqu'un dialogue s'est terminé par « **tira** », c'est le joueur qui a misé juste avant qui récupère les points engagés.

Quelle que soit la mise initiale (« **imido** », « **x imido** » ou « **hordago** »), quand elle est suivie d'un « **tira** », un seul point sera tiré.

Dans tous les autres cas, le nombre de points à tirer est égal à la somme de toutes les mises ayant précédé l'avant-dernière mise. Exemple : le dialogue « **imido** » → « **2 gehiago** » → « **5 gehiago** » → « **tira** » fera ici remporter 4 points au joueur ayant ouvert le dialogue (« **imido** » = 2 et « **2 gehiago** » = 2, l'avant-dernière mise « **5 gehiago** » est ignorée).

Dialogue terminé par « paso »

Dans le cas où tout le monde est « **paso** », le joueur ayant la meilleure main de la phase correspondante fait gagner 1 point à son équipe. Ceci est valable uniquement pour les phases du Grand et du Petit. Si tout le monde est « **paso** » pour les paires, le jeu ou le faux-jeu, aucun point n'est donné à la fin du tour.

Dialogue terminé par « idoki »

Dans ce cas de figure, le joueur ayant la meilleure main de la phase correspondante gagne le total des points engagés jusqu'à la mise précédant le « **idoki** ». Exemple : le dialogue « **imido** » → « **2 gehiago** » → « **5 gehiago** » → « **idoki** » fera ici remporter 9 points à l'équipe du joueur ayant la meilleure main.

Points supplémentaires

Pour les phases des paires et du jeu (ou faux-jeu) il y a également des points supplémentaires qu'il faudra comptabiliser pour l'équipe qui a remporté la mise.

Pour les paires, chaque joueur fera remporter à son équipe 3 points s'il a des doubles, 2 s'il a des meds ou 1 s'il a une paire simple.

Pour le jeu, chaque joueur remportera 3 points s'il a 31, sinon 2 points.

Pour le faux jeu, chaque équipe remportera 1 point.