

6318 - leg 71. P. 2º

LIGERAS NOCIONES

SOBRE EL

# JUEGO DEL MUS

PARA USO

DE LOS AFICIONADOS



VALLADOLID

IMP. Y LIB. DE JORGE MONTAÑO

Acera, 4 y 6, Cascajares, 2

1907

VVA. BHSO



LIGERAS NOCIONES

SOBRE EL

# JUEGO DEL MUS

PARA USO

DE LOS AFICIONADOS



HTCA

U/Bc LEG 71-2 nc4318



1>0 0 0 0 2 3 1 4 3 0

VALLADOLID

IMP. Y LIB. DE JORGE MONTERO

Acera, 4 y 6, Cascajares, \*

1907

*UVA.BHSC*

# JUEGO DEL MUS

---

---

## JUEGO DEL MUS

---

El juego del *Mus* es de procedencia vizcaína, de mucho uso en Navarra y en las tres provincias vascongadas, desde donde se ha extendido por todos los pueblos de España. Actualmente este entretenido pasatiempo, forma las delicias de casi todas las Sociedades y Centros de recreo de nuestra Nación.

Se juega con 40 cartas, es de envite y regularmente entre cuatro, de compañeros ó de por sí, y también entre tres, bajo el nombre de *Mohino*.

En este juego los treses de la baraja pasan á ser reyes y á tener el mismo valor que estos; y los doses, ases. Cada figura vale diez tantos y las demás cartas su valor, excepto los treses que como hemos dicho antes son reyes y valen diez tantos como aquellos, y los doses un tanto como los ases.

Se compone el *mus* de cinco suertes ó jugadas, que son: *Grande, Chica, Pares, Juego y*

*No juego*, pero en ningún caso se ejecutan todas, sino solo cuatro y esto consiste en que se lleve *juego* ó *no juego*.

La primera suerte ó jugada es la de *grande*, y empieza á contarse para su valor por las cartas mayores, como reyes, caballos, etc., etc.

La segunda es la de *chica*, que es al contrario que la anterior, la jugada de más valor es la que tiene las cartas más pequeñas, como ases, cuatros, cincos, etc., etc.

La tercera es la de *pares*; que puede ser de tres clases, según que se tengan dos, tres ó cuatro cartas del mismo valor, es decir, dos, tres ó cuatro reyes; dos, tres ó cuatro caballos, etc., ó dos parejas de cartas iguales. La que más vale de estas tres es la llamada *duples*, que consiste en tener cuatro cartas del mismo valor ó dos parejas de cartas iguales; como por ejemplo: cuatro reyes, dos reyes y dos ases, dos sietes y dos cuatros, y así sucesivamente, ganando la jugada el que tenga cualquiera de sus parejas, mayores que las del contrario. Sigue en valor la denominada *medias*, que son tres cartas iguales, empezando por reyes, caballos, etc., etc. Y por último, la más inferior es la de *pares sencillos*, que consiste en llevar dos cartas del mismo valor, como dos ases, dos cuatros ó dos reyes.

La cuarta jugada es la de *juego* ó *no juego*. Se llama *juego*, si los tantos que reúnan las cartas de cada uno pasan de 30. El punto mejor para el *juego*, es 31, después 32, 40, 37 hasta 33 que es el más inferior.

Suele ocurrir que entre los jugadores no tenga ninguno *juego*; es decir, que las cartas que lleve cada uno, no lleguen sus tantos á 31, en este caso la suerte se llama *no juego*, y gana por orden el que lleve 30, 29, 28 y así sucesivamente hasta 4 tantos, que es el punto más bajo.

Por esto digimos al principio que no se ejecutaban más que cuatro suertes; porque si uno de los jugadores tiene *juego*, queda anulada la de *no juego*, y al contrario, si ninguno de los jugadores le tiene, entonces se anula la suerte de *juego* y se discute la de *no juego*.

La *grande*, gana un tanto; la *chica*, un tanto; los *pares* sencillos, un tanto; las *medias*, dos tantos; los *duples*, tres tantos; y el *juego*, dos tantos; excepto la 31 que gana tres, y el *no juego* uno.

La *grande* y la *chica*, si están envidadas no ganan más que el envite; las otras suertes ganan además de los tantos envidados, el valor que su jugada represente.

## Juego entre cuatro de compañeros.

Se empieza sorteándose los compañeros, si antes no están convenidos los que han de serlo: también se sortea para ver quién ha de empezar á dar. La partida puede ir á los juegos que se quiera. El juego va, generalmente á treinta ó cuarenta tantos (seis ú ocho amarracos) ó también á capricho de los jugadores. Cada cinco tantos que se ganen es un *amarraco*.

A cada jugador se le dan cuatro cartas empezando por el compañero más próximo á la derecha que es el *mano*. Una vez dadas, si éste dice *mus*, indica que él se descartaría de alguna ó de todas las cartas que tiene, no haciéndolo hasta que lo hayan repetido los demás jugadores, en cuyo caso se empezará el descarte por el *mano*. Verificado que sea éste se sigue dando la baraja y se repite el *mus*, por el mismo orden, las veces que quieran, hasta que uno de los jugadores diga *no hay mus*. Después y siguiendo el orden establecido, se empieza diciendo *paso*, que es decir que no quiere descartarse ni envidar; ó *envido*, según convenga á cada uno.

Ocorre alguna vez que al dar las cartas se descubre una de ellas, en cuyo caso nos parece que no debiera darse importancia y seguir el orden establecido, puesto que con una carta pueden hacerse diversas jugadas; sin embargo, por si ocurriera que alguno lo hiciera con intención, suele considerarse este caso como si se hubiera dado *mus* por todos, si bien descartándose el que quiera. Claro está que al no hacerlo alguno de los jugadores y después de dar á cada uno nuevamente las que le falten, queda cortado el *mus*.

*Envidar*, es apostar con alguno de los jugadores los tantos que se quieran á la suerte que se esté hablando. Si ninguno de los contrarios acepta el envite, gana el que ha envidado, un tanto, que se apunta en el momento; pero si han querido el envite, se apuntará al final del juego los tantos apostados, el que más ley de juego tenga.

Cuando jugando entre cuatro de compañeros uno de ellos admite el envite de su contrario, no puede su compañero aumentar el envite, así como al del envidante no le es permitido enmendar la jugada del suyo; y si los dos envidasen á un tiempo, prevalece el envite del primero.

Si á cualquiera de los compañeros le fal-

tasen dos tantos para concluir y envidasen al *no juego*, si no le admitiesen los contrarios, ganan un tanto en el momento, de no querer; pero el que corresponde al *no juego* no podrán ponérsele hasta que no se hayan apuntado por su orden los envites ó lo que se ganen en paso de los lances anteriores. El *órdago* remata el *juego* en el mismo instante.

*Reenvidar* es echar más tantos á aquel que envida.

Si el que envida no quiere los tantos que un contrario le reenvide, pierde los que haya envidado; pero cualquiera de ellos puede admitir á favor de su jugada los tantos que le reenviden ó reenvidar más, hasta que uno de ellos acepte. También pueden echar *órdago*, que es apostar todo el juego.

Por el mismo estilo se hablará en todas las suertes siguiendo el orden indicado, no descubriendo las cartas hasta que se terminen de discutir las jugadas, que entonces se apuntará cada cual los tantos que gane, según la jugada que lleve.

Si hubiera dos ó más jugadas iguales entre los jugadores, ganará el que más inmediato esté á la derecha del que da la baraja.

En todo juego de envite, como es el *mus*, la boca hace juego; por lo tanto deberán cui-

darse los jugadores de no equivocarse en lo que se diga porque debe subsistir lo que se ha pronunciado.

El que por descuido dejare de anunciar cualquiera de las suertes que lleve, anula el valor de su jugada, pero no la del compañero, considerándosele al que la negó como si no tomara parte en aquella y apuntándose entre los demás la ley de juego.

Si hubiera alguna equivocación al dar las cartas, se volverán á recoger todas, dando de nuevo, aunque haya habido descarte.

Si alguno de los jugadores se hubiese olvidado de apuntar algún tanto de los que ganaba, una vez alzado ó partido la baraja, no podrá efectuarlo ya.

SEÑAS.—En este juego es de mucho interés hacer saber al compañero las jugadas que llevan entre sí, para lo cual se valen de las siguientes señas:

Para darle á entender que dé *mus* se extienden los labios cerrados hacia adelante; y si quiere decirle que lo anule, se ladea la cabeza.

Para manifestar que tiene jugada á *grande* se muerde el labio inferior, y para decirle que la tiene á *chica* se saca la punta de la lengua.

Para significar que tiene *pares*, se tuercen un poco los labios á la derecha, para las *medias*, mucho más; y para los *duples*, se abre la boca.

Para indicar que tiene 31, se guiña un ojo; para 32, los dos, y para 40 se levantan.

Para mandar al compañero que envide ó reenvide más tantos, se levanta la cabeza.

### Mus entre dos.

En nada se diferencia del modo de jugarse entre cuatro.

### Juego entre cuatro á descuento.

Cada uno juega de por sí á descontarse diez ó doce tantos que se ponen á su lado de antemano.

Cuando los jugadores se hayan quitado todos los tantos, se acabó un juego y le pierde aquel que no pudo desquitarse de todos.

La partida suele ir á cuatro juegos.

Si alguno de los jugadores echa *órdago* á una jugada y es admitido por otro, da fin el juego en el estado que se halle.

Para hablar y discutir las jugadas así como los envites y reenvites, ha de ser siempre por la derecha.

En este juego se dan cinco cartas á elegir cuatro, y no hay *mus*.

Se puede jugar estando la baraja en el estado que se usa cuando se juega entre cuatro de compañeros, es decir, con ocho reyes y ocho ases; pero como se dan cinco cartas y es fácil hacer jugadas muy grandes, entre algunos jugadores desaparece el valor de reyes para los treses y de ases para los doses, considerando su valor por el número que llevan; en este caso y para no sufrir equivocaciones pueden también sacarse de la baraja no jugando más que con cuatro reyes y cuatro ases.

### Juego del Mohino.

---

El *mus* entre tres se juega lo mismo, con la única variedad de que el dador hace el mohino, contra el cual juegan los otros dos; que se quitan los doses y los treses, que el mohino recibe cinco cartas para elegir cuatro y descartarse una y aún más.

En nada se diferencia el modo de jugar entre cuatro quitando los doses y los treses.

## Mus ilustrado.

---

Al mus ilustrado pueden jugar hasta diez. Se sortearán los puestos para saber quién ha de dar el primero, que lo hará dando cuatro cartas á cada jugador, una por una, después y por mano siempre se dará mus y se hará el descarte.

Al pase cada jugador pone un tanto sobre la mesa que recojerá el dador, el cual responderá de los fondos del juego.

De los envites responderá cada uno.

Si alguno de los jugadores tuviese hecha una apuesta con otro de los mismos, á *grande*, á *chica* ó á *pares*, y le echasen el resto al *juego* ó al *no juego*, si perdiese el resto y ganase la apuesta que tuviese hecha, pagará y cobrará las condiciones del juego.

Si alguno también de los jugadores cantase alguna suerte que no tuviese, ó se le encontrase con cinco cartas, se meterá en baraja, siendo por su cuenta abonar todas las condiciones del juego.

---

UVA. BHS

UVA. BHSC