

# § M É M O M U S §

## Avertissement

*Que le néophyte ne s'effarouche pas à la vue et lecture de cette règle du jeu de mus. Sa complexité n'est qu'apparente car il n'est en effet pas indispensable de tout savoir immédiatement pour commencer à jouer correctement (par exemple : les termes basques [peu nombreux] ou savoir compter les points). Au début, on se fait aider par son partenaire et ses "adversaires", c'est normal. Alors allez-y, on vous tient la main...*

*Subtil, c'est le terme qui vient à l'esprit pour qualifier ce jeu de cartes. Il faut allier jugement, stratégie et même psychologie des adversaires ; une bonne dose de sang-froid pour les bluffer et une excellente cohésion avec son partenaire. Tous ces raffinements s'acquièrent progressivement et s'aiguisent avec l'expérience ; et le temps qui passe, loin de blaser le joueur, lui fait découvrir tous les arcanes de ce jeu quasiment inconnu et qui devrait de toute urgence cesser de l'être.*

## I – PRÉSENTATION

On y joue à 4, par équipe de deux, positionnées comme à la belote, avec un jeu de cartes espagnoles de 40 cartes. 4 fois 10 cartes différentes, du "1" au "7", plus le valet (10), la dame (11) et le roi (12). Les symboles (épée, monnaie, bâton et coupe) n'ont pas de signification.

Quand on joue une partie, l'équipe victorieuse est celle qui est la première à gagner 3 manches. Une manche est gagnée quand on tire le 40<sup>e</sup> point.

Les points à tirer sont placés au milieu de la table sous diverses formes (haricots, maïs...) et il en faut 22 au minimum. Un des deux joueurs de chaque équipe est désigné pour tirer les points qui valent 1 point (*tanto*). Les deux autres tireront ceux valant 5 points (*hamarreko*). 8 *hamarrekos* font 40 points.

On peut jouer au mus à six. Deux fois trois joueurs face à face. Les équipes se font en triangle ; les deux joueurs des extrémités avec celui d'en face au milieu. Les manches se jouent en 50 points et les "3" sont rois (il y a donc 8 rois).

Le jeu est basé sur le dialogue autour des mises qu'effectuent les joueurs en évaluant leurs cartes et en essayant d'en tirer le maximum de points. Le bluff est la loi d'usage chez les joueurs de mus. Le tout est de sentir jusqu'où on peut aller...

Les partenaires peuvent s'échanger des informations sur leur jeu respectif pour "sortir" ou pas et en cas de décision importante. Mais attention, les adversaires écoutent aussi... On peut aussi faire de l'"intox" : le partenaire sera peut-être dérouté mais pas autant que les adversaires. Et l'habitude fait que les partenaires se comprennent à demi-mot.

## II – ENGAGEMENT DU JEU

Au début de la 1<sup>re</sup> manche, le joueur ayant tiré la plus petite carte distribuée. Il doit mélanger les cartes (en cours de manche, c'est celui qui distribue qui choisit de mélanger ou non) et les faire couper par son adversaire situé à sa gauche. Celui-ci doit laisser plus d'une carte en haut ou en bas de la coupe. Le donneur distribue 4 cartes à chacun, une par une, par le dessus, en commençant par son adversaire situé à sa droite. Il pose le paquet restant entre lui et son adversaire situé à sa droite. Ce dernier sera *esku* car il a la parole par rapport aux autres et c'est lui qui parlera le 1<sup>er</sup>. Un joueur sera *esku* par rapport à un autre dans le sens de distribution des cartes, même si ce n'est pas lui qui est à droite du talon, par le simple fait qu'il est plus près du talon que l'autre. En cas d'égalité dans un dialogue, c'est celui qui sera *esku* qui remportera la mise en suspens.

Les cartes distribuées, on ne les montre pas et chaque joueur vérifie le nombre de carte reçu. Si au cours de la 1<sup>re</sup> distribution une carte est retournée, ou si l'on constate toute autre anomalie (plus ou moins 4 cartes...), on ramasse tout, on bat, ou coupe et on recommence. Si l'erreur est décelée après avoir parlé, le joueur qui n'a pas 4 cartes n'entrera pas dans le jeu. Si après avoir été *mus* une carte est retournée, le jeu continue normalement.

L'équipe A, qui a donc la parole, jauge son jeu, en discutant si besoin. Les deux joueurs doivent estimer s'ils ont un assez bon jeu pour "sortir", c'est-à-dire affronter les 4, voire 5, phases du jeu et, à la fin de celles-ci, obtenir plus de points que l'équipe adverse. Si leurs jeux ne leur paraissent pas corrects, ils doivent être d'accord pour dire qu'ils désirent d'autres cartes, qu'ils sont *mus*. Ils invitent alors l'autre équipe à s'exprimer en disant *zuetan*. L'équipe B fait alors la même démarche de réflexion. Si elle aussi est *mus*, les joueurs jettent au milieu de la table, face cachée, les cartes indésirables et le donneur distribue le complément joueur par joueur qui lui disent combien ils en veulent (de 1 à 4 cartes). Ce complément, s'il est égal pour tous, peut être distribué, au choix du distributeur, carte par carte (comme à la première distribution).

L'équipe A réexamine son jeu, etc. Dès lors que les deux équipes sont d'accord pour aller *mus*, on peut y aller autant de fois que désiré ; mais attention, le talon n'est pas inépuisable... Si justement il n'y a plus assez de cartes, on regroupe celles qui ont été jetées et on les redistribue ; très peu de chance alors de récupérer de bonnes cartes mais cela dépend de ce que l'on recherche... Si l'équipe A avait décidé qu'elle avait un bon jeu, elle n'aurait pas dit qu'elle était *mus* ; un des partenaires aurait

alors dit qu'il "sortait" et aurait parlé pour la première phase du jeu : le Grand. L'équipe B, dans ce cas, ne peut plus aller *mus* ; elle est obligée de répondre aux mises de l'équipe A quel que soit son jeu. Dernier cas de figure : l'équipe A veut aller *mus*, mais pas la B ; la A est alors tenue de se plier à la volonté de la B ; un des joueurs de la B demande alors au joueur

de la A qui a la parole (*esku*) de "sortir" et de parler ; il dit *mintza*. En résumé, pour aller *mus*, tous les joueurs doivent être d'accord et a contrario il suffit qu'un joueur ne soit pas d'accord pour y aller pour que personne ne puisse aller *mus* et que les 4 ou 5 phases du jeu s'engagent.

### III – PHASES DU JEU

Le mot "DIALOGUE" indique les moments où les joueurs peuvent 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 (*esku*). Ces phases sont au nombre de 4, voire de 5. Les cartes sont nommées en ordre décroissant :

- 1 – Le Grand (*haundia*) (roi, dame, valet, 7... 1) :  
DIALOGUE
- 2 – Le Petit (*tipia*) (As, 2, 3, 4... roi) : DIALOGUE.
- 3 – Les Paires (*pariak*). Il y en a 3 sortes (ordre croissant) :  
A - les paires simples (2 cartes pareilles).  
B - 3 cartes pareilles, (*mediak*).  
C - (*dobliak*) : 2 paires simples, aussi appelées double paire, ou, très rarement, 4 cartes pareilles.  
(Ex. par ordre croissant : 2 "5", 2 rois, 3 "2", 3 dames, 2 "7" + 2 "4", 4 valets, 2 rois + 2 as, 2 rois + 2 dames).  
La plus faible paire : 2 as, la plus forte : 2 rois + 2 dames.  
UN TOUR DE TABLE est effectué pour savoir qui a des paires. Réponse : oui (*ba*) ou non (*ez*). C'est une des deux seules fois où on est tenu de ne pas bluffer. Ceux qui ont des Paires, s'ils ne sont bien sûr pas de la même équipe, DIALOGUENT (on peut être tout seul de son équipe à avoir des Paires contre les deux adversaires).
- 4 – Le Jeu (*jokua*). Il faut avoir plus de 30 points.  
Pour savoir si on a du Jeu, et combien, on additionne la

valeur nominale de ses 4 cartes. Celle-ci est indiquée sur chacune des cartes sauf pour les rois et les dames qui, malgré leur 12 et 11, ne valent que 10 points.

Par ex. roi, dame, valet et 5 font un Jeu de 35 points.

Le meilleur Jeu est 31, puis viennent 32, 40, 37... 33).

Comme pour les Paires, UN TOUR DE TABLE est effectué pour savoir qui a du Jeu et c'est le second cas où on ne peut bluffer. Ceux qui en ont, s'ils ne sont bien sûr pas de la même équipe, DIALOGUENT (on peut être tout seul de son équipe à avoir du Jeu contre les deux adversaires).

- 5 – Le Point (*pundia*). Cette phase n'est abordée que si aucun des 4 joueurs n'a de Jeu.

Le meilleur point est 30, puis viennent 29, 28, 27... jusqu'au plus mauvais : 4 (4 as). DIALOGUE.

On peut estimer qu'un jeu "correct", pour un premier tour de carte (c'est-à-dire sans avoir été *mus*) peut se composer par exemple d'1 roi, de 2 valets et d'1 "7". On a ainsi un Grand pas trop mal, une Paire acceptable et un Jeu moyen.

Cette estimation varie en fonction des critères de chaque équipe. On a intérêt à rapidement les évaluer pour bien ajuster les décisions. En effet, si une équipe a tendance à ne "sortir" qu'avec un très bon jeu, la stratégie du jeu et la hauteur des réponses devront être proportionnées différemment qu'avec une équipe qui est moins exigeante et vice-versa. Idem pour la propension à "bluffer".

### IV – DIALOGUE (voir schéma)

Comme au poker, le joueur estime son jeu et mise selon celui-ci ou son désir de bluffer. On dialogue d'abord au Grand, puis au Petit, aux Paires, si on peut vu le tour de table, et enfin au Jeu, si on peut vu le tour de table, ou sinon au Point.

C'est celui qui a la parole (*esku*) qui engage le dialogue. 4 choix possibles :

- 1 – Il passe (*paso*) car mauvais jeu : la parole est alors au joueur situé à sa droite. Si tous les joueurs vont "paso" 1 point ira au meilleur à la fin, si on parle pour le Grand (*haundia*), le Petit (*tipia*) ou le Point (*pundia*). Si on parle pour les Paires (*pariak*) ou le Jeu (*jokua*), le meilleur des joueurs concernés empochera sa valeur de base à laquelle on ajoutera celle de son partenaire (même si celui-ci a une Paire ou un Jeu moins bon que ses adversaires car on joue en équipe). (Ex. pour un "31" : 3 points [Voir chap. V]).
- 2 – Il engage 2 points (*imido*) car bon jeu. C'est la mise minima et la plus courante. L'un des deux adversaires, en concertation avec son partenaire, a alors le choix entre 4 réponses :  
A – Il laisse tirer car son jeu n'est pas bon (*tira*) : 1 seul point sera alors tiré.  
B – Il dit *iduki* car jeu moyen : les enchères sont bloquées et ces 2 points seront tirés à la fin par le meilleur.

- C – Il surenchérit (par ex. 3 points de plus) (*hiru tantos guehiago*) car très bon jeu ou gros bluff. L'adversaire est alors, à son tour, mis dans la position de répondre à un simple *imido* à ceci près qu'en cas de *tira* il laissera tirer non pas 1 mais 2 points ; et qu'en cas d'*iduki*, c'est du cumul des points des enchères qu'il s'agira (vu l'exemple, 5 points).

En cas de surenchères successives (par ex. *imido* [2 pts], 5 pts de plus, 10 de plus et 10 de plus), le *tira* équivaldra au cumul des avant-dernières enchères (17 pts) et l'*iduki* au cumul de celles-ci (27 pts).

**Attention** : ne pas perdre de vue qu'une manche se joue en 40 points et que les cumuls sont souvent "douloureux" lorsqu'on a perdu la surenchère. Les surenchères ne s'effectuent pas forcément crescendo : on peut ne surenchérit par exemple que de 2 points après une surenchère de 10 points.

- D – Il engage toute la manche (*hordago*) en cas d'excellent jeu ou de bluff énorme. La réponse sera soit de laisser tirer 2 points (*tira*) ou de faire *kanta*. Là, le jeu s'arrête et le meilleur gagne la manche sur cette phase.

- 3 – Il engage plusieurs points (ex. 4 points *imido* (*lau tantos imido*) en cas de bon jeu ou bluff. Le cas de figure de la

réponse est le même que pour un simple *imido* mais les enjeux ne sont plus les mêmes :

A – On laisse tirer (*tira*) : 1 point.

B – *Iduki* : 4 points à la fin au meilleur.

C – Surenchère : le cumul sera plus élevé puisque la mise de départ est plus forte.

D – *Hordago* : + *tira* : 4 points ; + *kanta* : la manche au meilleur. Autre ex. : *imido* + 3 points de plus + 5 points de plus + *hordago* + *tira* : on laisse tirer 10 points.

4 – Il engage toute la manche (*hordago*), très bon jeu ou bluff (sur la seule phrase de jeu où on parle alors). Réponse : soit *tira* (1 point), soit *kanta* (la manche au meilleur).

### Quelques remarques :

- Quelle que soit la mise initiale (*imido*, *x imido* ou *hordago*), quand elle est suivie d'un *tira*, un seul point sera tiré.
- Après un *imido*, quel que soit le montant de la première surenchère (même *hordago*), quand elle est suivie d'un *tira*, deux points seulement seront tirés.
- Les gains issus des *iduki* et *kanta* iront à la meilleure équipe car sont pris en compte les jeux des 4 joueurs (même ceux des joueurs qui n'ont pas dialogué) ; ou des concernés pour les Paires (*pariak*) et le Jeu (*jokua*).
- Si deux adversaires ont le même jeu (ex. au Grand : 1 roi + 1 valet + 1 "7" + 1 "3"), en cas de *paso*, d'*iduki* ou de *kanta* celui qui gagnera la mise sera celui qui sera *esku* par rapport à l'autre.
- Plus on a été *mus* souvent, plus la valeur générale des jeux s'accroît car les joueurs gardent bien sûr les meilleures cartes et se défont des mauvaises.
- Les enchères sont les plus actives lorsque les jeux des équipes sont bons et assez semblables (chacun croit avoir mieux que l'autre). Et qu'ils sont également répartis dans les phases de jeu (tous ont de bonnes Paires et de bons Jeux...).
- Au moment de la concertation entre partenaires pour décider s'ils "sortent" ou s'ils vont *mus*, ils peuvent s'aperce-

voir que l'un a un bon Grand et l'autre un bon Petit ; ils ont alors la possibilité d'engager un point à la fois au Grand et au Petit (*biak imido*). L'autre équipe devra répondre successivement à l'un et à l'autre. Elle pourra, par exemple, faire *iduki* au Grand et laisser tirer le Petit. Puis le jeu se poursuit par les Paires.

- Lorsqu'on répond à un adversaire, lors d'un dialogue, sans concerter son partenaire, il est prudent de rajouter *ene gatik* (en ce qui me concerne) ; ce pour laisser toute liberté à celui-ci de répondre différemment. En l'absence de cette précaution, c'est la décision de celui qui a parlé le premier qui est retenue. *Tira*, *iduki*, *kanta*, etc. peuvent être décidés par un seul joueur même contre l'avis de son partenaire mais est-ce souhaitable pour la bonne entente de l'équipe ? Quand les 2 partenaires émettent un avis en même temps, c'est encore la décision de celui qui a parlé en premier qui est retenue.
- À la fin des phases, tout le monde abaisse ses cartes.
- Aucun point ne peut être tiré si les cartes sont ramassées.
- Lors d'un concours, le juge n'intervient que sur demande de l'un des joueurs. Tout litige dans l'interprétation du règlement officiel (celui-ci n'a pas cette prétention) ainsi que tout problème non évoqué seront tranchés par le juge.

## V – DÉCOMPTE DES VALEURS DE BASE

**Rappel** : les points issus des *tira* sont tirés immédiatement. Ceux en suspens des *iduki* et des *paso* (quand tout le monde a dit *paso*) ne le sont que lorsque toutes les phases du jeu ont été effectuées. Tous les joueurs abaissent alors leurs cartes et on récapitule, du Grand au Point (s'il y a eu la phase du Point), ces mises en suspens en les attribuant à leur gagnant.

Mais pour les Paires, le Jeu ou le Point, il faut ajouter à ces gains (ou aux *tiras* pour les Paires et le Jeu puisqu'on ne connaît a priori pas leur valeur), leurs valeurs de base :

- Les paires simples valent 1 point. 3 cartes pareilles (*mediak*), 2 points. 4 cartes pareilles ou double paire (*dobliak*), 3 points.
- Le meilleur Jeu (31) vaut 3 points.  
Tous les autres (32, 40, 37... 33), 2 points.
- Le Point vaut 1 point.

Ces valeurs sont cumulées par équipe. Si un joueur a une paire simple et 32 au Jeu et que son partenaire a 3 cartes pareilles (*mediak*) et 31 au Jeu. Cela fera aux Paires : 1 point

(paire simple) + 2 points (*mediak*) = 3 points ; et au Jeu : 2 points (le 32) + 3 points (le 31).

Les valeurs de base ne sont acquises que si, et seulement si, le dialogue a été gagné. Par exemple, si l'on a une paire de valet et l'adversaire une paire de 6. Si l'on a laissé tirer (*tira*), c'est l'adversaire qui, avec ses 2 "6" comptera la valeur de base de sa paire. Au total il aura eu 2 points : 1 tout de suite du *tira* et 1 autre à la fin au décompte final. Dernier exemple : 1 joueur qui gagne un *iduki* après un *imido* avec 40 au Jeu aura 4 points au décompte final : 2 du *iduki* + 2 de la valeur de base des 40.

Les valeurs de base des Paires et du Jeu sont naturellement acquises d'office par l'équipe possédante si les adversaires n'en possèdent pas (il n'y a pas de dialogue).

La valeur de base du Point ne peut être acquise d'office puisque tous les joueurs ont obligatoirement du Point (ils ont 4 cartes en main).

## VI – LES ERREURS D'ANNONCE

### AUX PAIRES :

• **Annoncer des Paires si on n'en a pas :**

- Si le partenaire n'en a pas, on annule tout pari fait sur les paires. Bien entendu, l'adversaire compte la ou les valeurs de base de sa ou de ses paires.
- Si le partenaire en a, et les adversaire aussi, tout pari aux

paires sera annulé, l'adversaire comptant 1 point du *tira* des paires et la ou les valeurs de base de sa ou de ses paires.

- **Ne pas annoncer de Paires si on en a :** (Cette ou ces paires niées ne valent ni pour le dialogue ni pour les valeurs de base.)
- Si le partenaire n'a pas de paires, l'adversaire, s'il a aussi des paires, tirera un point du *tira*.

## AU JEU :

### • Annoncer le Jeu si on ne l'a pas :

- Si aucun des 3 autres joueurs n'a le Jeu, les adversaires tireront le *tira* du Point, et le point de la valeur de base du Point.
- Si le partenaire en a et les adversaires pas, on ne tient pas compte de l'erreur.
- Si le partenaire n'a pas de Jeu et l'adversaire oui, on annule les paris faits au Jeu, et l'adversaire tirera la ou les valeurs de base correspondant à son ou leur Jeu.
- Si son partenaire a le Jeu et l'un des adversaires aussi, on annule les paris faits au Jeu et l'adversaire tirera le *tira* du Jeu et la valeur de base de son Jeu.

### • Ne pas annoncer le Jeu si on l'a :

- Si aucun des 3 autres joueurs n'a le Jeu, on annulera les paris faits au Point, et l'adversaire tirera le *tira* du Point et le point de la valeur de base du Point (donc 2 points en tout). La valeur de base du Jeu nié ne comptera pas ;
- Si le partenaire a le Jeu et les adversaires pas, seul la valeur de base du Jeu du partenaire sera comptée.
- Si le partenaire n'a pas le Jeu et l'adversaire oui, ce dernier comptera le *tira* du Jeu et la ou les valeurs de base du ou des Jeux de son équipe.

**RAPPEL :** Le joueur qui n'a pas de Paires ou de Jeu ne peut pas dialoguer à la place de son partenaire qui en a.

## VII – STRATÉGIE

La stratégie de la mise (sa valeur et/ou le moment où on la fait) est très importante. Le joueur qui a de bonnes cartes au Grand par ex. peut aller *mus* pour ne pas se dévoiler et ainsi laisser parler l'autre pour mieux le contrer par une surenchère s'il vient à engager 2 points par un *imido* ; de même, si les adversaires semblent être très démunis, on peut aller *mus* après eux pour que les enchères soient plus conséquentes (un *tira* ne rapporte qu'un point). Avec l'expérience, les joueurs savent interpréter les cartes de leur partenaire et même de leurs adversaires par la valeur et le moment où les mises sont effectuées. Il faut également prendre quelques précautions pour que son jeu ne soit pas trop "lisible" par ses adversaires.

On peut par exemple imaginer un joueur X qui a de très bonnes Paires (des doubles, *dobliak*) et mais un mauvais Grand. X est "obligé" d'engager 2 points au Grand (s'il faisait *paso* au Grand et *imido* aux Paires, sa façon de jouer serait trop transparente pour des adversaires chevronnés : *mauvais Grand mais bonnes Paires, il est bien "sorti" pour quelque chose...*).

Le nec plus ultra est donc, lorsque l'on a la chance d'avoir un jeu qui s'y prête et celui de son adversaire aussi, de four-

voyer l'autre équipe sur la nature réelle de son jeu ; ce afin de rafler le produit de quelques surenchères bien placées. De toutes façons, méfiance : on a déjà vu des joueurs aller *mus* avec 31 au Jeu. L'usage bien compris des signes (voir chap. X) aide à élaborer une stratégie qui déroutera les autres notamment par l'échange des rôles. Si X fait signe à son partenaire qu'il a par exemple 2 rois, ce dernier pourra surprendre les autres en misant au Grand comme s'il avait 2 rois.

Quand tout le monde est *mus*, il faut surveiller le nombre de cartes que garde les adversaires. En général, moins on en demande, plus les cartes sont bonnes. Cependant il y existe des combinaisons pleines d'espoir : par exemple, quand on a un roi, une dame, un 5 et un as, on peut jeter le 5 en espérant obtenir une tête (pour obtenir 31)...

On a intérêt à changer parfois de stratégie en cours de partie car il faut savoir surprendre les adversaires en alternant les périodes de bluff (phases concernées et/ou intensités). Il est souhaitable de s'y habituer pour le faire le plus naturellement possible.

Il faut toujours surveiller discrètement le score (attention à l'écart de points qui se creuse, à la fin de manche) car bon nombre de dialogue en découlent alors.

## VIII – ÉCART DE POINTS IMPORTANT

Lorsqu'une équipe (A) possède une grande avance de points (par exemple : 30 à 10), la distancée (B) peut avoir recours à l'engagement de la manche à la fois au Grand et au Petit. Elle dit alors *biak hordago*. Elle peut l'annoncer soit avant soit après la distribution des cartes et tire immédiatement 2 points dans le premier cas (équivalent à 2 *hordagos* laissés tirés).

Chaque équipe peut user différemment de cette liberté : certaines préfèrent voir quand même leurs cartes pour diriger leur bluff ; d'autres misent sur l'effet d'annonce d'avant distribution et ne risquent ainsi pas de se trahir sur la valeur réelle de leur jeu puisqu'elles n'ont pas vu leurs cartes. Le fait d'être ou non *esku* n'a pas vraiment d'importance. Si on l'est, puisqu'on a la parole, on peut plus facilement décider un *biak hordago* les cartes en main ; si on ne l'est pas, pour enlever l'initiative de la parole aux autres, on le décidera plus volontiers avant la distribution des cartes.

L'équipe B répond à la A, parfois après moult réflexion et concertation, aux deux *hordagos* : soit elle laisse tirer aux deux, Grand et Petit, les 2 points sont parfois déjà d'ailleurs tirés ; ou bien elle choisit sur lequel des *hordagos* elle engage la manche en faisant *kanta*. S'il y a *tira* aux deux, la partie se poursuit normalement par le tour de table des Paires. Mais le dialogue se radicalise car l'équipe A en retard ne dira plus *imido* ni ne fera plus de surenchère, mais *hordago*, pour ne pas que la B puisse faire *iduki* sans risque et ainsi grappiller le peu de points qu'il lui reste à acquérir.

**Attention :** plus l'équipe en avance est près des 40 points, plus elle sera incitée à être prudente et ne fera *kanta* qu'à coup sûr (ex. 2 rois bien suivis ["suivis" signifie avoir des cartes proches des meilleures. Dans le cas du Grand : 2 rois + 1 dame + 1 valet par opposition à 2 rois + 1 "5" + 1 "2"]). Par contre, si l'avance se réduit dangereusement et que le but approche, elle sera encline à dire *kanta* avec moins de jeu (ex. 1 roi bien suivi).

## IX – FIN DE PARTIE DISPUTÉE

L'équipe gagnante est celle qui empoche la **première le 40<sup>e</sup> point** (on ne gagne pas 46 points à 42). Lorsque les deux équipes sont encore au coude-à-coude à 30 ou 35 points, les comptes des points deviennent alors comptes d'apothicaire car chaque point compte et surtout la chronologie de son acquisition. En effet comme à l'ordinaire, mais en fin de manche on doit y apporter plus de vigilance, les points sont portés au crédit de chaque équipe comme suit : d'abord ceux acquis au fil des phases (points laissés par *tira*) ; puis ceux issus des différentes phases (*iduki* et valeur de base) et ce dans l'ordre de celles-ci (Grand, Petit, Paires, Jeu ou Point). Ex. : on aura successivement l'*iduki* du Grand, le *paso* du Petit, l'*iduki* + la (ou les) valeur(s) de base des Paires et le *paso* + la (ou les) valeur(s) de base du Jeu. Attention : le point du Point laissé tiré après un *hordago* sera tiré avant l'*iduki* du Grand mais la valeur

de base du Point ne sera crédité qu'en tout dernier. Avoir "31" est bien ; mais lorsqu'il ne reste aux deux équipes que quelques points à acquérir, sa valeur de base que l'on convoite pour faire la différence risque d'être acquise trop tard et donc de ne pas compter. On comprend que dans cette phase finale, il est essentiel d'anticiper ses points potentiels et les phases de jeu que l'on peut laisser "filer" ; bref d'organiser un scénario qui permette de tirer, c'est capital, le **40<sup>e</sup> point**.

**Attention** : Au début ou au milieu de la manche, il est toléré de tirer les 2 points du Point d'un seul coup quand on nous a dit *tira*. Par contre, en toute fin de manche, cette tolérance n'existe plus. Il y a lieu alors de tirer seulement un *tanto* pour le *tira*, ou plus en cas de surenchère(s) ; celui de la valeur de base du Point ne devant être compté qu'en dernier lieu.

## X – SIGNES

Les partenaires peuvent, le plus discrètement et rapidement possible, s'échanger quelques signes pour s'informer à l'insu de leurs adversaires de la teneur de leur jeu. Bien interprétés et utilisés, ils peuvent dérouter l'autre équipe par l'échange de rôle qu'ils permettent (voir chap. V) et une plus grande confiance dans la prise de décision importante.

Évidemment, la discrétion est de mise, car le signe vu par un des adversaires ne profitera plus à l'émetteur mais à l'inattendu récepteur... Les signes peuvent être interrogatifs : "est-ce que tu as" (signe des 2 rois) ? Il est interdit de passer de faux signes ou d'en utiliser d'autres hors cette liste et obligatoire de respecter le moment où certains doivent se passer :

- **Grand** : 2 rois : on se mord la lèvre inférieure.
- **Petit** : 2 as : on tire la langue.
- **Paires** : – 3 cartes pareilles : tiraillement coin des lèvres sur un côté.

– 4 cartes pareilles ou double paire : tiraillement coin des lèvres sur les deux côtés.

- **Jeu** : – 32 à 33 : on a du Jeu (sauf 31) : lever les sourcils.  
– 31 : clignement d'un œil,
- **Point** : – 30 : clignement d'un œil.  
– 29 : signe des 3 cartes pareilles (*mediak*) après avoir parlé aux Paires.

**Attention** : le signe du 30 et du 31 (c'est le même), peut se faire à tout moment. Le 29, par contre, ne peut être passé qu'après en avoir terminé avec les Paires (cela se comprend sinon le partenaire croirait à une paire de 3 cartes pareilles *mediak*).

Un joueur peut ainsi passer successivement à son partenaire les signes des 2 rois, 3 cartes pareilles et 31. Celui-ci saura alors qu'il a 3 rois et 1 as. Mais encore faut-il qu'il en ait le temps...

## Mini dictionnaire du mus basque/français

**Anderea** : dame (11).

**Ba** : oui.

**Batño (ou bat)** : 1.

**Bateko** : l'as.

**Behatzi (ou bederatzi)** : 9.

**Biak hordago** : hordago au Grand et au Petit.

**Biak imido** : imido au Grand et au Petit.

**Biga (ou bi)** : 2.

**Bost** : 5.

**Bota** : distribuer.

**Deus** : rien.

**Dobliak** : paires ; 4 cartes pareilles ou double paires.

**Ene gatik** : en ce qui me concerne.

**Errege** : roi.

**Esku** : le joueur et donc l'équipe, qui est à droite du talon à la parole. Il est esku (il a la main). Par extension, joueur qui a la main par rapport à un autre.

**Ez** : non.

**Guehiago** : de plus (surenchère).

**Hamar** : 10.

**Hamarreko** : haricot valant 5 points.

**Haundia** : le Grand.

**Hiru** : 3.

**Hordago** : mise en jeu de la manche sur cette seule phase de jeu.

**Iduki** : une des réponses à une mise : gain à la fin au meilleur.

**Imido** : mise de base de 2 points.

**Jokua** : le Jeu (plus de 30 points).

**Kanta** : réponse positive au hordago.

**Karta** : carte.

**Lau** : 4.

**Mediak** : paires : 3 cartes pareilles.

**Mintza** : on parle, on joue. Engager les 4 (ou 5 phases). Refuser d'aller mus. Obliger l'autre équipe à ne pas aller mus quand on n'est pas esku.

**Mus** : vouloir d'autres cartes.

**Pariak** : les Paires. Au singulier : *paria*.

**Paso** : on passe. On refuse de miser.

**Pika** : couper avant distribution.

**Pundua** : le Point (moins de 31 points).

**Sei** : 6.

**Sostsi** : 8.

**Tanto** : haricot valant 1 point.

**Tipia (ou tiki)** : le Petit.

**Tira** : on laisse tirer.

**Xango** : valet.

**Zazpi** : 7.

**Zenbat** : combien.

**Zortzi** : 8.

**Zuetan** : on est esku et mus.

On invite l'autre équipe à s'exprimer si elle est également mus.

Cette règle du jeu de mus, avec le schéma qui l'accompagne, se veut la plus exhaustive possible.

Toutefois, toute remarque, suggestion ou critique sont les bienvenues. Les transmettre à :

**M. CAMINO Frédéric au 62, boulevard du Haut-Livrac à Pessac (33600) - France.**

Merci à M. et M<sup>me</sup> Delmarès et M. Trounday pour leur aide. Accord donné pour diffusion, partielle ou totale, non commerciale sous réserve de citation de la source - Mars 2000

# Addenda à la règle de Mus (juin 2005)

## Avertissement – Après 1<sup>er</sup> paragraphe :

Le mus, dont l'origine se perd dans la nuit des temps, aplanit tous les différends entre joueurs, rapproche toutes les couches sociales. Il s'agit d'un jeu de cartes espagnoles originaire du Pays Basque, selon un accord presque unanime de différents auteurs. Il y a déjà une première référence documentaire qui date de l'année 1745 au dictionnaire trilingue (Basque, Espagnol, Latin), où en parle déjà le philologue et jésuite basque Manuel de Larramendi.

## II – 3<sup>e</sup> paragraphe - Rajout au début :

Les joueurs lorsqu'ils prennent connaissance de leur(s) carte(s) se doivent de demeurer impassibles pour ne pas dévoiler leur jeu et aussi par respect des autres (quand on joue sérieux). Mais gare aux intox : certains expriment le plus complet désarroi alors qu'ils ont un jeu excellent et... vice-versa.

## III – 3 – C :

*Cas particulier* : 2 R + 2 D supérieure à 2 R + 2 7 supérieure à 2 R + 2 As : la paire inférieure la plus forte gagne. A noter qu'avant 1999-2000, ce n'était que la paire supérieure qui comptait et donc le gagnant était celui qui était *esku*. Voilà une précision peut-être utile à rappeler en début de partie lorsqu'on joue « sérieux ».

## IV – A la fin de la 2<sup>e</sup> remarque :

1 joueur peut perdre un dialogue par rapport à un adversaire (ex au Jeu 35 contre 40) mais être « sauvé » par son partenaire qui aurait 31. Alors l'équipe gagnante pourra empocher les points du dialogue + 5 points des valeurs de base des 2 jeux (2 points pour le 35 + 3 points pour le 31).

## IV – Après 4<sup>e</sup> remarque :

Quand on va *mus* : se souvenir si on jette un (ou deux !) as car cela peut compter lorsqu'on dialoguera au petit... Retenir également combien les joueurs jettent de cartes (qu'une carte jetée, on cherche le « 31 » ; deux cartes conservées, peut-être 2 rois pour avoir le jeu et que les adversaires prennent quelques forces, possibilité plus importante de *dobliak*). Percevoir les changements de stratégie : un joueur qui jette la première fois une carte puis la seconde fois trois cartes (jeu plus fragile).

## VIII – 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> paragraphes :

Les supprimer et les remplacer par :

Lorsqu'une équipe (A) possède une avance importante (ex : 30 à 10), la distancée (B), si c'est à elle de parler en premier (*esku*), peut avoir recours à l'engagement de la manche à la fois au Grand et au Petit. Elle dit alors *biak*

*hordaho* avant ou après la distribution des cartes, avant ou après leur vue ; certains préfèrent voir quand même leurs cartes pour diriger leur bluff alors que d'autres misent sur l'effet d'annonce d'avant distribution et ne risquent pas trahir la valeur réelle de leur jeu puisqu'ils n'ont pas vu leurs cartes. Si l'équipe B n'a la parole qu'en second (*saku*), elle doit alors attendre que l'équipe A ait parlé ; alors seulement là, la B peut faire *biak hordaho* (si toutefois la A n'a pas déjà fait *hordaho* ou *biak hordaho*). Précision : à tort, la pratique actuelle est de faire *biak hordaho* sans se préoccuper de qui a effectivement la parole (*esku*). Pourquoi pas si les équipes sont d'accord mais si litige, le règlement dit que ce n'est même pas toléré, c'est interdit.

L'usage est que l'équipe qui fait *biak hordaho* tire immédiatement 2 pts mais il est là encore abusif. La règle impose en effet que l'on ne tire les points qu'au fur et à mesure et suivant les réponses de l'équipe adverse. Exemples : on laisse tirer le grand mais *kanta* pour le petit : 1 point pour le grand et la manche au meilleur au petit ; *kanta* au grand : la manche au meilleur au grand et le petit ne sera jamais tiré ; *tira* au grand et au petit : 2 points.

## X – Attention : Annuler et remplacer par :

*Deux signes peuvent signaler deux cas différents* : Clignement d'un œil pour le 31 et le 30. Tiraillement coin des lèvres sur un côté pour 3 cartes identiques (*mediak*) et le 29. Tous les signes peuvent s'effectuer à tous moments hormis le 29 qui ne peut être passé qu'après en avoir terminé avec les Paires (puisque c'est le même que pour les *mediak*).

## Mini dictionnaire basque/français :

**Saku** : Qui a la parole en dernier. Remarque : on ne dit pas que le 3<sup>e</sup> joueur est « saku » par rapport au 2<sup>e</sup>. Est « saku » celui qui est le dernier à parler (joueur ou équipe).

**Conclusion** : Cette règle, comme toute règle qui se respecte, a l'ambition d'être exhaustive mais ce jeu est tellement riche qu'elle ne saurait en dévoiler tous les arcanes (les très bons joueurs savent garder leurs secrets). Et c'est heureux, car maintenant, pour vous, place à la découverte...

**N'hésitez pas à parler de ce jeu,  
et encore mieux à apprendre à d'autres  
car il ne s'en portera que mieux  
s'il parvient à séduire de nouveaux pratiquants.**

**Merci.**