

❖ REGLEMENT OFFICIEL DU JEU DE MUS ❖

Dernière modification : Janvier 2011

1 ° - Le Mus se joue par équipes de 2 joueurs, avec un jeu espagnol de 40 cartes, **en 3 manches de 40 Points (40 tantto ou 8 hamarreko)**, sauf exception.

Classement

2° - Le classement s'opère comme suit: 3 manches gagnées = 1 victoire.

a) Vainqueur : on compte une victoire, sans tenir compte des manches perdues ni des points réalisés au cours de ces manches.

b) Perdant : on compte 0 victoire, le nombre de manches gagnées et les points réalisés au cours des manches perdues seulement.

Distribution des cartes

3° - **Pour la première distribution**, le joueur ayant tiré la plus petite carte donne. Il doit mélanger les cartes et les faire couper par son adversaire de gauche qui devra laisser plus d'une carte en haut ou en bas de sa coupe. Le donneur distribue les cartes une à une, par le dessus, en commençant par son adversaire de droite **qui aura la main (Esku)**, à charge à chaque joueur de vérifier le nombre de cartes qu'il reçoit. **Les joueurs peuvent regarder les cartes avant la fin de la donne**

4° - Si au cours de la première distribution une carte est retournée ou si l'on constate toute autre anomalie (plus ou moins de 4 cartes, etc...), on ramasse tout, on bat, on coupe et on recommence.

5° - Si l'erreur est décelée lorsque le jeu est commencé, c'est-à-dire après qu'un joueur soit sorti, le joueur qui a plus ou moins de quatre cartes n'entrera pas dans le jeu **et on annulera les points tirés par son équipe**.

6° - Si après avoir été Mus une fois, une carte est retournée, le jeu continue normalement.

7° - Le « Esku » et son partenaire décident s'ils sortent « .Mintza » ou s'ils vont « Mus » en disant « Zuetan **ou A vous** ». A leur tour, leurs adversaires en feront autant.

8° - S'il y a Mus les 4 joueurs se débarrasseront du nombre de cartes désiré, d'un seul coup, et le «ESKU», en premier. Le donneur distribuera alors les nouvelles cartes en une seule fois, à chaque joueur.

9° - Pour démarrer le jeu, et toujours le « ESKU » en premier, on joue d'abord le Grand, puis le Petit, les Paires, le Jeu ou le Point. Les enchères « Biak Embido » ou « Biak Hordago » étant tolérées.

1 0° - Les mots Tira, Iduki ou Hordago bloquent le jeu et le partenaire de celui qui les prononce ne peut les désavouer, même s'il est « Esku ». On admet aussi bien « Nere gatik tira » **que « Tira nere gatik » ou « Pour moi tirez »** qui laisse au partenaire le droit de surenchérir. Quand les 2 partenaires tapent ou surenchérissent, la décision de celui qui parle en premier est retenue. **Après un « Hordago Kanta » aucun point (tantto) ne sera tiré.**

Les signes

11° - Seuls les signes Règlementaires des : 2 rois (lèvre inférieure) des 2 as (tirer la langue) mediak (remuer un côté des lèvres) dobliak (remuer les 2 côtés des lèvres) 29 (comme les mediak) 30 ou 31 (cligner d'un œil) et le jeu (lever les sourcils) sont admis.

Le signe du 30 ou du 31 peut se faire à tout moment. Le 29 par contre ne peut être passé qu'après en avoir terminé avec les paires. Le signe du jeu est interdit si on a 31.

Les doubles

12° - Lorsque 2 adversaires ont des doubles avec paire supérieure égale, celui qui a la paire inférieure la plus forte l'emporte dans tous les cas. Exemple : 2 onze + 2 sept même en dernière main sont supérieurs à 2 onze + 2 six

Les erreurs

13° - Annoncer des paires si on n'en a pas :

a) Si le partenaire n'en a pas, on annule tout pari fait sur les paires. Bien entendu, l'adversaire compte les points de sa ou de ses paires.

b) Si le partenaire en a, et les adversaires aussi, tout pari aux paires sera annulé, l'adversaire comptant le « TIRA» des paires et les points de sa ou de ses paires.

14° - Ne pas annoncer de paires si on en a :

Ces paires niées ne valent ni pour taper, ni pour tenir, ni pour les compter ensuite.

Si le partenaire n'a pas de paires, l'adversaire, s'il a aussi des paires, tirera un point du «Tira».

15° - Annoncer le jeu si on ne l'a pas :

a) Si aucun des 3 autres joueurs n'a le jeu, les adversaires tireront le « Tira» du point, et le point du « Pontua ».

b) Si le partenaire **a le jeu** et les adversaires pas, on ne tient pas compte de l'erreur.

c) Si le partenaire n'a pas le jeu et l'adversaire oui, on annule les paris fait, au jeu, et l'adversaire tirera les points correspondants à son jeu.

d) 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 les points correspondants à son jeu.

16° - Ne pas annoncer le jeu si on l'a :

a) Si aucun des 3 autres joueurs n'a le jeu, on annulera les paris faits au point, et l'adversaire tirera le tantto du Tira et le point du Pontua. **Le jeu non annoncé** ne comptera pas.

b) Si le partenaire a le jeu et les adversaires pas, seul le jeu du partenaire sera compté.

c) Si le partenaire n'a pas le jeu et l'adversaire oui, ce dernier comptera le « TIRA» du jeu et les points du jeu qui lui reviennent.

Le joueur qui n'a pas de paires ou de jeu ne peut pas taper ni surenchérir à la place de son partenaire qui en a.

17° - En cours de jeu, les points laissés « TIRA » se tirent au fur et à mesure.

En cas d'égalité parfaite, le «ESKU» l'emporte dans tous les cas de figure.

A la fin de chaque tour de jeu, les quatre joueurs doivent étaler toutes leurs cartes sur la table.

On compte alors le Grand, puis le Petit, les Paires, le Jeu ou le Point sur les bases suivantes:

Grand : S'il n'y a eu que PASO, celui qui a le meilleur Grand compte 1 point (Haundi Pasa)
Si le Grand a été laissé après un Embido, on ne tire rien.
S'il y a eu Iduki, on compte les points pariés, rien de plus.

Petit : idem que pour le Grand.

Paires : S'il y a eu Paso, l'équipe ayant la meilleure paire comptera sa ou ses paires, en tirant 1 point (paires) 2 points (mediak) ou 3 points (doubles). S'il y a eu Iduki, on comptera en plus les points pariés.

Le Jeu : idem que pour les paires, en comptant 2 points (jeu) ou 3 (pour le 31) pour le ou les jeux de l'équipe gagnant le jeu.

Le Point : (Pontua) S'il y a eu Paso, celui qui a le meilleur Pontua tirera 1 point.
S'il y a eu Tira, l'équipe ayant gagné le Tira comptera 1 point du Pontua.
S'il y a eu Iduki, on compte les point pariés plus 1 point du Pontua.

Relances (exemples) :

Embido (2 points) - Tira	=	1 point
Embido (2 points) - Iduki	=	2 points
Hiru Embido (3 points) - Tira	=	1 point
Embido (2 points) Lau gehiago (+ 4) - Tira	=	2 points
Hiru Embido (3 points) Lau gehiago (+ 4) Iduki	=	7 points
Embido (2 points) Bortz gehiago (+ 5) Bigehiago (+2) Tira	=	7 points

18° - Aucun ttantto ne peut être tiré si les cartes sont ramassées.

19 ° - Le Juge n'intervient que sur demande de l'un des joueurs **ou sur le constat d'une irrégularité.**

20° - Tout litige dans l'interprétation de ce règlement ainsi que tout problème non évoqué ici sera réglé par le Juge.