

REGLAS FIXAS,

QUE CONVIENE USAR

EN EL JUEGO

LLAMADO

MUS, 

CARACTERISTICO

DE VIZCAÏNOS Y NAVARROS.



COMPUESTAS

Por D. J. L. O. D. Z.

Con las licencias necesarias.

En Pamplona: En la Imprenta de Xavier
de Gadea, calle de la Navarrería.

Año de 1804.

Se vende en la librería de Antonio Chueca.

Note-se , que aunque este juego es mas propio para los iscongados , pero lo han orendido , y practicado con mo gusto infinitos , que no son.



PROLOGO.

LOs usos , y costumbres introducidas generalmente entre Christianos desde luego se miran como licitas , principalmente quando las practican personas eclesiasticas , y timoratas ; y siendo cierto , y constante , que la diversion del Juego , siempre la han adoptado aun las personas mas respetables : ved aqui , Lector mio , apoyada su licitud , si tu la imitas al usarla en quanto al fin , que te propones : al tiempo que empleas : y la cantidad que gastas.

Todas las acciones racionales para ser buenas , y licitas , deben presentarse revestidas de sus correspondientes circuns-
tan-

4.

fancias ; y siendo las del Juego las propuestas , voy á descifrarlas brevemente.

El fin único de la diversion del Juego debe ser la virtud de la Eutropelia, que intenta recrear el ánimo fatigado por las ocupaciones serias , é interesantes , para poder volver á ellas expedito , caso que la necesidad lo exija : de que se sigue naturalmente la segunda circunstancia , qual es el tiempo , que se ha de emplear.

Este debe arreglarse de suerte , que su duracion ni fatigue la cabeza , ni impida otras ocupaciones mas precisas : y en quanto á la cantidad del dinero , ó cosa equivalente , es indispensable , que el Jugador no aventure sino lo que fuere suyo , y lo que no le hiciere falta para llenar otras obligaciones urgentes á su Esfado. (*)

Ba-

(*) Tengan presente los que interesan dinero en el Juego , que una de las obligaciones christianas es la limosna.

5

Bajo de este aspecto racional y christiano deben mirarse , y practicarse todos los Juegos , observando al mismo tiempo inviolablemente las Reglas peculiares de cada uno de ellos ; pues de lo contrario resultaria la confusion , y no la diversion ; la division , y no la union entre los Jugadores.

Sin duda , que este fué el motivo , que impelió á los que imprimieron las Reglas correspondientes al Juego del Hombre , Mediator , Malilla , y otros , y este mismo he tenido Yo , para proponerte , Lector mio , las Leyes , y Reglas del Juego llamado *Mus* , porque en la Práctica usa muchas veces de términos bascongados , señas formadas con el rostro , como dice el R. P. Maestro Manuel de Larramendi (*) ” asi se llama un Juego de ” naynes muy entretenido , y propio de ” los Bascongados , que comunmente se ” jue-

(*) Diccion. Triling. T. 2. fol. 108.
v. *Mus*.

„ juega entre quatro , y cada uno con
 „ quatro cartas , y hay en cada mano
 „ quatro lances diferentes , *andia* , *chi-*
 „ *quia* , *parciar* , *jocoa* . Diósele el
 „ nombre de *Mus* , porque es Juego en
 „ que los compañeros se entienden por
 „ señas de los labios , ojos &c. y de *Mu-*
 „ *su* , que significa labio , hocico , cara ,
 „ se dice contrahido *Mus*. Latine Ludus
 „ chantarum á signis oris nuncupatus .

Además de los expresados nombres
 de los quatro lances , se usan otras vo-
 ces bascongadas , como son , *bai* , *ez* ,
puntua , *jocoa* , *amarrecoa* , *ordago* , *bi-*
ru , *lau* , y demás puntos numerarios . De
 todos estos términos daré la explicacion ,
 ó equivalente en la lengua castellana , pa-
 ra que , el que ignorase la bascongada
 pueda formar idea mas clara de este Juc-
 go .

Te advierto por último , Lector mio ,
 de qualesquiera Pais , ó Reyno , que fue-
 res , no es mi ánimo , ni empeño el obli-
 garte á seguir en la práctica del *Mus*
 precisa , y únicamente todas estas Reglas ,

o

6 Leyes ; pues sé muy bien , que en las
 tres Provincias bascongadas , y Navarra
 discordan algunas , aunque no en lo subs-
 tancial ; fuera de que los Jugadores sue-
 len muchas veces convenirse , á erigirse
 en Jueces , para mudarlas á su placer :
 pero tambien es cierto , é inegable , que
 quando hay Leyes , ó Reglas impresas ,
 y aprobadas por Jugadores muy prácti-
 cos , conviene adoptar éstas , y no otras ,
 para evitar disputas , y conciliar para sí ,
 y el proximo aquella amistad , caridad ,
 y recreacion honesta , que desea la cita-
 da virtud de la Eutropelia. (*)



(*) V. S. Thom. in 2. 2. q. 168. a.

2. & 2. d. 40. 2. 5.
**

I N D I C E.

Prologo.	fol. 3.
Explicacion de las voces Bascongadas, y usuales en el Juego del <i>Mus</i> .	fol. 9.
Id. de la Práctica.	fol. 11.
Id. de las Señas.	fol. 12.
Varias Notas para mayor claridad.	fol. 14.
Advertencias à los Principiantes.	fol. 17.
Reglas para jugar el <i>Mus</i> entre tres, llamado <i>Moy-no</i> .	fol. 18.
Id. entre dos.	fol. 19.
Cartas <i>Ambiguas</i> , y sus Señas.	fol. 20.

EX-



E X P L I C A C I O N
DE LAS VOCES BASCONGADAS,
Y U S U A L E S
E N E L M U S.

Primera. *Mus* indica, al tomar las quatro cartas, que se desea descartar, para recibir otras, sean todas, ó alguna de ellas.

2. *Paso* significa, que no quiere *Mus*, pero tampoco envidar tanto alguno, fuera del que le corresponde à la suerte.

3. *Envido* tantos tantos, ó amarrecos.

4. *Andia* se llama al primer lance, y siguió en el *Bascuence Grande* comuesto de Reyes, caballos &c.

5

I N D I C E.

Prologo.	fol. 3.
Explicacion de las voces Bascongadas, y usuales en el Juego del <i>Mus</i> .	fol. 9.
Id. de la Práctica.	fol. 11.
Id. de las Señas.	fol. 12.
Varias Notas para mayor claridad.	fol. 14.
Advertencias à los Principiantes.	fol. 17.
Reglas para jugar el <i>Mus</i> entre tres, llamado <i>Moy-no</i> .	fol. 18.
Id. entre dos.	fol. 19.
Cartas <i>Ambiguas</i> , y sus Señas.	fol. 20.

EX-



E X P L I C A C I O N
DE LAS VOCES BASCONGADAS,
Y U S U A L E S
E N E L M U S.

Primera. *Mus* indica, al tomar las quatro cartas, que se desea descartar, para recibir otras, sean todas, ó alguna de ellas.

2. *Paso* significa, que no quiere *Mus*, pero tampoco envidar tanto alguno, fuera del que le corresponde à la suerte.

3. *Envido* tantos tantos, ó amarrecos.

4. *Andia* se llama al primer lance, y siguiéndola en el *Basconce Grande* comuesto de Reyes, caballos &c.

5

5. *Chiquia*, (que es el segundo lance) *Pequeño*, compuesto de Ases, Doses &c.

6. *Parejas*, (que es el tercero) *Parejas*, en que se incluyen Medias, y Duples, como v. g. 3 Reyes para Medias, y 4 Reyes, ó 2 de estos con 2 Ases para Duples.

7. *Jocua*, (que es el cuarto) significa el punto de 31. que es el mejor, sigue el 32, y pasa al 40. retrocediendo hasta el 33. que es el peor.

8. *Puntua*, ultimo lance, (que lo omitió Larramendi, y sirve quando no hay *Jocua*) indica el *Punto* de 30. que es el mejor; y vá retrocediendo hasta el 4, que es el peor.

9. *Bay*, quiere decir *Si*.

10. *Ex*, *No*. 11. *Bi*, *Dos*.

12. *Hiru*, *Tres*. 13. *Lau*, *Quatro*, &c. 14. *Amarreco*, *Diez*; pero no vale sino *Cinco* en la practica. Advirtiendo, que en estos *Envites* de tantos, no es preciso usar de terminos bascongados, fuera del siguiente, que es *Ordago*,
y

y equivale á *Abi eñá*, ó *pongo el resto de los tantos*, que nos *salitan para concluir*.

Explicacion de la Práctica.

Primcramente se quitan de la Baraja los 8. y 9. luego se echan cartas hasta que saigan dos Reyes, para saber los Compañeros, que han de jugar contra los otros dos, á no ser, que estén contravenidos de antemano. Igualmente se echa un *As*, para saber quien ha de empezar á dar cartas; pues el ser *Mano*, siempre es ventaja decidida en los lances de iguales cartas.

Primer Lance empieza la *Mano* diciendo *Mus*, *Paso*, ó *Envido*; y si lo primero, continúa el segundo de la derecha, que es contrario, repitiendo todos, si quieren, para tomar nuevas cartas. Pero si la *Mano* dijo *Paso*, ó *Envido* al *Andia*, siguen por el indicado orden repitiendo *Paso*, ó admitiendo solo, ó admitiendo el *Envite* con *bi*, *hiru*, *lau* &c. *Amarreco*, ó *Ordago*. Cuyos envites se han de tener presentes, para cobrarlos
con-



concluida la *Mano* ; á no ser , que no fuesen admitidos : pues entonces se cobra al instante un tanto, menos en el *Ordago*, que por singular privilegio decide el Juego al punto, aunque haya *Envites* pendientes.

Segundo Lance es del *Chiquia*, 3. de las *Parejac*, &c. el que las tubiere : 4. del *Jocua*, y quando no lo hubiere, substituye el 5, que es el *Puntua* : en cuyos lances son arbitrarios el *Paso*, *Envido*, ó *Revido* como en el *Andia*.

Se debe advertir, que el *Andia* pasado solo vale un tanto al último, y lo mismo el *Chiquia*, *Parejac* sencillas, y *Puntua* ; pero *Jocua*, si fuere de 32 puntos, ó mas, dos ; y si de 31, tres. Las *Medias* dos ; y los *Duples* tres, á que se añaden los *Envites*, si los hubo.

Explicacion de las Señas.

Ya se dixo en el Prologo, que los Jugadores para dar á entender cada qual el Juego á su compañero solamente, usaban de señas, que se reducen á las siguientes.

guientes unicamente, á fin de que, siendo tan diferentes entre sí, no causen confusion alguna.

Para *Mus* poco ó nada se extienden los labios serrados ácia adelante. Párra quitar el *Mus* se ladca la cabeza á la derecha.

Para *Andia* de un Rey se muerde el labio inferior suavemente : de un Caballo se sopla ligeramente ; y quando son dos, ó mas unos, y otros, se repiten las respectivas señas ; si bien que las de los Caballos no se hacen al principio, por lo regular, ni las de los Doses.

Para indicar el *Chiquia* un *As*, se muestra la punta de la lengua, y para un Dos se mueve á los dos lados, repitiendose estas señas, como se ha dicho al *Andia*.

Para significar *Parejac* se tuercen un poco los labios á la derecha : las *Medias* torciendolos mucho mas ; y los *Duples* moviendolos á ambos lados.

Para dar á entender el Juego de 31 se cierra el ojo derecho : para el 32, los dos ;

dos ; y para el 40 se levantan los ojos : para mandar al compañero , que *envide*, ó revide mas tantos , se levanta la cabeza : y para 33 , y restantes se mueve la cabeza á un lado , y otro. Al fin se pondrán las señas de las Cartas Ambiguas.

Varias notas para mayor claridad.

Primera : El que fuere *Mano* , y tubiere iguales cartas , que el contrario, gana á éste en todos los lances.

2. En los *Duples* gana el que tubiere mayor , ó igual punto , no solo en las dos primeras cartas , sino en las segundas ; pues muchas veces las últimas, deciden natural , y sencillamente la igualdad de las primeras, sin la necesidad de dar mayor valor , á las , que no lo tienen por sí mismas , como v. g. á los *Ases* con *Reyes* , contra dos de estos con dos *Doses*.

3. El Juego de 31 es el mejor , despues el 32 , luego el 40 , y el 33. el peor de todos en contraposicion de 37,
6

é inferiores , descendiendo hasta el mismo 33.

4. El que dixo en el *Andia* v. g. *Paso* equivocadamente en lugar de *Mus*, prevalece aquel , y lo mismo qualquiera *Envite* , que se echare ; porque en Juegos de *Envite* la boca hace Ley.

5. El que tubiese *Paréjas* &c. y las negare por descuido , las pierde , y ademas un tanto , como si no hubiese admitido un *Envite* á ellas del contrario , que las tenia ; lo qual se entiende caso que el compañero no las tubiere , pues de lo contrario se las revalida.

6. El que teniendo 31 , ó mas lo negase , pierde del todo su valor como en la nota anterior. Y caso que ninguno de los quatro tenga *Jocua* , habrán de disputar el *Puntua* mayor ; advirtiendo , que al que negó el 31 ó mas , le vale como punto de 30.

7. El que teniendo un Rey , y Caballo para el *Andia* , v. g. muestra primero el Caballo , sigue despues con el Rey.

Aun.

Aunque todo lo expuesto en las quatro últimas Notas declara el rigor de la Ley del Juego , admíte sin embargo algun disimulo urbano , y prudente á discrecion de los Jugadores , que convendrá declararlo desde el principio , para evitar dudas.

8 Puestas las cartas sobre la baraja, ya no tienen valor alguno, si antes no las ha mostrado visiblemente con algun motivo ; y tampoco se saca tanto alguno del medio, que se hubiese ganado, y olvidado, si se empezó nueva mano, partiendo el Naype.

9. Admitido el *Envite* por el contrario, no podrá el compañero de éste au-mentarlo , asi como el compañero de el Envidante no tiene facultad, para enmen-dar la Jugada de éste ; y caso que los dos compañeros enviden á un mismo ti-empo , prevalece la mano, con cuyo mé-todo se evita toda confusion, dudas al re-cordar los *Envites* , y por consiguiente se únen mejor los compañeros , para envi-dar, ó *revistar* por *scñas* , que son el al-

ma

ma característica de este Juego del *Mus*.

10. Quando á uno le faltan dos tan-tos , v. g. para concluir , y envidando-los al *Puntua* , no le admíten , gana al instante un tanto , y despues el corres-pondiente al mismo *Puntua* , pero eva-cuados *primero* por su orden los que cor-responden á los *anteriores* Lances , si es-tubieren *pendientes* de *Envites* solo , pero no de Paso ; pues sucede no pocas veces, que acaba antes el *Jocua* , el que para esto le faltaban muchos mas de dos tan-tos , ganando los que se hallaban pendi-entes del *Envite*.

Pero si interviniere en qualquiera ocasion , ó estado el *Ordago* , admitido éste , decide al instante el *Jocua* , sin apreciar nada de todo lo actuado anterior-mente ; pues en este Juego de *Mus* go-za de un privilegio tan prehememente , y decisivo , que no permite otro recurso.

Advertencias á los Principiantes.

Importa infinito , que cada uno ha-ga las señas de sus cartas al propio con-

pa-

pañero de suerte, que no se las vean los contrarios, si fuere posible; lo qual será difícil, como el que está á su izquierda, le mire, y observe, qual debe.

Aunque á nadie es permitido, ni lícito hacer falsamente *individual* seña de Rey, v. g. que no tiene; pero es permitido, y muchas veces muy conveniente hacer seña general de poco, ó nada, teniendo mucho Juego. Pues lo primero se gradúa en el *Mus* por mentira, y lo segundo por ardid: como lo es tambien, el envidiar, ó querer tantos al *Chiquita*, por disimular las *Paréjar* de elevado número; pues en este Juego, el que supiere ocultar mejor el valor de sus cartas al contrario, será el mas feliz, y victorioso.

Otras infinitas Advertencias, que se podian hacer, las omito, por mas ovias, y tan faciles, que la misma práctica las declara á pocas Jugadas.

Reglas para jugar el Mus entre tres,
llamado Moyno.

Acontece no pocas veces, que falta el

el quarto compañero para la diversion, en cuyo caso se puede lograr ésta entre *tres* solamente; para lo qual se descartan los *Doses*, y *Treses*, y por consiguiente suelen abandar los Juegos, y Puntos mayores, lo que se debe tener presente (principalmente quando ha precedido Descarte) para no envidiar, ó admitir fácilmente los envidios. Además, (que como el que hace el Moyno recibe al principio, y aun si hubiere Descarte) cinco cartas para elegir quatro, y descartar una ó mas, siempre son temibles sus envites, contribuyendo tambien á esto, el que nunca hace seña alguna, que pueda cogersele. En lo restante se siguen las Reglas comunes del *Mus*.

MUS entre dos.

A primera vista se descubre, que para jugar el *Mus* entre *dos*, basta saber las Reglas generales, y que al principio se descartan los *Doses*, y *Treses*, y por punto general los *Ocho*, y *Noves*; pues estos últimos en ninguno de los modos in-

insinuados de jugar tienen lugar.

Cartas Ambigüas.

Sucede tambien á muchos Musistas diestros, que siempre descan, abunden los Juegos, y las suertes; y por tanto se ha introducido con mucha aceptación, que el Caballo de *Bastos*, llamado *Perico*, y la Sota de *Oros*, nombrada *Perica*, hagan á Rey, As, ó qualesquiera otra carta. En cuyo uso se advierte, que una vez demostrado el destino sobre la mesa, yá no se les puede dar otro; por lo que conviene prevenirlo antes *in mente*, ó expresar á que lo destine el estado de las Jugadas. Sus *Señas* se reducen á levantar, y poner el labio inferior sobre el superior.



F I N.

