

# **TRATADO DE MUS**

Por José García Escorial, "Muslimbi"

## **PRESENTACIÓN**

Este breve ensayo "Tratado de Mus", tiene un solo objetivo, que el lector pase un buen rato divertido en estos tiempos de obligada reclusión por el Coronavirus, no pretende que nadie aprenda nada de su lectura, que bien pudiera alegrar a algún convaleciente, sacarle una sonrisa, ya solo con eso me quedaría más que satisfecho.

Las anécdotas son ficticias o reales, así como los personajes, de todo se podría aprender y sacar chuletas. Pero en este país nuestro, España, donde el más tonto hace relojes, pretender que estas líneas sirvan de manual de mus, cuando antes ninguno, ni siquiera el de Mingote, que confesaba que no sabía jugar bien, tuvieron éxito, sería soñar un imposible.

El autor

José García Escorial

## INTRODUCCIÓN

Un amigo mío navarro en 1965 me enseñó los rudimentos de este juego en Santander, hace por tanto 55 años, que ya son muchos. Y tengo que confesar, que nunca he llegado a entender de modo tan eficaz este juego en más de medio siglo, que me llevara a ganar siempre todas las partidas. Y no creo, sin falsa modestia, que acabe siendo un buen jugador, tal vez porque he conocido a muchos y muy buenos.

¿Buen jugador? Vi y escuché una larga entrevista a mi héroe deportivo, Rafael Nadal, y el reconocido como uno de las grandes tenistas de la historia, y tal vez el mejor deportista español de todos los tiempos, reconocía que a veces no jugaba bien, y que él sabía que no lo estaba haciendo de modo adecuado, pero a pesar de eso aun jugando mal, podía ganar en la mayoría de las ocasiones.

Eso es lo que me falla a mí, es muy difícil que me dé cuenta que no lo estoy haciendo bien, por lo que no puedes corregir, y jugando mal pierdes, sino tienes la rapidez suficiente para rectificar e ir por el buen camino.

He jugado en los cinco continentes, en todas las comunidades autónomas españolas, en mis coches siempre van cartas y amarracos, y en mis casas suele haber cajones con naipes, tanteo y manteles, y

siempre vuelo en el equipaje de mano con un set de naipes y tanteo.

Cuando la revista cinegética Trofeo en una entrevista me preguntó si mus, tute o dominó, parafraseando al gran escritor y cazador Miguel Delibes, respondí que "yo era un jugador de mus que cazaba".

En los últimos años, cuando estaba en España, he mantenido cuatro partidas semanales de mus, el martes por partida doble. Los rivales han sido magníficos musolaris, buenos, regulares, malísimos y aprendices, y tengo que confesar que de todos se aprende, y que todos con cartas te pueden llegar a ganar, aunque no sea fácil que lo hagan. Si nunca tienes cartas, los contrarios siempre tienen, y no tienes paciencia, será imposible ganar.

## **EL JUEGO**

El mus es un juego, no un deporte, el acto de hacerlo debe ser divertido, cordial, se debe hacer entre conocidos, amigos. Ya lo dijo el genial Antonio Mingote, "el que juega al mus ceñudo, su mujer le hará cornudo". Se ha de jugar para divertirse, no solo para ganar.....o perder.

Un neófito siempre se queda sorprendido por la rapidez de los veteranos, en muchas ocasiones casi sin hablar se ha llegado al momento de contabilizar el

tanteo. Son palabras, gestos, ademanes, que los cuatro integrantes del juego, entienden sin explicaciones, pero para llegar a esto, primero hay que saber jugar.

### **Descartes, mus visto, meterse en baraja:**

Vamos a hablar de descartes, en el mus habitual que jugamos el mejor a cinco juegos, con cuarenta de tanteo, y con ocho reyes y ases, por tanto cartas que sumen uno hay ocho, y que sumen diez habrá dieciséis, más de la mitad del mazo de cuarenta naipes. Si hay mus hay descartes, si no lo hay continuaríamos con el juego, pero estamos en capítulo descartes.

Lo diré varias veces la obligación de la mano es buscar la 31, máxime si solo le faltan tres para salirse. Buscar la grande, los reyes, y los ases devueltos al montón por norma general. Los caballos no se tiran, máxima universal que solo el postre de verdad se la puede saltar. El postre puede hacer cosas insólitas, el pobre sin muchas opciones, busca combinaciones arriesgadas, una que no es mucho es pedir una y quedarse con un rey y dos ases, buscando los duples o como mal menor medias, suele tener resultado en muchas ocasiones. Los caballos ilustran mucho, permiten el juego, los grandes duples con reyes, y en primeras dadas la ley del mus, con diferentes versiones pero para mí "dos reyes, caballo siete, al

órdago compromete". Repito no tires los caballos al descartarte.

Un descarte arriesgado para la mano es de pareja de seises con rey, al haber dieciséis cartas que sumen diez es fácil coger un buen juego de 32, y posible unos magníficos duples de reyes/seises.

En cambio con dos sietes no, porque la suma al juego da 34, el segundo peor juego. Rey/dos sotas, rey/dos caballos perfecto en ambos casos.

En el mus se pagan los despistes y penaliza al que los comete, si has dicho no a pares o a juego pero tienes cualquiera de los dos, los tienes que cantar en voz alta, no esperar a que los contrarios te lo exijan, te equivocaste tu jugada maestra de juego calladito de mano con 31 se te acaba de ir a la porra !paga tu pecado!

Si levantas una carta al repartirlas, le das ventaja a la mano con el mus visto, la mano sin consultar con su socio decide el solo si hay mus, la única ventaja es que el resto se puede quedar servido, no la mano, sería de tontos dar mus y !quedarse servido! Es curioso pero es muy habitual encontrarse con algún musolari servido, cuando declara la mano su privilegio de mus visto.

Meterse en baraja por obligación, es una modalidad que odio, no la comparto, ni la exijo, pero está visto que hay jugadores que lo demandan, esto se produce cuando el postre al repartir se da una carta de más, es decir más de cuatro. Suele ser porque las cartas están pegadas, si no al repartir se daría cuenta, dudo de la responsabilidad de este hecho y aseguro que nunca he visto mala intención. Si se le aplica la norma, el postre deja de jugar y no se contabiliza su jugada, demasiado pecado para una acción inevitable y no dolosa. A mí lo elegante me parece que es volver a repartir, igual que cuando el postre da dos veces seguidas, lo que significa que la mano lo será en dos jugadas consecutivas, se vuelve a repartir sin penalizaciones, sería lo habitual.

## **SEÑAS:**

Acordar una partida sin señas, es como beber un gin&tonic sin ginebra, tomar un café con leche sin el producto de la vaca, o merendarse un bocata de jamón de jabugo sin nada entre los dos trozos de pan.

Tal vez sea adecuado para los rudos jugadores norteños que juegan solo con cuatro reyes y ases, no hablan, no mienten, en fin que carecen de la juerga y chirigota del mus centralista actual.

Hay una máxima si no sabes pasar bien las señas, "mejor no las hagas", porque si te las suelen pillar les

está dando el código de tu cuenta corriente para que te desvalijen la partida. Si no pasas señas no lo digas en voz alta, estás dando información sin necesidad al enemigo, acaso sería mejor decir que no pasas nada y forrarte a pasarlas a tu compañero, si los inútiles de tus contrincantes dan por buena tu afirmación. Si te pillan la seña y te someten al tercer grado tus contrarios tienes la obligación de decir que sí, pero sin especificar tú que seña has hecho. La respuesta al interrogatorio de "¿has pasado 31?" es "¿tú que has visto?", esto es un juego no una actividad policial inquisitoria de la Gestapo o de la KGB.

Hay dos momentos de pasar señas, la mano cuando mira sus cartas antes de darse mus pasando la información al compañero, y el postre y su asociado a lo largo del resto del juego. Por lo que no hay que descuidar en ningún momento es el observar al contrario. Al mus no se juega con la cabeza bajada, sino bien alta, observando lo que pasa alrededor para poder tomar decisiones acertadas.....o equivocadas.

Una seña bien pasada, y sin ser interferida puede dar lugar a ganar la partida, hay grandes jugadores a los que no se le da bien esta actividad, como a su vez hay jugadores mediocres que juegan en la Champions League de pasadores de señas, y son muy apreciados como compañeros.

## **SABER JUGAR:**

Muchas veces preguntas a un tercero: ¿Sabes jugar al mus?, y te responden que sí, y nada más sentarse en la mesa te das cuentas que no saben nada de este juego.

Conocen la mecánica, el valor de las cartas lo que significa, grande, chica, pares, juego o punto y las señas, pero no saben jugar.

Lo primero que hace un aprendiz es mirar sus cartas continuamente, la mano y su acompañante tienen que mirar sus cartas para decidir si hay mus o no, y el postre y su acompañante no se miran sus cartas hasta que la mano decide, es el momento para decidir ellos, y si se corta el mus, las cartas quedan delante de los jugadores sobre la mesa sin volverlas a tocar. Solo son cuatro naipes, fácil de memorizar, no hay que consultarlas a cada lance de la partida, esta actitud ralentiza el ritmo, y además de tanto ver las cartas, hay riesgo de que alguna se levante o que las enseñemos sin querer a los contrarios dándoles una ventaja considerable. Será mejor en lo sucesivo que acompañe esta redacción con ejemplos, la mano se dio mus, el postre que llevaba mucho tanteo por delante para sumar más lo corta con dos seises sota y caballo, y envida a grande que se la apunta, pasa a la chica, nadie tiene pares, y al llegar al juego la mano se vuelve a mirar las cartas dándole al postre la



posibilidad de enseñarle un seis y un siete, la mano dice que tiene juego, el postre también, la mano mete órdago al juego, que es lo que debe hacer, además sin llevar pares es muy fácil que lleve 31 la jugada más letal de la mano, el postre que lleva mucha ventaja de tanteo ante la sorpresa de todos quiere el órdago y lo gana, sabe que la mano lleva 33, el error infantil de mirar las cartas le ha hecho perder el juego.

## **INICIO**

### **Carnet de mus:**

A todos los primerizos, en este arte del mus, se les debe exigir una autorización previa que les permita, con el respeto debido, enfrentarse a nosotros, los gurús, los grandes maestros de este juego ancestral.

Como todos saben en Altamira, la capilla Sixtina del Paleolítico, el súmmum del arte rupestre, esa reunión de cuatro personas agachadas rodeadas de un grupo más amplio de nuestros ancestros, eran cuatro jugadores de mus y el resto eran mirones.

Para conducir un vehículo a motor es necesario una habilitación que te lo permita ya sea por tierra, mar o aire, cuanto más necesario será tener ese carnet para jugar al mus, tal vez no esté siempre en riesgo la vida, pero si el honor, y recordamos las palabras del

Alcalde de Zalamea "que el honor es patrimonio del alma, y el alma solo es de Dios".

Cualquier jugador cualificado de mus, tiene muchos carnets, si se le abre la cartera se pueden ver más que tarjetas de crédito. Si se es un jugador internacional como yo, y no me caben en la cartera, lo que llevo es un baulito con todas mis acreditaciones nacionales y extranjeras.

Pero la que conservo con más entrañable cariño, es una autorización mundial escrita en papel de estraza, de la Federación Internacional de Mus de Moraleja de los Ensanches, que contaba en sus buenos momentos con ocho vecinos, unos cuarenta habitantes, y que era pedanía de Helipuerto del Rey en mi estoica Castilla La Vieja. De allí tengo ese certificado expedido el 18 de Julio de 1969 firmado por el Presidente Marcelo "Hostias Negras", que era un afamado furtivo, fina escopeta y muy fino con los naipes, pero con un carácter horrible y un mal perder espantoso, de allí le venía el mote, si tenía una mala tarde de mus imponía jugar al tute "subastao", y en este juego era absolutamente imbatible.

El motivo que a mi tan temprana edad, sin cumplir los 19 años, "Hostias Negras" tuviera la condescendencia de emitir, bueno el solo lo firmó con una cruz, era analfabeto, en un guarro papel de estraza, en el único y mísero bar de Moraleja, mi querido certificado fue

lo siguiente. Los contrarios, solo gracias a un buen aluvión de cartas, se colocaron a dos piedras de salirse, nosotros habíamos superado la treintena pero solo por dos piedras, estábamos a ocho de las cuarenta en el quinto y último juego de la partida. Antes de que pudiera hablar " Hostias Negras" y empezara a echar órdago hasta dentro del vaso de vino peleón que le gustaba trasegar, le dije " Marcelo, jugamos todos" anuncio de que se lleva jugadón, y él contestó "Adelante chaval, hazte con ellos" y ante la sorpresa de todos solté un Boeing, que lo había aprendido en el bar de la Facultad, el 7-4-7, la mano y su compinche se quedaron estupefactos, Marcelo(a nadie se le hubiera ocurrido llamarle a la cara " Hostias Negras") estuvo a punto de descolgar la escopeta y dejarme allí tieso, camino de Helipuerto del Rey, donde estaba el cementerio. Pero los mano, me concedieron la grande y la chica, cantaron los dos pares, así mismo mi compañero, pero no aceptaron las 7 a pares, yo con dos sietes, un seis y un barbas total 30 al punto, respiré para mis adentros e hice cuentas, me he apuntado tres de envites más dos de pares son cinco, pero necesito más de dos al punto para salirme; habla la mano que se pasa, me paso("Hostias Negras" me fulmina con la mirada) pero de mi derecha llega un tímido envite del enemigo, y solté un órdago que me llevó una hora después, y un tanto achispado con el vino peleón que me obligó mi socio a beber, para pedirle que me diera las llaves de la Iglesia para tocar a arrebató las campanas, él me contestó que la última

vez que sonaron las campanas en Moraleja fueron al final de la Guerra del 36, y aunque la fecha lo merecía 18 de Julio, la hazaña mía era importante pero no tanto, y me cambió mi anhelado repique en la espadaña de la Iglesia de la plaza, por el poco aseado papel que crucificó con torpes dedos.

### **Mirones:**

"Los mirones son de piedra y dan tabaco", bueno ahora ni eso en lo de dar tabaco. A mí me gusta mucho esto del voyeur, incluso en el mus, tal vez esto no debiera haberlo escrito, pero "que se le va a hacer", son licencias de un setentón.

Me gusta estar calladito, viendo cómo juegan, " que me lleven al cine" que me enseñen las cartas, y estar en silencio sobre el juego y los errores o aciertos. Cuando alguien dice, "vaya gafe que me estás dando" me levanto de súbito, y procuro recordar al desagradable de turno, para no volver a sentarme al lado suyo nunca más.

El mirar es una gran manera de aprender y se lo recomiendo a todos los que empiezan, quizás nunca sepan jugar al mus en su vida, pero habrán visto a gente que si lo sabe hacer, es como si Fernando Alonso o Carlos Sainz Sr, te dejan ir a su lado mientras conducen.

## **Mus corrido y sin señas:**

Primero se corta para uno mismo, no para el que te ofrece el mazo, esto se llama "montar" y hay muchos, yo mismo, que se ofenden si le montan. Segundo las cartas se empiezan a ver cuándo el postre ha terminado de repartir, no antes.

Por cierto en todos los libros, manuales, opúsculos y tratados que se ha escrito sobre este juego se indica que hay que cortar del mazo más de una carta, eso de darle con el dedo al paquete de cartas indicando que se ha cortado no figura, ni "ha venido, ni se le espera", en este venerable juego.

Hay mucho jugador veterano que en este lance, de mus corrido inicial, se quita la mano, corta el mus con nada, acaso un par de ases, y empieza a envidar por lo alto, a mí me parece un error, a no ser que seas el último y con el mus de todos dado, acaso te puedas defender mejor si llevas algo, aunque sea poco. Si te hueles el farol del veterano, y por ejemplo llevas un par de sietes a pares tantéale más, si lo pierdes no tendrá mucha importancia, estás a principio de partida, pero si se va para atrás quizás tantees más que él, y además has marcado territorio para futuro.

En eso de "sin señas", en las tabernas de la Cava Baja madrileña, se permite pasarlas una vez que se ha

cortado, me parece una licencia ventajosa, si es "sin señas" así debería de serlo a lo largo de esa mano.

### **El que corta envidia a la grande:**

En el mus no hay verdades absolutas, ni siquiera con un solomillo de mano, la situación del tanteo manda mucho. Si la mano ha cortado con duples de sotas sietes, no necesita asustar a la grande además es muy fácil si mete dos que cualquier pareja de reyes apoyados le revoque, lo que le va a dejar con los pantalones bajados porque los contrarios se darán cuenta que debe llevar otra jugada; lo mejor es pasarse a la grande, tal vez para despistar meterse en la chica, y en pares no dejarlo barato, cuatro por ejemplo, y si no hay batalla y ser mano llegar sin descubrirse al juego, y aquí ser valiente, si la jugada le ha salido bien se llevará un montón de piedras. Por regla general es mejor con duples no entrar en guerra de grande y pasar, aun con reyes/caballos, ya que medias de reyes te destrozarán.

En el mus hay muchas frases hechas, las iremos siguiendo soltando poco a poco, una si eres mano es "con juego y pares, corta el mus y no te azares", da igual la calidad del juego o de los pares. Ante el corte de la mano con pares y juego, los rivales se suelen echar a un lado, y aunque solo aguante en grande y pares al llegar al juego tiene que vociferar, por eso es la mano, y ganará o meterá miedo casi siempre.

## **La chica, perdedora:**

"Jugador de chica, perdedor de mus", sabia sentencia. La chica muchas veces es lo único que nos tanteamos ante la avalancha de cartas del contrario, pero jugar a la chica al final será perder partidas sin freno. La mano tiene la obligación en los descartes de buscar la 31, jugada imbatible, los ases al montón, solo si se tienen dos reyes se puede quedar con un as, no con rey/caballo/as (a no ser que sea para salirse por el tanteo). Si la mano tiene tres ases lo mejor que puede hacer es envidar a grande a chica y a pares, y ser discreto si hay punto, se apuntará muchos amarracos, pero nunca quedarse con los tres ases al pedir nuevas cartas. El postre con tres ases siempre tiene que cortar y dar leña a todo menos a chica, aquí la mano o su compinche si se ponen valientes recibirán su castigo si se atreviesen a tocarla.

La chica da, no obstante, muchas partidas, sobre todo al final con tanteo ajustado. Tengo una anécdota que se hizo famosa y no me resisto a no contarla.

Estábamos de viaje a la Convención anual del Safari Club, y por inclemencias de tiempo no llegamos a enlazar nuestra conexión, y nos obligó a quedarnos a un gran grupo de compatriotas que viajaban con nosotros en Salt Lake City la capital del estado Mormón de Utah; eran otros tiempos pero

organizamos una partida de mus (como siempre yo llevaba una baraja en el equipaje de mano) tomando whiskey que sacamos de nuestras petacas y fumando como si se acabara el tabaco en el mundo, para acortar las largas horas de espera hasta el amanecer en aquel desértico aeropuerto, !En el centro neurálgico de la moralidad mormona fumando, bebiendo y jugando a las cartas, todos a la cárcel!. Esta partida tuvo mucha publicidad puesto que hubo artículos en forma de carta que se publicaron con replica y contra replica en la prensa cinegética. Jugaban contra mí y un miembro de mi equipo, Ricky y Quique dos de los más grandes y reconocidos cazadores que han existido en la historia de esta actividad en España.

Empatados a dos juegos, llevando ellos una gran ventaja en el juego definitivo, corta la mano el mus pasan a la grande y envidan a chica, a la chica, soy el postre meto cuatro más me replican con diez más, a mi vez digo órdago y con cara de satisfacción la mano baja tres ases y un cuatro....perdieron. En las cartas cruzadas, que se publicaron, me acusaban de ser un tahúr del Mississippi, y yo replicaba diciendo que eran unos bizcochines y que no las sabían tener. Fue una polémica muy divertida, y recuerdo que pasados los años, una persona me comentó que nos habíamos enfadado por esa partida, mas lejos de la realidad todo era una broma, pero los cuatro ases que saqué de postre aún los recuerdo.



## **Los pares, la aristocracia del mus:**

Entramos en la aristocracia del mus, junto con el juego, tener pares por el mero hecho de tenerlos significa poder tantearse una, dos, o tres piedras, es la jugada mejor remunerada. Puedes darte el mus con 31, con medias, pero no con duples, con una sola excepción si eres mano con los de reyes/ases, si lo cortan les das en los morros, y si no te descartas de un as, y tienes muchas opciones de 31. Del resto de jugadas si te das mus irás a peor sin remedio si no corta el contrario. Si quieres dar un golpe al tanteo por ir muy delante o provocar un órdago date mus con duples, pero si quieres ir remando con el tanteo a tu favor lo deberías cortar.

## **El juego, jugada letal:**

Solo hay cuatro jugadas letales que son en poder de la mano la 31 que gana al juego, los cuatro reyes que ganan a grande y a pares, y los cuatro ases para la chica, no se pueden batir, ya que en caso de cartas iguales la mano siempre ganaría. Pero la más común es la 31, tres puntos asegurados siempre. Por eso la obligación de la mano es perseguir su jugada imbatible y es probablemente la que gane mas partidas. Ir contra la mano en el juego suele ser un suicidio, aunque esta se diera mus, sobre todo si se lo da sin pares, será un tiburón alerta dispuesto a despedazarte. Si vas muy retrasado en el tanteo te

podrías atrever, pero la mano con mucha delantera y sin 31 lo más seguro es que se pase, y el postre aun con 31 se debería pasar también.

Me encantan "las de Madrid", 37 al juego, porque lo gana muchas veces, tiene su lógica, tiene cuatro juegos por debajo y solo tres por encima, por cálculo de posibilidades teórico más de un 50 %, pero un riesgo mucho mayor que las puras matemáticas indican. ¿El nombre de dónde viene?, pues ni idea, tal vez por el afamado carácter chulesco de los " de Madrid", la verdad es que es muy chulo ganar el juego con 37.

### **El punto, el juego pobre:**

Si solo se gana un tanto si ganas el punto, entonces es un juego de poco rendimiento, un juego pobre.

Ligar 30 solo se consigue de tres formas con dos cincos, con un seis y un cuatro, o con dos sietes y un seis, más las figuras correspondientes, por tanto no es fácil. Treinta de punto suele ser siempre ganador, y con pares suele dar buenos réditos si se corta el mus, aunque un modesto juego enfrente de tan solo 33 arruina la arriesgada jugada. Tampoco está mal tener 29 pero no da la calidad suficiente con pares para atreverse a cortar el mus. Aunque el punto y el miedo se tantea nada más producirse la jugada, no nos puede valer para salirnos puesto que técnicamente hay que

sumar primero las tres primeras apuestas, grande, chica y pares.

## **A JUGAR**

Envidar a ciegas sin ver las cartas al inicio, me parece un acto supremo de soberbia, de prepotencia, hacerlo al final de un juego cuando ya estás más que al borde del precipicio me parecen normal, y convenientes, los órdagos sin mirar los naipes. Si envidas sin verlas es como jugar rojo o negro, es otro juego, se llama ruleta no mus, no hay ciencia alguna solo suerte, fortuna.

No hay duda si tienes solomillo de mano y muchas veces, se suele ser imbatible, aunque se siga la máxima "si al mus quieres ganar, no te canses de pasar" se llegará al final del juego muy rápido y sin opción a rechistar. Pero esto no ocurre casi nunca, como dirían en los cuentos de Asterix. No insultar a las cartas, no quejarse de la mala suerte, más bien excusarse de boquilla al decir que si ganaste es porque las cartas lo hicieron solas.

Los cazadores somos muy forofos del mus, tal vez porque hasta en el día más aciago siempre tienes una oportunidad, el caso es aprovecharla bien. "Cazador hombre alerta, musero sigue la treta", frase/refrán, que me acabo de inventar pero que ilustra mucho, luego están las conocidas "que hasta el rabo, todo es

toro", y también la anglosajona "que la opera no se acaba, hasta que sale la gorda".

Pásate, estate atento, vigila todo del enemigo, como cogen las cartas, si les tiembla el labio, si tienen incontinencia motora en las manos, se les cae el flequillo, se les humedece el bigote, balbucean, consultan indecisos al compañero, y cuando puedas al cuello "devórale otra vez".

### **Compañero:**

En las Peñas de las tabernas de Madrid, de mus florido, chabacano, mentiroso, fullero, divertido, donde vale casi todo, hay pocas reglas y se juega con deje en pares, juego o punto, el compañero se sortea, las parejas se confeccionan según vayan saliendo los reyes de barbas. si uno acerca por primera vez a un amiguete se le concede la gracia de jugar con él por primera vez, el resto de ocasiones que pueda venir se le admite pero a sortear como cada quisqui. Me gustan mucho las partidas largas, las ruedas, de cuatro jugadores de todos contra todos a lo a largo de la tarde, si sueles ganar con los tres es que vas entendiendo las cartas y el juego.

El compañero fijo es solo para retos, para competición, entiendes como juega, y lo más importante él te entiende y te tapa los errores. Lo de tener un compañero ideal no se da en la vida ni en la

caza, al final el perro se muere y el compañero se va, te puso los cuernos con otro, cambiaste de residencia o de querencia, mil motivos sucedieron. Yo tuve uno, Luis de apodo familiar "Manazas", me dejaba llevar la voz cantante, y establecimos nuestro feudo en un pueblo de Segovia, Juarros de Voltoya, y dentro de este en el bar de Emiliano "Aguarrica", allí jamás durante quizás veinte años nunca perdimos una partida, una vez estuvimos a punto, con medio pueblo mirando y sin solución quisimos un órdago a la grande con una miseria de sota y siete como nuestra mejor oferta, y.....ganamos. Manazas y yo perdimos partidas en la Nava, en Bernardos, en Valladolid, en Segovia, en Madrid, en Ciudad Real, en Quebec (Canadá), pero nunca en Juarros.

Pero por favor no reñir al compañero, bueno un poquito cuando admite un órdago sin consultar y lo pierde, o lo echa el mismo sin venir a cuento y lo vuelve a perder; ya lo sabemos es para matarle allí mismo, pero te quedarías sin socio y sin seguir jugando, es mejor dejarle vivir y acaso más adelante tenga muchas cartas y nos de un alegría, porque sabiduría no tendrá jamás.

Me decía con su sabiduría manchega Eugenio, que Dios lo tenga en su Gloria y que le haya perdonado sus muchos pecados, que "no caben dos gallos en el mismo corral" y los dos tomábamos caminos opuestos, no era jugador de mus, pero para lo suyo,

sabía mucho de la vida, tenía razón. Dos compañeros intentando mandar a la vez en la misma jugada, es un desastre, dos machos alfa en plena pelea por la supremacía dentro del clan, es una pareja que no puede funcionar. Si esto ocurre es mejor que siempre mande el postre y que el otro se muerda la lengua, cuando no le toque opinar. Los generales del ejército, que mandan todos mucho, eligen a uno en particular para que los dirija, igual que los cardenales, que también mandan lo suyo, eligen a su Papa, siempre tiene uno solo que dirigir el cotarro, pero por favor !que sepa hacerlo!. Ya me lo dijo mi amigo Peter Chamberlain desde Nueva Zelanda, "por favor no me envíes nunca más una persona que se crea una prima dona".

Lo peor además de que el compañero sea malo como jugador, inconsciente como persona, maleducado como ciudadano, es que te caiga mal, y no hay solución, debes abandonar esa Peña de mus, porque el posible riesgo de tenerlo como compañero te puede amargar todos los días que te queden de vida; mejor decir para justificar que no vas a volver porque tienes lepra o cualquier enfermedad de alto riesgo de contagio o lo que se te ocurra, todo antes que volverlo a tener de compañero de mus.

Otro motivo de abandonar una Peña es discutir de modo definitivo con un peñista de mayor rango o con el alma de esa Peña, tengas o no tengas razón debes

de huir de allí, es agua pasada, las cosas no volverán a ser igual, y tú vas a jugar al mus para pasártelo bien y disfrutar del triunfo si ganas, si no vas a poder hacerlo con algarabía y desenfreno, porque va a molestar a más de uno, entonces no vuelvas más.

### **Los amarrategui:**

Los que esconden el denario bajo tierra por miedo a perderlo no tienen muy buena prensa en la Biblia, tampoco en el mus. Pero ganan muchas partidas, pero serán muy sosas, sin ritmo, sin alegría, pero ellos disfrutan así, y si tienen buenas cartas no es posible ganarles, no arriesgan nada, pero no conozco a ninguno que me gustaría jugar con él.

Cuenta, y lo escribe, el nieto de Franco, si aquel General inútil como militar, mal gobernante según la historia ahora reescrita por los perdedores de la guerra, y encima mal jugador de mus, que a su abuelo le gustaba mucho jugar, pero le molestaban los faroles, no me imagino que como supongo q esto será cierto, fueran muy divertidas las partidas de mus a bordo del yate Azor. En cambio parece ser que a su rival Don Juan de Borbón se le daba bien el naípe, pero tenía muy mal perder, en cambio a su hijo el Emérito Don Juan Carlos no le entusiasmaba demasiado, pero se afirma que su amigo Adolfo Suarez era un maestro en el mus, me lo creo ya lo demostró en la vida.

## **Campeonatos:**

Lo de competir tiene su aquel, pierde un poco el concepto de mus alegre y por diversión, y entra el capítulo de deporte. Acude descansado, en buena forma, sin haber abusado de la comida y sin seguir abusando de la bebida, concéntrate y cuenta con un buen compañero, o al menos con un amigo, nunca con un broncas por bien que juegue, porque te va desquiciar.

Ganar un campeonato es muy complicado, ganar el mismo en dos ediciones consecutivas es estar en el alambre del trapeceista, sin tener equilibrio, sin red, y no irte al suelo. Lo hice una vez, y además cambiando de compañero, con dos diferentes, la suerte es que los dos Juan Carlos y Paco jugaban muy bien, mejor que yo. Juanito Herrero del Bar La Taurina, en la Plaza Mayor de Segovia, ganó dos veces un Campeonato de España de Mus que se celebraba en el hotel Meliá Princesa, es la gesta musical de más valor que conozco, valía un dineral apuntarse a ese campeonato, pero los premios eran también fantásticos, fuera absolutamente de mi alcance. Era por los años setenta, y en esa misma época estaba de moda la discoteca "La Boîte" en la Plaza de las Comendadoras de Madrid, a la que acudía con mucha asiduidad y a su vez era portero del equipo de futbol de los camareros, hasta que un día el famoso Puskas, ya gordo como un globo aerostático, me endosó cinco



goles y me dieron de baja en el equipo; a lo que vamos al mus, jugué el campeonato de mus de "La Boîte" con mi amigo Ricardo, un lince en muchas cosas pero no en el mus, y en segunda ronda nos tocaron los favoritos, y no me acuerdo como lo hicimos, pero les ganamos. En esa misma época en un híper campeonato de cerca de 300 parejas de un pub cerca de la calle Julián Romea, llegué a la semifinal con un compañero que era un artista, pero dos niñas muy monas a las que no se les bajaron nunca de las manos las medias de reyes, nos enviaron a casa, cuando ya pensábamos en llegar a la final y ser campeones.

Jugué, no lo gané, con mi amigo Juan un Campeonato del Mundo de Mus al que nos invitaron, y a la final llegaron dos hermanos, y Jesús el organizador me puso de juez para ver si todo estaba correcto y que no hubiera señas falsas, previamente convenidas, u otro tipo de trampas. Ganaron, apabullaron, los hermanos, eran muy rápidos y siempre, todas las veces sin excepción, cortaron el mus a la mano, no "con un pimiento" muchas veces sin nada de nada, los contrarios estaban confundidos y nunca optaron por el mus negro e ir al encontronazo, era una manera diferente de jugar apoyado en que los hermanos, sin hacer trampas, se conocían a la perfección. Yo juego de vez en cuando con dos hermanos gemelos, mis "Sobrinillos" pero nunca les dejamos que jueguen juntos, pueden ser letales.

Guardo entrañables recuerdos de los Campeonatos Intercontinentales de la Península del Labrador (Canadá), de la Provincia de New Brunswick (Canadá) y del Estado de Sonora, Méjico, en un todos contra todos, y a vencedor único, como en el Máster de Augusta de Golf, los demás le regalaban una chaqueta de caza. Gracias por vuestras chaquetas Antonio, Juan, Fran y Carlos, y por cambiarme mi apodo africano al de " Muslimbi".

### **Todo por la pasta:**

Jugarse las copas, la comida, la lotería o simplemente nada, me gusta mucho más que el objetivo sea sacar la pasta, dinero contante y sonante, al contrario. A mi mujer tampoco le gusta que acuda a partidas donde se juegue dinero, pero lo hago aunque casi seguro que me equivoco, porque acudo con la misma ilusión, quizás más, a otras partidas donde el objetivo crematístico no existe.

Al final en estas partidas con dinero de por medio, son las gallinas que entran por las que salen, porque nadie es un ganador eterno o perdedor eterno, y las cuentas casi se equilibran, y si hay perdedores natos acabarán abandonando el grupo de mus, y no tanto por el montante económico sino por la humillación de hacer el ridículo cada vez que se acercan a jugar.

Ya se sabe que en las cacerías se juega mucho a las cartas, y a veces hasta fortunas enteras en algunas modalidades, aunque en el mus no es fácil gastárselo. Pero no solo en España, juego al mus en todo el mundo a donde voy de viaje de caza, y suelen ser momentos fantásticos. Donde los extranjeros que nos observan viendo como pasamos de la risa al llanto, de la áspera bronca al abrazo fraternal al compañero, consideran que nos falta algún tornillo, quizás muchos.

En uno de estos viajes en África, en Mozambique, jugábamos todas las tardes al mus después de comer y siempre tenía de rival a un personaje que fue muy amigo mío, jugador tabernero, díscolo, ofensivo, arriesgado, imprevisible, pero disfrutaba cada tarde de una mala racha y siempre perdía, hasta que llegó a la conclusión que si no ganaba era porque no nos jugábamos nada, pero le acepté la apuesta yo solo, no los otros dos integrantes de la partida, el resultado fue el mismo, en toda la duración del safari no ganó una sola tarde, ya entiendo que ganarme a mí en África que juego en casa es muy difícil. El ultimo día antes de ir al aeropuerto, en Maputo en un mercado de arte con el producto exacto de mis ganancias, después de regatear para llegar a esa cifra, adquirí una manta confeccionada con diferentes pieles de antílopes africanos. La tuve durante años como mantel en una mesa auxiliar de reuniones en mi despacho, hasta que perdió el pelo, una lástima, cada vez que venía a

verme el paganini le contaba a los presentes la historia con recachondeo y retranca.

### **Señas falsas, poceo y malos modos:**

En la vida hay tramposos, en el mus hay tramposos. En el libro de más de 600 páginas de Manu Leguineche sobre el Mus, que me pasó mi amigo Felipe, afirma que el torero Antoñete y el Fary, el cantante subido a la gloria por Torrente, se contaban las piedras de cinco en cinco. Del torero no tenía noticia, del cantante sí, como era un activista del "poceo" no dejaba de observarle, recriminarle y retatantearle, el que era muy simpático me decía con gracia Escorialillo no te enfades", pero como te agotaba dejé de cazar con él y por ende de jugar al mus.

Pocearse, es una palabra malsonante, que se define como la acción que realiza un jugador al intentar apuntarse de modo deliberado tantos de más. Lo de "una pochipacha", o "una pochicuela" son bromas, como el "quiero y no puedo" con 33 de poste, que no tienen maldad alguna, y están dentro del espíritu festivo del juego.

Como el mus es casi distinto en cada pueblo de España, hay zonas que si se te cae al suelo una piedra la pierdes, me parece una exageración, al revés a mí me gusta decirle al contrario que se ha olvidado de

tantear alguna jugada. Si gano es por tener mejores cartas o más suerte, pero no por tantearme de más a propósito.

Las señas falsas solo pueden ser patrimonio de una pareja fija que jueguen siempre juntos, no se puede dar en partidas donde se sortean los compañeros. Nunca he conocido a nadie que tuviera ese código ilegal de señales, si lo hubiera conocido jamás volvería a juntarme con esa pareja de mentecatos tramposos.

Hay trampas como colocar las cartas, o darle la vuelta al mazo para ver la última, o en menor medida contar las que quedan. Ninguna se debe permitir, y hay que afearlas a su autor porque busca una ventaja ilegal por encima de los demás.

Hay jugadores imposibles, no es porque se crean solo en posesión de la verdad y que nunca se equivocan, cuando lo hacen gravemente y te dejan la partida cuasi perdida, es que se comportan mal, tiran las cartas, insultan, son molestos, puede ser que sean grandes empresarios, fantásticos profesionales, pero con un tapete de juego por medio pierden todos los modales. Cuan cierto es eso de que en "la mesa y en el juego, se conoce al caballero" o como dicen en Canarias " en la mesa y en juego, la educación se ve luego! Más de una vez hay que cortar estos malos modos, y levantarse de la partida para no volver,

cuando se pierde el concepto alegre de juego sin remedio, es mejor dejarlo.

### **En los pueblos todo vale:**

A lo largo de una larga vida de juego, pasas de jugar de los palacios a las humildes tabernas, y de las grandes urbes a las pequeñas aldeas. Siempre hay un sentido de paletismo inverso, estos rústicos no las saben tener !y cuanto se equivocan!, son los reyes del mus negro, de luchar por cada tanto y además están muy entrenados ya que juegan a diario entre semana, descansan solo los domingos. El señoritingo de ciudad que accede a esos bares humildes de tantos pequeños pueblos de España, lo normal es que se vaya escaldado, muy deprimido y con la estima personal por los suelos.

### **Los lentos, aburren hasta los patos:**

Decisiones muy lentas matan las partida, las eliminan el ritmo, son producto de la bisoñez o de la falta de confianza en sí mismos. Aparte de permitirte largos bostezos, pellizcarte los ojos, te da tiempo para consultar todos los Garcia, Pérez y López de la antigua guía de teléfonos de Madrid.

Hay otros que se miran las cartas como si estuvieran jugando al póker, una a una y con emoción, mientras el resto comenta las veces que el Madrid ha ganado la

Copa de Europa, que son muchas, antes que el pelmazo sepa que no tiene nada y que es mus.

Y luego los que no se deciden, envidas a la grande, y empiezan a consultar al compañero, dan otro vistazo a las cartas, le piden la opinión hasta al camarero, es como si fueran de la CIA americana, del M-16 británico, o del CNI español por la cantidad de interrogantes que plantean, para decir al final que no, y cuando descubren las cartas enseñan que llevaban sota/cinco a la grande.

Creo que este tipo de jugadores deberían de jugar en otra liga, la de los Patos, entre ellos, porque aburren hasta a los mismísimos ánales.

### **Mus "santa palabra":**

Hay muchas palabras para iniciar el juego, corto, no hay mus, ponte en marcha, mus de Bedoya ni mus ni p...., a la mano con un pimiento, habla, pero solo hay una palabra para que nos den cartas: mus.

Hay jugadores de esos pesados que antes de decidir qué hacer, se pueden preguntar hasta el día de la primera Comunión de cada uno, que están pronunciando el vocablo mus una y otra vez. Pero lo que no debe el poste es utilizar la palabra mus, porque un veterano les puede tirar las cartas a la cara para descartarse al tiempo que dice "mus, santa

palabra". Solo se utiliza la palabra mus, si se quieren pedir cartas. El postre cierra la acción, no vale retractarse, si pero no, no pero sí, soy mus espera que no, estoy dudando en darme mus. Amigo si eres postre ya te lo has dado al decir la palabra mus.

### **Se reparten cartas:**

Es algo mágico, tenemos delante cuatro cartas tapadas, y las levantamos para verlas, solo son cuatro naipes y somos la mano no hace falta gastar diez minutos para hablar. Conocemos lo que pueda dar de sí nuestra jugada, llevamos el control del tanteo, vamos a intentar que los contrarios ni adivinen nuestra jugada, ni nuestras intenciones y que sigan en la empanada mental que les tenemos metidos, están en un laberinto y no pretendemos sacarles hasta que al final les demos la mano y la enhorabuena, afirmando nosotros que es que "sin cartas no se puede jugar" para consolarles un poco, cuando en realidad les estamos diciendo que no saben ni tenerlas, y que jamás nos podrán vencer aunque lean nuestro manual, "El mus y su práctica. Consejos para vencer", cien mil veces.

Si estuvimos hábiles hemos pasado información al postre y este sabrá qué hacer, pero si el compañero es un poco tardo, lerdo, en esto del mus, pues toca hacerse el jefe y tomar decisiones: "tengo pares y juego del montón, mejor date mus y vamos a por



buenas", que puede ser cierto pero que en la mayoría de las veces lo que anuncia es un perete (cuatro, cinco, seis o siete) o similar.

Pero no cuelea, y el postre como es su obligación corta el mus, al primer envite a la grande dices: quiere con rey/caballo, no hay respuesta. La chica no la dejes en paso, y nos quieren el envite. Ayunos de pares, del juego ni hablamos. Una de grande, dos de chica, dos de pares, dos de juego y tres de la una, pues dos amarracos completos diez piedras para ellos. Esto no pinta bien. Hay que hacer una jugada de alcance.

Respetar a la mano siempre, "soy conocido en el mundo entero, por respetar la mano al compañero", pero ni de coña tires los duples de campo, o de batalla, que tienes !juégalos!

El postre por sistema no pasa señas, las recibe y juega con la información recibida, por tanto no hay que pedirle señas; la mano nunca debe preguntar a su socio ¿ cómo vas?, es el que pasa lo que tiene, no el que lo recibe siempre.....bueno casi siempre, tampoco hay que ponerse tan escolástico, tan fundamental.

"Los reyes son para la grande" el que se inventó la frase fue en el día más lúcido de su vida, estuvo el prenda a la altura de Einstein, pero tenía razón, parece que tienes mucho pues abultan lo suyo, pero puede ser que con tres solo te apuntes una piedra. Si eres el

amigo de la mano y esta se da mus sin más información, dátelo tu también cuando tienes tres monarcas ," lo que tengo no lo pierdo" y aguantas hasta que la mano coja sus 31 obligatoria, o tú los cuatro reyes.

El mus negro, no es originario de África sino yo sería sin discusión el Campeón del Mundo de Mus, en África se juega más bien un "mus salvaje", pero es de las jugadas más satisfactorias.... si salen bien, si los contrarios cortan el mus.

¿Que cuando nos ponemos en negro o en farol? Pues quizás nunca, si por el tanteo vamos en moto, por delante, es mejor "pisar por donde pisa el buey" y no andar con los "dientes del choto" que no sé muy bien si son siete u ocho, dieciocho o veintiocho, pero sí que riman con bizcocho que son lo que son nuestros rivales.

Lo de jugar de farol, tiene el riesgo de quedarnos a oscuras y que todo se apague, pillar un farol es más importante que coger una seña, ya que además de perder al contrario lo desmoralizas para el resto de la partida. Pero hay que hacerlo a veces y es muy recomendable ante la imponente racha de cartas de los contrarios, si te lo pillan qué más da ya estabas más que ahogado.

Jugar sin cartas, es muy bonito decirlo. Ya lo entiendo te has portado mal, has tirado encima del tapete tu copa, has dejado todo encharcado y no te han repartido cartas como castigo, ah! que no es eso, que significa que cartas sí que tienes pero no te gustan, pues te das mus, y si lo cortan intenta salir cuanto antes del naufragio sin ahogarte del todo, pero ganar, ganar de verdad sin cartas no se ha producido desde la aparición del " homo sapiens" en la tierra. Ganar como sigue es muy sencillo.

Jugaba un campeonato de amigos en casa de Javi, y estábamos en la final. saqué tres veces seguidas duples y nos apuntamos el primer juego, en el inicio del segundo juego lo corto y en pares hecho órdago los contrarios con medias de reyes me quieren, vuelven a perder tenía mis cuartos duples seguidos, dos cero; otra vez dan las cartas lo vuelvo a cortar y esta vez los contrarios me echan órdago a pares diciendo " es imposible que tengas por quinta vez duples de primeras dadas", quise el órdago y ganamos tres cero, nunca he visto, ni he sabido de nadie que tuviera cinco veces seguidas duples de primeras dadas. No se puede jugar contra las cartas, y sin tenerlas tú, contra uno que tenga su día de "chorrina".

Lo del "boca rana" me lo enseñó mi amigo Lorenzo, y como yo soy supersticioso, alejo de mí el odiado cinco de bastos, "va de retro boca rana", partida que se asienta jugando con esta carta tiene poco futuro, "al

final palmarás de modo total", otra frase de mi colección personal de dichos de mus inventados por mí.

La chica da muchos dolores de cabeza, el eterno femenino ya se sabe, pero es que existen ocho ases, y son las medias más frecuentes en conseguir, reconozco que hay los mismo ases que reyes en la baraja, pero es más frecuente tener medias de ases que de reyes, desconozco la explicación, pero pasa, igual que la lotería que está demostrado que hay números que aparecen con más frecuencia que otros, cuando en el bombo del sorteo hay la misma cantidad. Con tres ases las de Hontanares "dos a grande, cuatro a chica y cinco a pares" las cantidades que cada uno se administre las cantidades. No me gusta mucho, has quitado el factor sorpresa. Prefiero envidar a todo, crear la duda de mi jugada. Pero la verdad es que " con tres ases de primeras, corta el mus y vocifera".

La chica no suele dar jugadas gloriosas, pero las recuerdas en el tiempo. Felisín juega como los ángeles, envido a pares con dos ases, me mete diez más, y le respondo con un órdago, va y me dice no te lo puedo querer llevo dos pitos como tú. Con Curro, mi compadre ya desaparecido, mejor jugador que yo, tal vez en los últimos años estaba menos entrenado y me dio algún respiro, jugamos uno contra otro más de cuarenta años, pero una vez en mi casa en la Ronda en el día de nuestro Show de Caza que jugamos al

mus, siendo el postre y yo con un tanteo a punto de salirme me metió órdago a pares con dos ases y yo se lo quise con la misma jugada pero siendo mano sobre él, tan satisfecho me quedé que en el resumen de la Convención de ese año, relaté la jugada, le quise el órdago porque después de tantos años de jugar contra el mismo rival se tiene el colmillo retorcido

Tienes duples qué más quieres, pero no es lo mismo de reyes/caballos que de pitos/cuatro, los contrarios también juegan y si tu combinación es de las bajas ten cuidado, los duples más comunes de reyes/ases siempre están ahí para intimidarte.

No me creo tres jugadas de 31 en la mesa, aunque en ocasiones he llegado a ver hasta cuatro 31, pero si mi compañero me pasa 31 y yo la llevo aunque la mano me meta un órdago le quiero, en alguna ocasión he perdido pero muy pocas, la estadística ciencia exacta de la inexactitud se impone con rotundidad.

**Tanteo y "puso un siete, sobre el mugriento tapete":**

Todo lo anterior no vale para nada, por eso este juego tiene tanto enganche, si el tanteo es muy favorable o adverso, el que va muy arriba tiende a ser conservador, el que está abajo a ser osado, en la mayoría de las ocasiones es "engordar para morir en la orilla", pero hay que dar estopa. Yo tengo un límite,

hasta 30 tantos no pasa nada, aunque ande muy por debajo, a partir de 30 hay que ponerse muy bruto, y a partir de 35 más que bruto, como un basilisco con órdagos a troche y moche. Yo veo muy difícil para el que va delante acertar, tantas partidas perdidas y muchas por querer con tres reyes a pares, crees que llevas algo pero cualquier duples de campo te pone la partida patas "parriba" es mejor que se crezca el enemigo, y tal vez en la próxima mano no tengan pares o juego y te salgas con " muerte dulce" sin arriesgar.

Lo de "puso un siete, sobre el mugriento tapete", es de la Venganza de Don Mendo de Muñoz Seca, jugando a las siete y media, no tiene nada que ver con el mus, pero nadie me negará que queda muy bien esta cita en este Tratado, y es una frase que me gusta repetir, cuando dejo las cartas sobre la mesa después de haber ganado la partida.

### **Se acabó el juego:**

Has ganado un juego, es una batalla, todavía queda mucho camino hasta el triunfo final, la victoria de verdad es cuando has ganado la guerra, no bajes los brazos. Si vas por detrás y no te entras cartas, no recurras a dar la vuelta a la silla, haz como hizo Nadal en el último Roland Garros de 2019, se va al baño, reflexiona sobre lo que no haces bien, vuelve y ¡pégale una paliza a tus contrarios!. Tu prestigio de

excelso jugador de mus no puede admitir una humillante derrota.

JOSÉ GARCÍA ESCORIAL

MARZO DE 2020

RECLUIDO POR LA PANDEMIA DE  
CORONAVIRUS

POZUELO DE ALARCON, MADRID

POST DATA:

No habrás aprendido nada supongo, pero me imagino que te habrá entretenido, eso era mi interés al escribir este tratado de mus, porque no me imagino que antes de leer este tratado creyeras que una vez leído, podrías jugar al mus como un maestro, !bizcochín!.

---

Safari Headlands - José García Escorial

Website: <http://www.safariheadlands.org>

[Tel:+34-914670150+34-914686622](tel:+34-914670150+34-914686622)

Mobile WhatsApp +34 620210069

---