

## Juego de Caballeros.

**No se conoce juego de cartas más inteligente y apasionado que el mus. Sumándome a la liturgia y socarronería que se exige a los jugadores, quiero explicar desde mi “catedra” la Historia de este juego, que exige a quienes quieran dominarlo agilidad, inteligencia y pasión, además de ser un juego de caballeros en el que raramente se pierde una herencia. Lo que sí se pierde es la reputación, lo que hace que las partidas tengan una fuerte pasión.**



**Convencido de la españolidad de este privilegio, aquí os dejo una pequeña historia, para que los componentes de JUBICECA, que lo practican todos los martes, tengan un mayor conocimiento de lo que están realizando.**

Alberto Eguílaz

---

Cronista Mayor

## HISTORIA DEL MUS

El mus es un juego de origen vasco, aunque hay otros pueblos que tratan de atribuirse y pretenden reivindicar la paternidad del mismo. Sabido que un invento es importante cuando se lo disputan las grandes potencias. En tal sentido, el mus debe ser un invento trascendental, ya que Austria, Francia, los árabes, países hispanoamericanos, Italianos e incluso Estados Unidos presentaron argumentos para intentar demostrar que el mus es foráneo.

El diccionario dice MUS: “*Cierto juego de naipes y de envite.*” Consultando un viejo libro encontré lo siguiente: MUS: “*Juego de cartas, de “us” o “ust”, desierto o vacío, precedido de “m”, que indica abolladura, aplanamiento y es la voz que continuamente dice y repite cada jugador...*”

Mucho más crédito merece el padre Larramendi; el gran Aita Manuel, que dice así en *El imposible vencido*: “*Dásele el nombre de “mus” porque es un juego en el que los compañeros se entienden por señas de los labios, ojos, etcétera, y de “musu”, que significa labios, hocico, cara.*” Tal origen vasco del vocablo mus, de musu, cara hocico, es mucho más convincente.

En la *Corografía* de Larramendi, se lee: “*Entre los grandes (los adultos) guipuzcoanos, los juegos son los naipes en todas sus especies: Revesino, malillo, cientos y otros nombres, y los de envite.*”

“*Pero el juego, tan antiguo en Vascongadas como los propios naipes, es el juego del mus, y son el grande, el chiquito, parejas y juego. Piérdese un lance y gánase otro, piérdese los otros tres, y en el cuarto dice el perdido jordago; que hace temblar al ganancioso, y si responde “iduqui” se acaba la partida. Es un juego muy divertido por lo que se engañan, por lo que se habla y por las muecas y señas que se hacen con los ojos y modos de mirarse, y sobre todo, con el labio y el hociquillo que sacan, y es de donde se llamó MUS a este juego. Hay mus viejo y nuevo, con más o menos reyes.*”

Según Lerramendi, en 1756 era ya viejo en Guipúzcoa el mus de cuatro reyes y se denominaba mus nuevo al que se jugaba con ocho reyes. También sugiere que el mus es “*tan antiguo en el país como los propios naipes*”. Pero los científicos decidieron que el mus es invención posterior a la baraja.

Dos palabras vernáculas presentes en la infraestructura del mus que se juega en todas partes corroboran su origen vasco. Se trata del **órdago y amarreco** (también suele decirse **amarraco**). No hay vasco que ignore que *órdago* está compuesto del adverbio *or*, ahí y la flexión verbal *dago*, está. **Ahí esta**. En cuanto a *amarreco* esta formado por *amar*, diez y *reco*, k.o. Como aquí se puede observar se está hablando de diez, en lugar de cinco como en la actualidad significa la palabra *amarreco* o *amarraco*.

**Miguel de Unamuno**, como gran autoridad filológica, ya se refirió a los vocablos *órdago* y *amarreco* al escribir: “...Respecto al juego, sólo hare notar que el de envite más popular en España, el mus, juego de apuesta, procede, como la boina, del País Vasco, según lo acreditan las voces “amarreco” y “órdago””.



El gusto del vasco por la apuesta es otra de las pruebas que confirman los genes vascos del mus. Cuando surge cualquier pequeña discusión amistosa o mínima discrepancia, el vasco lo corta por lo sano :

—¡ Diez a uno a que no;

O como dice un amigo mio: Llevamos media hora discutiendo, cuando lo hemos podido arreglar a hostias en un minuto. Que no deja de ser un buen *órdago*.

En potencial apostante sólo le iguala el inglés. El inglés inventó el póquer, el español inventó el mus. Los dos juegos Reyes de envite con naipes. El mus es la fórmula ideal para dedicarse a la rotación de apuestas incesantes, en forma de *amarracos*. Sólo al final de la partida puede costar el importe de alguna merienda o consumición, una cena o, como mucho, un corderito asado o una mariscada. En suma, el mus, juego de *apostalaris* de amarracos, es lógico que naciera en la España Vasca.

El mus es el juego ideal de los vascos. *Larramendi* se refirió a los hociquillos que sacan para comunicarse entre sí, y aunque se habló de un juego de cotorras al estilo castellano, tenemos que reconocer que el hablar lo ha enriquecido. Al mismo tiempo que divertido, el mus tiene que ser recio, alegre y grave, todo ello combinado.

Sabido es que existe el mus primitivo, solamente con señas y muecas. Por otra parte, existe el mus moderno, sin señas ; el mus técnico, basado en cálculos e intuiciones (como lo practica el Sr. Retana). Existe divergencia en cuanto a que las señas fueron una novedad castellana, aunque parece que no fué así.

El mus es un juego hondo y noble, no sirve para sacar-se el dinero, aunque este de uso en algunos garitos, ni existe otro juego de cartas que pueda presentar una ejecutoria de nobleza tan rancia. El mus es zorruno, pero honrado. Es un juego de inmaculada estirpe y cuyos pergaminos se remontan a edades lejanas.

El mus supera al póquer en variedad de jugadas, al bridge en cálculos y a cualquier otro juego de la actualidad. Se ha convertido en fenómeno sociológico, en torno al cual se sosiegan los afanes y sinsabores de la vida cotidiana, favoreciendo la creación de nuevas amistades, dentro de un marco de excelente distracción y sana competitividad, por el natural deseo de vencer. Es sin duda el **REY** de los juegos de naipes.

