

MARIÁŠ

Počet hráčů:

3

Druh a počet karet:

Mariášové – 32 listů, jednohlavé i dvouhlavé

Sled:

7 – 8 – 9 – 10 – spodek – svršek – král – eso

Hodnoty:

7 – 8 – 9 – spodek – svršek – král – 10 – eso

Desítka: Představuje v řadě hodnot jistou výjimku. Stává se druhou nejvyšší kartou a zabíjí všechny číselné karty, ale také každou ze tří figur.

Barvy:

- červené (srdcová barva)
- kule (bubny)
- zelené
- žaludy

Cíl hry:

Boj o hodnotné listy, tedy o maximální počet desítek a es. Vedle toho boduje poslední zdvih a také každá dvojice skládající se ze svršků a králů stejné barvy.

Rozdávání:

Rozdávající hráč dá předákovi, partnerovi sedícímu na levé straně, sedm karet. Potom zadákovi po své pravici a sám sobě pět listů. V druhém kole pak rozdává každému předákem počínaje, dalších pět karet. Předák, držící v ruce sedm listů, nemá zatím právo zvednout ze stolu pětici karet, které mu byly podány v druhém kole rozdávky.

Volba:

Předák je volící hráč, tzn. že z prvních sedmi listů musí vybrat kartu trumfovou. Vybírá tak, aby za trumfy určil svou nejsilnější barvu. Jakmile zvolí, pokládá jeden list trumfové barvy na stůl rubovou stranou (reversem) nahoru. Potom teprve bere zbývajících pět karet. Pokud neví, které barvě z prvních sedmi karet by měl dát přednost, může volit také z pětice karet, které mu byly přiděleny v druhém kole. Této zvláštnosti se říká volba „z národa“. Není třeba připomínat, že tento druh volby nemusí vždycky dopadnout dobře a je spojen s velkým rizikem. Může se stát, že předák bude mít v ruce jen jednu trumfovou kartu, dokonce nejnižší hodnoty. Jakmile bylo zvoleno, shazuje předák dva zbytečné listy do talónu. Tím se původní počet karet snižuje na deset. Desátý list leží rubem vzhůru na stole.

Talón:

Talón tvoří dvě karty. Předák odhazuje do talónu dvě bezcenné karty. Bývá pravidlem, že se zbavuje listů jedné špatně zastoupené barvy. Má-li v ruce dvě kulové karty, shodí je, a připravuje si tak šanci získat od spoluhráčů obě hodnotné kulové karty tím, že je přebije svým trumfovým listem. Při shazování do talónu platí základní pravidlo: hráč nikdy nesmí shodit ani desítku, ani eso. Stane-li se, že shazuje trumfový list, musí na něj i na jeho hodnotu upozornit protihráče.

Průběh hry:

Ten, kdo volí, hraje sám na svou vlastní pěst proti oběma soupeřům. Oba protihráči bojují společně, vzájemně se podporují ve snaze získat maximální počet hodnotných listů. První fáze mariáše je schválení volby. Volící hráč se zeptá po řadě nejdříve souseda po levici, pak po pravici, zdali schvalují hru. Výzvou ke schválení či odmítnutí volby se stává slovo „hra“ nebo „barva“. Jestliže protihráči odpovědí slovem „dobrá“, je hra přijata. Jakmile však jeden z partnerů se slovy „špatná“ bere dvě talónové karty, je „hra v

barvě“ s konečnou platností zamítnuta. Hráč, který bere talón, je totiž odhodlán hrát buď žebračka (betla), nebo durcha. Jestliže ale oba hráči barvu schválí, otočí předák trumfovou kartu, ohlásí např. „kule“ a hraje. Sehrávka: Kdo volil, nese první list k prvnímu zdvihu.

Přitom je třeba dodržovat několik základních pravidel sehrávky.

1. Každý je povinen ctít barvu. Byly-li nesený žaludy, pak musí i oba partneři odpovědět žaludy.
2. Každý hráč je povinen přebíjet, tedy nést listy vyšší hodnoty. Příklad: Hráč A vynáší kulovou 9, B zabíjí svrškem a C musí přihodit list ještě vyšší hodnoty – krále, desítku nebo eso.
3. Nemůže-li hráč nesenou kartu přebít, musí alespoň přihodit kartu téže barvy. Byla-li nesená červená desítka, ale hráč nemá v ruce eso, kterým by přebíjel, shodí libovolnou červenou kartu.
4. Nemá-li hráč vůbec karty nesené barvy, musí si vypomoci trumfy. Trumfové karty přebíjejí listy všech ostatních barev.
5. Nemá-li hráč ani list odpovídající barvy ani trumfovou kartu, může shazovat libovolně. Na výnosu je vždy ten hráč, který bral poslední zdvih.

Počítání na desítky:

Ve hře vyhrává ta strana, která získala nejvyšší počet desítek a es, ať obyčejných nebo trumfových. Čtyři desítky po 10 bodech a 4 esa ceněná bodově vysoko představují tedy rovných 80 bodů. K tomu navíc přistupuje ještě poslední zdvih čítající dalších 10 bodových jednotek. Nadto bodují ještě dvojice figurových karet, a to tehdy, má-li některý z hráčů v ruce svrška a krále jedné barvy. Jde-li o obyčejnou barvu, říkáme, že má „dvacítku“. Stane-li se, že drží v ruce dvojici trumfové barvy, hovoříme o „čtyřicítce“. Tyto hlášky jsou nesmírně cenné, protože mohou pronikavě zlepšit šanci hráče na vítězství. Připočítávají se totiž na konci hry k získaným desítkám. Je velmi výhodné, jestliže předák bojující na vlastní pěst získá dvojici trumfové barvy. Nemá-li v prvních sedmi listech žádnou kompletní dvojici, volí alespoň některou z těch barev, v nichž je zastoupen buď osamocený svršek, nebo král. Počítá přitom, že získá druhý list do páru v druhé pěti.

Hlášky se oznamují partnerům tehdy, jestliže některou z této dvojice karet vynášíme nebo přidáváme. Hlásíme přitom „dvacet“ nebo „čtyřicet“ a pokládáme neseného svrška nebo krále před sebe. List zůstává ležet stranou, obrácený aversem vzhůru, aby hráči při závěrečném propočtu na tuto hlášku nezapomněli. Stane-li se, že jeden z obou partnerů má opravdu slabou kartu, pak nikdy nevynáší žádný list své dlouhé barvy. Odpovědnost za eventuální prohru leží totiž na spoluhráči a výnosem dlouhé barvy může partnera donutit k zabíjení trumfy. Mám-li v ruce např. dvě zelené a pět kulí, lze předpokládat, že partner kulový list nezná. Vynáším tedy raději zelenými. Naopak mám-li dostatečně silnou kartu, pak vynáším především z dlouhé barvy, abych připravil o trumfy svého protivníka.

Další možnosti hry:

Zbývá zvládnout další možnosti hry, a to pravidla „sedmy“ a „stovky“. Volící hráč může potom, co byla jeho hra schválena, nabídnout vyšší závazek. Především „sedmu“ neboli příslib, že poslední zdvih získá trumfovou sedmou. Tento závazek se zpravidla oznamuje současně s barvou trumfového listu. Hlavní hráč tedy může ohlásit „kule trumfy se sedmou“ nebo „kule a sedma ultimo“, popř. „kule se sedmou nakonec“. Všechny tyto formulace jsou v podstatě vyjádřením jednoho a téhož závazku. Sedmu ohlásím jen tehdy, mám-li v ruce silnou kartu – alespoň tři další trumfové karty. Hráč, který sedmu hlásil, se snaží protivníky připravit o všechny trumfy, aby sedma volené barvy zůstala v posledním zdvihu jako jediný trumfový list. Sedmu nemusí hlásit vždycky jen volící hráč. Mohou se k ní zavázat i protivníci. Této sedmě se říká hlášená. Známe ale také „tichou sedmu“ (viz příklad sehrávky). Je to sedma, kterou se získá poslední zdvih, aniž byla hlášena. Jestliže se však stane, že byla sedma v posledním kole přece jen přebita, pak je hráč, který ji vynesl, potrestán. Tichá sedma je co do postihu levnější než hlášená. Kromě toho se některý z hráčů může zavázat, že uhraje v jedné hře stovku bodů. Učiní tak zpravidla tehdy, má-li v ruce hlášku o hodnotě 40 bodů, naději na poslední zdvih a na získání alespoň pěti hodnotných karet, desítek a es. Pro získání stovky se může využít i jedné dvacetibodové hlášky, posledního zdvihu a sedmi desítek – tato možnost bývá daleko řidší a je také riskantnější. Není dovoleno získat hlášenou stovku více než jednou hláškou. Nelze tedy vyhrát stovku např. na základě dvou dvacetibodových hlášek. Avšak jestliže hráč stovku uhraje, smí si k celkovému bodovému zisku nakonec připsat i ty hlášky, které jsou tak říkajíc přespolečenské. Stovka, stejně jako sedma, může být buď hlášená nebo nehlášená, tedy tichá. K nehlášené stovce může hráči pomoci i více hlášek. V optimálním případě lze tuto tichou stovku získat jen čtyřmi hláškami. Tichá stovka je levnější než hlášená.

Nakonec je nutné zmínit se o možnosti hlásit stovku a sedmu zároveň. Jakmile se některý hráč k tomuto veřejně přihlásí, musí dosáhnout nejen stovky (a to regulárními pravidly), ale navíc získat poslední zdvih trumfovou sedmou. Přitom se může stát, že vyhraje stovku a ztratí sedmu nebo naopak.

Kategorie mariáše a jejich bodové hodnocení:

1. Obyčejná hra 1
2. Tichá sedma 1
3. Hlášená sedma 2
4. Tichá stovka 2
5. Hlášená stovka 4
6. Betl neboli žebrák 5
7. Vyložený žebrák 10
8. Durch 10
9. Vyložený durch 20
10. Za každou desítku přes 100 (v hlášené i nehlášené stovce) se platí polovina základní hry
11. Za dvě sedmy 8 a placená hra navíc
12. Za dvě sedmy, přičemž trumfová je červená 16 a placená hra navíc

Pokládají-li hráči červenou barvu za lepší list, pak se hry sehrané v této barvě hodnotí dvojnásobně. Červená hra představuje hodnotu 2, tichá sedma červená 2, hlášená sedma červená 4 ... atd. Toto pravidlo se netýká betla a durcha, jiných dvou her, při nichž trumfová barva neexistuje.

Betl:

Betl neboli žebrák je hra, v níž se hráč zavazuje, že nezíská ani jeden zdvih. Hlášky se nebudují, trumfy neexistují a desítka ztrácí svou vysokou hodnotu – klesá mezi kluka a devítka. Betla může hned na začátku hry ohlásit předák. Může se k němu zavázat i kterýkoliv jiný partner; jakmile předák pronese obvyklou frázi „barva“ nebo „hra“, může protivník odpovědět slovy „špatná“. Vezme talón a hlásí betla. Ten, kdo si tuto náročnou hru troufá získat, musí shodit dvě talónové karty, položí doprostřed stolu obrácenou kartu a čeká na schválení protihráčů. Jakmile je hra schválena, otočí list a sehrávka je otevřena.

K této hlášce se hráč rozhodne teprve tehdy, má-li v ruce listy nejnižších hodnot. Mezery se však v listě většinou vyskytují – např. k červené 7–8–10 schází devítka. Protihráči se pochopitelně snaží objevit právě tyto slabiny a využít jich. Kromě toho se nepřímou vzájemně informují. Například jeden z nich nese několikrát některou barvu. Druhý hráč pochopí, že se spoluhráč zbavuje osamocené, „plonkové“ karty. Potom neváhá a nese v téže barvě co nejnižší list. Z mnoha fint je možné uvést další. Jeden z protivníků pozná, že hlavní hráč má uzavřenou kartu – třeba 7 – 8 – 9 – 10 v žaludech. Shodí proto za sebou čtyři vysoké žaludy. Protože partner nemá ani jedinou kartu žaludů, shazuje buď vysoké listy ostatních tří barev, nebo listy jedné jediné barvy. Stačí pouze sledovat, které karty si spoluhráč „odmazal“. V pátém zdvihu se pak už jen vynese nejnižší karta této „odmazané“ barvy.

Durch:

Durch je další kategorie mariášové hry. Na rozdíl od betla se některý z trojice hráčů zavazuje, že udělá všechny zdvihy. Odhodlá-li se někdo z protivníků hrát žebráka, počká partner se silnou kartou v ruce, až ho dotyčný hráč požádá o souhlas. Pak vezme dvě talónové karty a hlásí v pořadí vyšší hru, durcha. Na tuto kategorii mariáše si troufne jedině hráč s nejvyššími kartami v ruce (i když také i on má snad v kartách některé slabiny). Trumfy nehrají roli, desítky opět klesají na svou úroveň a představují nižší kartu než spodek. Barva se ctí jako ve všech ostatních druzích mariášové hry.

Vyložený žebrák a vyložený durch jsou další stupně hry. Kdo ohlásí vyloženou hru, musí po prvním zdvihu položit své karty na stůl. Totéž učiní i spoluhráči. Není třeba zdůrazňovat, že pak lze daleko snadněji využít i sebemenší slabiny v kartách, nemluvě o tom, že se protihráči mohou domlouvat, otevřeně kombinovat. Na otevřenou hru přistoupíme tehdy, máme-li svůj list pokud možno bez vady.

Dvě sedmy se nehrají v žádné mariášové hře ani v žádné hráčské společnosti. Tento termín znamená příslib, že trumfová sedma vezme poslední zdvih a další sedma jiné barvy bude přitom trumfově sedmě „pomáhat“. Jinými slovy: sedma jiné barvy získá předposlední zdvih. S největší pravděpodobností uhrajeme tento typ závazku tehdy, máme-li v ruce dokonale zastoupeny pouze dvě barvy – trumfovou a

jednu další navíc.

Flek-re:

Jestliže protivník pochybuje, že hlavní hráč svůj závazek uhraje, může oponovat slovem „flek“. Na toto kontrování může ovšem hlavní hráč odpovědět slovem „re“. Učiní tak tehdy, je-li si opravdu jist, že je s to svou povinnost skutečně splnit. Flek přitom zvyšuje hodnotu hry dvojnásobně vysoko. Lze jej dát nejen na hru, ale i na sedmu, stovku a kterýkoliv jiný druh hry. Re platí dvakrát tolik co flek.

Hráči mohou zvyšovat hodnotu hry podle této stupnice:

obyčejná hra – 1 x hra

flekovaná – 2 x hra

reovaná – 4 x hra

tutti – 8 x hra

retutti – 16 x hra

Pokud nikdo neflekoval základní hru v barvě, karty se většinou skládají. Totéž se týká zpravidla i hry se sedmou. Pouze hra vyšší než stovka se hraje bez ohledu, zda byla kontrována, či nikoliv.

Příklady počítání: Vítěz hlášené stovky (4) a sedmy (2) získává souhrnnou bodovou hodnotu 6.

Sto a sedm červených – červená platí dvojnásobek jako lepší hra (tedy 8), sedma rovněž dvojnásobek (4) – úhrnná suma činí 12.

Hraje-li někdo 100 a 7 a sedmu ztratil, pak vyhraná stovka představuje hodnotu 4, ztracená sedma 2; 4 minus 2 se rovná 2.

Hraje-li někdo 100 a 7 červených a na obojí dostal flek a na 100 hlásil re, přičemž sedmu prohrál, vypadá konečný stav takto:

100 = 4, v červených 8, flek 16, re 32 7 = 2, v červených 4, flek 8

32 minus 8 = 24. Hodnota výhry představuje 24 jednotek.

Tyto bodové jednotky lze pak násobit přiměřenou peněžní sumou.

Mariáš licitovaný:

Nejzajímavější varianta mariášové hry. Rozdávající dává dokola po dvou kartách, každému 10 listů. Dvě karty tvoří talón. Hráči postupně, předákem počínaje, licitují stupeň hry, na který jsou ochotni přistoupit. Jakmile se určí nejvyšší závazek, má hráč, který ho vylicitoval, právo vzít talón. Potom stanoví druh hry. Nemusí to být stupeň, který vylicitoval. Musí však hrát kteroukoli vyšší hru. Vylicitoval-li sto, může hrát buď sto, nebo např. žebráka.

Předbíhání a přeskokování jednotlivých stupňů je v licitaci zakázáno. Jinak se licitovaný mariáš hraje podle stejných pravidel jako obyčejná hra.

Stupně licitace:

1. Obyčejná hra
2. Lepší hra (v červených)
3. Sedma
4. Lepší sedma (červená)
5. Sto
6. Lepší sto (v červené)
7. Betl
8. Durch
9. Dvě sedmy
10. Dvě sedmy, lepší ultimo (červená nakonec)

Příklad licitace:

A: (předák): Hra

B: Lepší hra

C: Sedma

A: Hlásí sám sedmu – jako předák má právo udržet předchozí stupeň

B: Stovka

C: Mlčí – dobré

A: Hlásí sám stovku – využívá právo předáka

B: Lepší stovka

C: Sto a sedm

A: Mlčí – dobré

B: Má přednost před třetím hráčem, je druhý v řadě po předákovi, a hlásí tedy sám sto a sedm

C: Lepších sto a sedm

A: Mlčí – dobré

B: Mlčí – dobré

C: Hraje sto a sedm v lepší barvě, avšak mohl by hrát také žebráka nebo durcha.

Přejeme vám dobrou zábavu!