

Jak se hraje mariáš

Mariáš je půvabná a nesmírně zajímavá a zábavná hra, která vyžaduje dobrou paměť, taktické i operativní schopnosti, smysl pro kombinaci a únosnou míru rizika. Protože je především společenskou hrou, hraje se obvykle o symbolické peněžní obnosy.

Mariáš je jedna z materiálně nejméně náročných her - pro hru je třeba pouze balíček karet, stůl a čtyři židle, dále společenská místnost pro minimálně 3 nebo 4 hráče. Tak jako většina duševních her, může mariáš hrát kdokoliv bez omezení věkem nebo zdraví (vyjma toho duševního)

Základním principem této hry, je zvítězit nad svými soupeři. Hru většina hráčů intenzivně prožívá, neboť *Triumfy vítězství* a *Herní katastrofy* následují v rychlém sledu a umocňují strhující dramatickou atmosféru hry. Svérázný národní kolorit hry podtrhují tradiční mariášové výrazy - speciální fráze, vytvářející mariášový slang .

Mariáš, zvláště licitovaný, je natolik obtížná hra, že je jí možno bezesporu přirovnat ke karetní hře bridž nebo dokonce i k šachu. Z tohoto důvodu se omezím pouze na charakterizování druhů a variant mariáše a stručný výtah pravidel.

Všechny druhy i varianty mariáše se hrají s 32. obvykle jednohlavými mariášovými kartami, které mají 4 barvy - červené neboli srdce, zelené neboli listy, kule neboli piky a žaludy neboli kříže. V jednotlivých barvách jsou hodnoty od nejvyšší k nejnižší -eso, král, filek, spodek, desítka, devítka, osma, sedma.

Nejjednodušší druh je **volený mariáš** , který hrají 3 hráči, po případě i 4, z nichž jeden pauzuje . Zadák snímá a pauzující rozdává prvnímu hráči - forhontovi 7 karet, ostatním dvěma po 5 kartách. Forhont z těchto 7. karet volí trumfy a pak obdrží všichni hráči po dalších 5. kartách. Forhont odloží 2 karty do talonu proto, aby všichni hráči měli po 10. kartách a po schválení barvy ohlásí hru .

Složitější druh je **křížový mariáš** , který hrají současně 4 hráči. Sejme se a zadák rozdává v prvním rozdání po 4. kartách, z nichž forhont zavolá , načež zadák rozdá po 4. dalších kartách. Po schválení barvy forhont rovněž ohlásí hru .

Nejnáročnější druh je **licitovaný mariáš** , který je podobá mariáši volenému, avšak s tím rozdílem, že všichni hrající mohou optimálně uplatnit svoji kartu . Po sejmutí rozdává zadák 3x po 5. kartách a dvě dá do talonu a pak rozdá po zbývajících 5. kartách. O talon se licituje tak, že si ho může vzít ten, kdo vylicituje nejvyšší hru .

Pro všechny druhy mariáše jsou společné hry - od nejnižší k nejvyšší:

 Hra

 hra a sedma

 stovka

 červená stovka

 červená hra

 červená hra a sedma


 stovka se sedmou

 červená stovka se sedmou


 **betl**

 **durch**

Pouze v licitovaném mariáši jsou vyššími hrami:

 **dvě sedmy**

 **dvě sedmy a sto**

 **dvě sedmy, červená trumf**

 **dvě sedmy, červená trumf a sto**

Ve všech druzích mariáše vynáší mimo betla i durcha vždy forhont. V licitovaném mariáši, rovněž mimo betla a durcha, tedy nemusí vynášet hráč, který hru vylicitoval, nýbrž právě forhont. Při hrách BETL a DURCH vynáší vždy aktér.

Účelem je uhrát hru ke které se volící hráč zavázal. Pokud hru uhraje vítězí. Pokud neuhraje - prohrává. Atypickými hrami jsou hry **BETL**, kdy se hráč zavazuje, že neudělá ani jeden zdvih - štych a naopak **DURCH**, kdy je závazek směřován k tomu, aby hráč udělal všechny štychy .

U her obecného typu se volící hráč zavazuje uhrát sedmu na poslední štych spolu se hrou což znamená mít v konečném součtu více desítek než protihráči. K desítkám se počítají nejen karty s hodnotou deset, ale i esa včetně posledního zdvihu. Tedy 4x deset+ 4x eso + poslední zdvih je celkem 9 desítek .

K desítkám se počítají i hlášky - mariáše které tvoří filek a král jedné barvy, pokud je má hráč v kartě a ohlásí je. Obyčejná hláška platí 20, trumfová hláška 40. Právě tyto hlášky mají rozhodující úlohu při hře **stovka** , kdy je pro tento závazek třeba uhrát nejméně deset desítek a to buď na obyčejnou nebo trumfovou hlášku .

Nejtěžší hrou v mariáši vůbec je sehračka **dvou sedem**. **Dvě sedmy** , resp. **dvě sedmy a sto** jsou nejen nejvýše hodnocenou hrou, ale i natolik specifickou, že na ní ztroskotali i nejlepší hráči . V této hře, kdy se volící hráč zavazuje uhrát pomocnou sedmu na předposlední zdvih a trumfovou sedmu na poslední zdvih, aniž by mu je kdokoliv z protihráčů otočil či zabil - je totiž množství úskalí .

Ve všech uvedených druzích mariáše je nutné přiznávat (ctít) barvu přebíjet nižší karty vyššími. Pokud nemám ani barvu, ani trumfy, mohu namazat - shodit cizí barvu .

Vyrovnání závazků je stanoveno v následujících základních sazbách:

hra = 1x

sedma = 2x

stovka = 4x

dvě sedmy = 40x

všechny tyto hry v červené barvě ještě = 2x.

Betl = 15x

durch = 30x.

Dále je placení závislé na flekování neboli točení . Pokud dá protihráč **flek** , volící hráč **re** , protihráč **tuty** atd. sazby se násobí tzn. že například 6. flek násobí základní sazbu 64x.

Obyčejnou sedmu je možno po fleku na hru složit - hra se nehraje. Od fleku na sedmu se

všechny vyšší hry hrají. U všech tří druhů mariáše až na malé krajové výjimky jsou uznávána **obecná pravidla**, i některá herní ustanovení kodifikovaná **Českým svazem mariáše**.