

# Mariáš

Návod a tipy pre kartovú hru



Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	GKBN
<a href="#">Stanislav Hoferek</a>	<a href="#">Greenie knižnica</a>	<a href="#">CC-BY-NC-ND</a>	<a href="#">Prvé (2015)</a>	<a href="#">000101</a>

## O hre Mariáš

Mariáš je známa i neznáma kartová hra. Na vojne sa s ňou mohol stretnúť hocikto a dnes je koníčkcom na počítači či tablete. Dobrý Mariáš potrebuje troch hráčov, ktorí dokážu premýšľať samostatne i ako tím. A práve v tom je úspech Mariáša, v kombinácií logického myslenia, náhody i klasického princípu hry troch hráčov. Ak je niekto prisilní, ostatní dvaja sa proti nemu spoja. V Mariáši je táto výhoda jasne daná od začiatku, ale zlý výber dokáže poriadne potrápiť aj tých najlepších hráčov.

Tento text vznikol ako jednoduchý návod k hre Mariáš. Vysvetlenie pravidiel, základné tipy pre hráčov a samozrejme príklady. Nemôže chýbať ani register s často používanými pojmami. Ak nemáte s Mariášom žiadne skúsenosti, ste na správnej adrese. Knižka je zároveň vhodná aj pre tých, ktorí nemajú žiadne, alebo len veľmi obmedzené skúsenosti s kartovými hrami.

Mariáš.....	1
O hre Mariáš.....	2
Potrebujeme.....	3
Cieľ hry.....	3
Rozdávanie a základné pravidlá.....	4
Sedma a stovka.....	6
Betl a durch.....	6
Tipy pre nových hráčov.....	7
Počítanie.....	8
Slovník pojmov.....	9



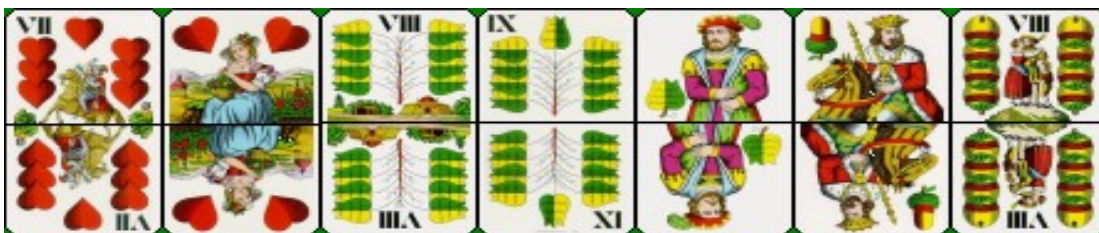
## Rozdávanie a základné pravidlá

Prvý hráč zamieša karty (niektorý z iných hráčov môže prekladať) a začína rozdávať. Hráčovi napravo (ktorý následne začne hrať) podá 7 kariet a rozdáva ďalej dookola po 5 kartách.

Ak hrá Peter, Jozef a Lucia, Peter dáva 7 kariet Jozefovi a následne podáva po 5 kartách, až budú mať Peter a Lucia 10 kariet a Jozef 12. Na konci kola mieša Jozef a dáva 7 kariet Lucii atď.

Všetci okrem hráča s vyšším počtom kariet si môžu prezrieť všetky karty a zoradiť si ich na ruke, zatiaľ čo hráč s 12 kartami si môže prezrieť len prvých 7 a vybrať z nich niektorú kartu položením na stôl tak, aby to ostatní nevideli.

Jozef dostal týchto sedem kariet:



Pretože si vyberá, hrá sám proti dvom. Má však výhodu, pretože môže vyberať tromf (niekedy sa udáva trumf). Tromfami sú všetky karty zvolenej farby. Dobrý výber je veľmi dôležitý, a z tohto výberu možno vybrať ktorúkoľvek farbu:

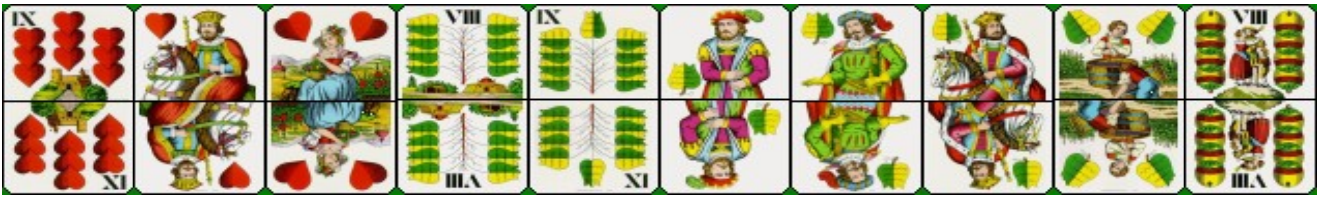
1. Červeňové karty sú v prvom výbere len dve, čo nie je až tak veľa. Nie je to zlá možnosť, pretože Jozef má aj eso, ktoré by bolo v tromfovej farbe obzvlášť užitočné. Sedmička je v niektorých prípadoch tiež veľmi užitočná.
2. Zeleňové karty sú tri, a je teda predpoklad, že bude tromfov dostatok. Žiadna z týchto troch kariet však nie je nijako špeciálne významná.
3. Žalude môžu byť dobrá možnosť, ak by bol v ďalších piatich kartách aj horník. To ale rozhodne nie je isté, a tak by bolo lepšie skúsiť inú farbu.
4. Guľa je zastúpená len osmičkou. V tomto prípade je jediná karta, aj to bezvýznamná, najhorším riešením.

Jozef vyberá jednu zo zeleňov a dáva ju zakrytú na stôl. Následne si berie ďalších 5 kariet. Teraz je na ňom, aby začal klasickú hru, betl alebo durch. Betl a durch sa vysvetlí neskôr, nateraz len klasická hra. Ukáže kartu ostatným hráčom a spýta sa, čo povedia na žalud'. Zároveň zahadzuje do talónu (na kôpku s nepoužitými kartami) dvojicu kariet. Do talónu nemôže ísť žiadna karta tromfovej farby a taktiež to nemôže byť eso alebo desiatka. Ak by sa teraz rozhodol niekto pre betl alebo durch, môže zobrať karty z talónu a začať svoju hru.

Na otázku, čo si myslia hráči na zeleň, sa odpovedá „dobrá“, prípadne „mlčím“, alebo flek. Ak prvý protihráč nedá flek, môže (ale nemusí) ho dať ten druhý. Nefleknutá hra sa skladá a začínajúci vyhráva. Neflekne sa väčšinou vtedy, keď majú ostatní dvaja hráči slabé karty, hlavne primálo tromfov. Pri zložení sa stráca oveľa menej ako pri klasickej prehratej hre.

Na Jozefovu otázku odpovedá najskôr Lucia. Ak povie, že mlčí, ešte môže dať flek Peter. Po fleku môže začínajúci hráč dať ďalší flek, a tí ho môžu ďalej navyšovať, ak chcú. Najčastejšie sa však hráva s jedným flekom.

Pozrime si teraz všetky Jozefove karty, s výnimkou dvojice vyhodenej do talónu:



Jozefove karty sa veľmi zmenili. Vybral si veľmi dobre, stála pri ňom šťastena. Do talónu dal žalud'ového kráľa a červenovú sedmu. Nebolo to najlepšie rozhodnutie. V tomto prípade by bolo lepšie, keby sa zbavil dvoch farieb, nie len jednej. Logika je v podstate jednoduchá, z iných hier ju používa napríklad hra Srdcia.

Hráči musia dodržiavať farbu. Ak sa začne hra a niekto použije guľu, aj ostatní musia použiť guľu. A nie hocijakú, ale hodnotovo väčšiu. Ak by Jozef začal hrať s guľovou osmičkou, Lucia by musela dať vlastnú guľu, väčšiu ako osmičku. Poradie je nasledovné:

1. Vlastná guľa s väčšou hodnotou
2. Vlastná guľa s menšou hodnotou
3. Tromfová farba, akákoľvek
4. ktorákoľvek iná farba.

Ak by s ňou Jozef naozaj vyšiel, Lucia by použila väčšiu kartu. Napríklad eso. Prebitím spôsobí, že pôjdu všetky karty z tohto štychu jej. Peter, ktorý hrá spolu s Luciou, pridá tiež masťnú kartu, guľovú desiatku. Tím Petra a Lucie tak získava 20 bodov a ďalšie kolo začínajú. Ak dajú napríklad žalud'ové eso, Jozef nemá žalud'ové karty, tak musí dať tromfy. Tromfové karty sú tak silné, že zabijú čokoľvek a všetky body idú Jozefovi. Tromfom ale možno zobrať tak hodnotnú kartu, ako aj úplne bezvýznamnú, ktorú zahral protihráč, aby sa jeho súper zbavil hodnotnej tromfovej karty.

Postupne sa vyhadzujú karty a (väčšinou) obidve strany získavajú body. Fakt, že má Jozef dostatok tromfov, je pre neho veľkou výhodou. Ak vyjde tromfom, musia mu protihráči odpovedať tromfami. Dve muchy jednou ranou, aspoň na začiatku. Navyše má v jednej farbe aj kráľa, aj horníka. Táto kombinácia sa nazýva hláška a pri ukladaní na stôl sa zahlási 20 (v bežnej farbe) alebo 40 (tromfová farba). Na konci hry sa počítajú body. Bez hlášok je maximum 90 bodov (40 za esá, 40 za desiatky a 10 za posledný štych), s hláškami dokopy až 190 bodov. Pri týchto kartách by Jozef s veľkou pravdepodobnosťou vyhral.

Hádzanie kariet bez rozmyslenia nie je najlepšie riešenie. Hráči musia mať trochu stratégie. Jedna z možností, ako hrať Mariáš dobre, je počítat' tromfy, ktoré boli už použité a ktoré ostávajú na ruke. Pretože tromfov je vždy osem, dá sa vypočítat', koľko ich majú na rukách ostatní hráči. Dá sa to využiť aj pri odoberaní tromfov od hráčov s tým, že sa budú čo najviac používať nemasťné karty tej farby, ktorú protihráči nemajú.

## Sedma a stovka

Pri začínaní hry môže hráč zhlásiť, že ide skúsiť hrať 7, 100 alebo 107. Tieto hry sú za väčší počet bodov, ak sa správne uhrajú, ale zároveň pri neuhraní znamenajú veľký bodový postih.

Zahlásená sedma znamená, že sa hráč domnieva, že použije tromfovú sedmu v poslednom štychu na zobrať kariat. Nepodarí sa to, ak ju bude musieť použiť skôr, alebo ak by ju v poslednom štychu niekto zabije silnejšou tromfovou kartou. Za polovičnú hodnotu sa dá uhrať aj tichá sedma, ktorá môže byť tiež zabitá, čo znamená postih.

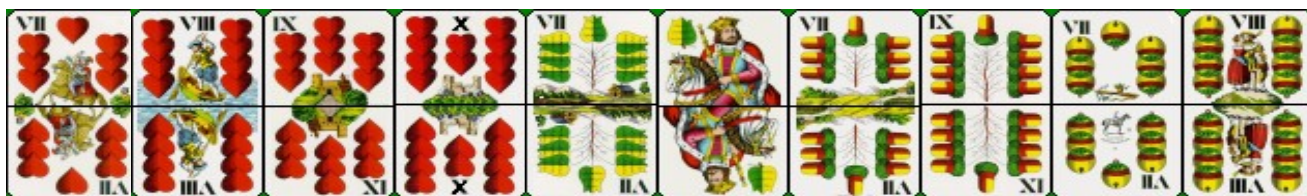
Podobne možno zhlásiť, že sa hráčovi podarí získať 100 bodov a viac, prípadne uhrať k tomu ešte aj sedmičku v poslednom štychu. Pri počítaní sa body z hry a sedmičky počítajú samostatne.

## Betl a durch

Betl je špeciálna hra, v ktorej sa pokúša hráč po zobrať kariat z talónu a následnom hodení do talónu dvoch svojich kariat nechytiť ani jeden štych. Hra je vhodná pre tých, ktorí majú nízke karty. Môže pomôcť mať viac kariat tej istej farby. Zväčša sa začína najvyššou kartou, ktorú niekto prebije a následne sa hráč zbavuje vyšších kariat, až nebude možné ho chytiť. Vo výnimočných prípadoch sa vyskytne, že má hráč celý betl z ruky, bez úsilia. V hrách betl a durch sa nepoužívajú žiadne tromfy.

Durch funguje na podobnom princípe, až na to, že sa hráč snaží získať všetky štychy. Vhodné pre veľmi vysoké karty. Durch je náročnejší ako betl, a tak je aj drahší. Taktiež po tom, ako niektorý hráč zhlási betl a zahodí dve karty do talónu, môže iný hráč zobrať tieto karty a zhlásiť durch.

Na betl a durch je „nepovinné“ hodiť flek. Tu je príklad vhodných kariat na hranie betla:



Logickým postupom by bolo v tomto prípade zbavenie sa zeleňového kráľa. Pri betli je jasné, že súper majú vyššie karty, ale nie všetky. Chytiť niekoho pri betli neznamená len hodiť svoju najnižšiu kartu. Treba ju použiť v správny čas a ideálne vtedy, keď rovnakú farbu nemá spoluhráč. Ten, kto sa rozhodne pre betla alebo durch, je vždy sám. A desiatka je medzi dolníkom a deviatkou, nie ako pri klasickej Mariášovej hre, kde je desiatka po ese najsilnejšia karta.

Úspech pri hraní betl alebo durch je často aj záležitosťou talónových kariat. Niekedy sa tam nájdu veľmi vhodné karty, inokedy úplne nevhodné. Betl je častejší, a preto sa do talónu často nedávajú úplne najnižšie možné karty.

## Tipy pre nových hráčov

- Hráte so spoluhráčom a máte zlé karty? Znamená to vyššiu šancu, že váš spoluhráč má veľmi dobré karty.
- Mimoriadne dôležité sú tromfy. Ak ich máte veľa, budú vám chýbať ostatné karty. Ak nie, môžete používať tie karty, ktoré máte, aby protihráč musel vyhadzovať tromfy.
- Často sa začína hra s esami a následne desiatkami. Tento postup je tým nebezpečnejší, čím viac kariet tej farby má hráč na ruke. S veľkou pravdepodobnosťou budú tieto hodnotné karty zabité tromfom. Maximum kariet rovnakej farby je 8, a to môže byť ešte niektorá karta v talóne.
- Máte priveľa tromfov a hráte sami? Môžete s nimi začať. Vy pridete o jedného tromfa, ale vašim protihráčom zoberiete dvoch.
- Hrať na tromfovú sedmu sa oplatí vtedy, ak máte na ruke minimálne 4 karty danej farby. Čím viac, tým (výrazne) lepšie. Ak viete, že niekto bude mať v poslednom štychu tromfa, je lepšie zbaviť sa sedmy skôr, ak nebola hlásená.
- Medzi najdôležitejšie pravidlo je držanie farby a používanie vyšších kariet. V prípade omylu či švindľovania vinník platí celú hru. Treba si preto veľmi dobre premyslieť, ako budete hrať. Zistenie vášho nemožného ťahu je pre skúsenejšieho hráča vecou chvíle.
- Máte karty vhodné na betl alebo durch? Skôr, ako sa do tejto hry pustíte si poráťte karty s tým, že by mala minimálne jedna karta z talónu vašu situáciu poriadne skomplikovať.
- Neuveriteľne častý problém pre nových hráčov je uloženie kariet na ruke. Vhodné rozostavenie je po farbách, nie náhodne alebo podľa hodnoty kariet. Zelene so zeleňmi, žalude so žaludmi a podobne pomôžu pred veľmi zásadnou chybou, že sa nedodrží farba.
- Všímajte si farby. Ak niekto nemá hneď na začiatku niektorú farbu, treba si to pamätať a ideálne využiť.
- Esá a desiatky idú často na začiatku, ale môžu ísť aj počas partie. Ak protihráč či protihráči nemajú tromfy, celkom istotne je zisk z týchto kariet váš.
- Pozor na farby a tromfy u spoluhráča. Môže sa stať, že síce použijete niečo, čo sa vám hodí, ale narobíte s tým problémy spoluhráčovi, ktorý bude musieť použiť tromfa na zabitie kariet bez hodnoty.

## Počítanie

Metód, ako počítať peniaze, je viac. Najlepším spôsobom je dohodnúť sa pred začatím hrania. Rozdiely sú hlavne vtedy, keď hrajú spolu ľudia z rôznych regiónov, kde sú štandardom iné sumy. Každá hodnota sa dá zvyšovať flekmi a niekoľkonásobnými flekmi. Hranie s červeňom ako tromfom zdvojnásobňuje ceny.

Obyčajná hra bez fleku (zložená)	10 centov
Obyčajná hra s flekom	20 centov
Stovka	40 centov
Hlásená stovka	80 centov
Stodesať	80 centov
Stodvadsať	1,6 €
Stotridsať	3,2 €
140, 150, 160 atď	6,4 €, 12,8 €, 25,6 € atď
Tichá sedma	10 centov
Hlásená sedma	20 centov
Betl	1 €
Durch	2 €

Príklad: Jozef hrá sám proti Petrovi a Lucii. Darí sa mu veľmi dobre, vyhráva klasickú hru, v ktorej nazbiera 80 bodov (proti 30 bodom, ktoré získali oponenti) a navyše sa mu podarí uhráť nezahlásenú tromfovú sedmu. Hralo sa v žalud'och. Získava z klasickej fleknutej hry 20 centov od každého a tiež 10 centov od každého za tichú sedmu. Spolu získava  $2 \times 20 + 2 \times 10 = 60$  centov.

Príklad 2: Lucia hlásila v hre stovku, ale nepodarilo sa jej získať 100 bodov. Tromf bol červeň, ktorý zdvojnásobňuje sumy. Za prehranú stovku musí zaplatiť každému  $2 \times 80$  centov, čiže  $160 + 160 = 320$  centov.



## Slovník pojmov

**Betl** – špeciálna hra. Hráč hrá tak, aby nezobral žiadny štych. Pred hraním zoberie karty z talónu a vyhodí tam dve svoje karty. Vhodné hlavne pre nízke karty.

**Durch** – špeciálna hra. Hráč hrá tak, aby zobral každý štych. Pred hraním zoberie karty z talónu a vyhodí tam dve svoje karty. Vhodné hlavne pre vysoké karty.

**Flek** – zdvojnásobenie prípadnej výhry (či prehry). Na flek môže dať protihráč ďalší flek a takto sa môže hodnota hry zvyšovať.

**Hláška** – ak má hráč kráľa a horníka jednej farby, môže to hrať tak, že pri ukladaní horníka zahlási 20, prípadne 40, ak ide o dvojicu v tromfovej farbe. Tieto body sa na konci kola zrátavajú s bodmi za desiatky, esá a posledný štych, ale nie so sedmou. Tá sa počíta samostatne.

**Mariáš** – názov pochádza zo slova sobáš. Mariáš je logická kartová hra pre troch hráčov a označenie sobáš vychádza z dvojice kráľa a horníka (vo francúzskych kartách dámy).

**Štych** – vyložená trojica kariet. Napríklad Jozef vyloží guľovú sedmičku, Lucia guľové eso a Peter, ktorý nemá gule ani tromfy, použije červeňového dolníka (alebo desiatku či eso, ak hrá s Luciou).

**Talón** – Kôpka s odhodnými kartami. Mariáš sa hrá s 32 kartami, pričom sú dve z nich hneď po rozdávaní a výbere typu hry uložené do tejto kôpky.

**Tromf** – Tromfy, alebo tromfové karty, sú jednou z farieb. Hráč na začiatku klasickej hry vyberá, ktorá farba (červen, zeleň, žalud' alebo guľa) bude mať toto privilegium. Tromfové karty sú silnejšie a len čo padne v niektorom štychu tromfová karta, prebije akúkoľvek inú. Jediná možnosť, ako prebiť štych s použitým tromfom je nasadiť vlastného tromfa s vyššou hodnotou.



Mariáš možno hrať aj na počítači alebo cez webové aplikácie. Na internete sú taktiež informácie o extralige v Mariáši. Na obrázku sú klasické české karty, nazývané aj „Mariášovky“.