

Pravidla mariáše

Volený mariáš pro tři hráče — od rozdání a volby trumfu přes závazky a flekování až po vyúčtování. Sepsáno podle pravidel Českého svazu mariáše a klasické karetní literatury, ověřeno proti běžné i soutěžní praxi.

OBSAH

1. Základní pojmy	7. Závazky
2. Pořadí karet	8. Flekování
3. Bodování	9. Sehrávka — pravidla zdvihu
4. Rozdávání	10. Vyhodnocení a sazby
5. Volba trumfu a talon	11. Specifika hry v aplikaci
6. Volba hry	12. Plánované varianty

1. Základní pojmy

- Mariáš se hraje s **32 kartami** ve čtyřech barvách — **červené, kule, zelené a žaludy** — po osmi hodnotách: **7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král, eso**.
- Sehrávky se účastní **tři hráči**. Jeden z nich — **aktér** — určuje, co se bude hrát, a hraje **sám proti dvojici obránců**. Obránci spolupracují a získané body si sčítají.
- Forhont** je hráč sedící ve směru hry za rozdávajícím. Dostává karty jako první, volí trumfy a (kromě betla a ducha) vynáší do prvního zdvihu. Po každé hře se role posouvají — příští hru rozdává dosavadní forhont.
- Cílem hry** je splnit předem ohlášený **závazek**; cílem protistrany je tomu zabránit.
- Hraje se **na zdvihy**: každý hráč po řadě přidá jednu kartu, nejvyšší karta zdvih bere a jeho vítěz vynáší do dalšího zdvihu.

2. Pořadí karet

Ve hrách **s trumfy** (hra, sedma, sto) se desítka počítá hned pod eso — přebije i krále. V **betlu a duchu** (hry bez trumfů) platí přirozené pořadí a desítka stojí pod spodkem.

TYP HRY	POŘADÍ OD NEJSLABŠÍ PO NEJSILNĚJŠÍ
S trumfy (hra, sedma, sto)	7 · 8 · 9 · spodek · svršek · král · 10 · eso
Betl a duch	7 · 8 · 9 · 10 · spodek · svršek · král · eso

Síla karet ve hře s trumfy (žaludy):



Je-li určena **trumfová barva**, přebíjí kterýkoli trumf všechny karty ostatních tří barev. Mezi trumfy rozhoduje jejich pořadí.

PŘÍKLAD

Trumfy jsou kule. Do zdvihu byly zahrány zelené eso, zelený král a kulová sedmička. Zdvih bere kulová sedmička — i nejnižší trumf přebije jakoukoli netrumfovou kartu.

3. Bodování

Body se počítají jen u trumfových her (hra, sedma, sto). U betla a ducha se body ani hlášky nesledují.

CO SE POČÍTÁ	BODY
každé eso	10
každá desítka	10
poslední zdvih (ultimo)	10
hláška — svršek + král téže barvy v jedné ruce	20
trumfová hláška — svršek + král v trumfech	40

Za esa, desítky a poslední zdvih dostává body ten, kdo příslušný zdvih vzal. V kartách je tedy $4 \times 10 + 4 \times 10 + 10 = 90$ „**zdvihových**“ **bodů**; hlášky se přičítají navrch (i s nimi lze v jedné hře získat nejvýše 190 bodů).

Hláška platí jen tehdy, když ji hráč ohlásí ve chvíli, kdy odehrává první kartu z dvojice — body pak patří jemu bez ohledu na to, kdo zdvih vezme.


+

=

hláška 20

(v trumfech 40)

svršek
král

♣ V aplikaci se hláška hlásí automaticky: jakmile odehraješ svrška nebo krále a druhého z dvojice držíš v ruce, hláška se započítá. Načasování ovlivníš tím, kdy kartu zahraješ.

PŘÍKLAD

Držíš zeleného svrška i krále. Ve třetím zdvihu odehraješ svrška — hlásíš „dvacet“. I když zdvih vezme soupeř, 20 bodů patří tobě. Kdyby zelené byly trumfy, hlásil bys „čtyřicet“.

4. Rozdávání

1. Rozdávající zamíchá karty (*v aplikaci rozdává server, vždy náhodně*).
2. **Forhont dostane 7 karet**, další hráč 5 a rozdávající 5; ve druhém kole dostane každý dalších 5 karet (schéma **7-5-5-5-5**).
3. Forhont si smí prohlédnout **jen prvních sedm karet** — druhou pěťici nesmí vzít do ruky, dokud nezvolí trumfovou kartu.

5. Volba trumfu a talon

1. **Volba trumfu:** Forhont vybere z prvních sedmi karet jednu kartu a odloží ji **lícem dolů** — její barva budou trumfy. Ukazuje se až po schválení hry.
2. **Volba naslepo („z lidu“):** Nemá-li v sedmi kartách nic pořádného, může forhont místo toho vytáhnout jednu kartu **naslepo z druhé, dosud zakryté pěťice**. Je to risk — trumfová barva může být zastoupena jedinou, klidně nejnižší kartou.
3. **Dobrání a talon:** Forhont vezme zbylých pět karet do ruky (má 12) a **dvě karty odhodí lícem dolů stranou** — to je **talon**. Hraje se tedy deset karet; talon leží stranou až do konce hry a **nepatří nikomu** (body z něj nezískává žádná strana).
4. **Do talonu nesmí eso ani desítka.** Odhodit nehodnotový trumf dovoleno je; obsah talonu se protihráčům nesděluje, a to ani po hře.
5. **Výjimka pro betl a durch:** hraje-li se hra bez trumfů, smí se do talonu odhodit cokoli — i eso či desítka (body se v těchto hrách stejně nepočítají).

♣ Aplikace nedovolený talon (s esem či desítkou) prostě nepřijme.

PŘÍKLAD

Forhont má v sedmi kartách žaludy: eso, krále a sedmičku. Zvolí žaludy — odloží třeba žaludského krále lícem dolů. Dobere pěťici, v ní najde žaludského svrška (trumfová hláška!) a dvě malé červené, které odhodí do talonu.

6. Volba hry — co se bude hrát

Tohle je srdce mariáše: postup, kterým se určí **druh hry** a **kdo je aktér**.

hra v barvě < betl < durch

1. **Forhont volí směr.** Po odhození talonu buď:

- chce hrát **v barvě** (s trumfy) → položí otázku „**Barva?**“, nebo
- chce hrát **bez trumfů** → rovnou ohlásí **betl** či **durch** (odložená trumfová karta se vrací do jeho ruky a nemá význam).

2. **Schvalování barvy.** Na otázku „Barva?“ odpovídají oba protihráči po řadě ve směru hry:

- „**Dobrá**“ — hru v barvě schvaluje;
- „**Špatná**“ — hru přebírá: **vezme si talon**, dvě karty odhodí do nového talonu a ohlásí **betl** (nebo rovnou **durch**). Stává se aktérem.

3. **Přebírání na durcha.** Z ohlášeného betla mohou zbývající dva hráči (včetně původního forhonta) hru ještě přebrat na **durch**. Na ohlášeného betla každý odpovídá **jediným slovem** rovnou v prvním kole flekování: „**dobry**“ (nechává), „**flek**“ (flekuje betla), nebo „**špatný — беру talon**“ (přebírá) — samostatné přebírací kolo se nekoná. Kdo přebírá, vezme si aktuální talon, odhodí dvě vlastní karty jako nový talon a poté hru ohlásí; protože jedinou vyšší hrou je **durch**, zazní „**durch**“. Každé převzetí hry tak jde stejnou cestou: vzít talon → odhodit → ohlásit. **Durch** už přebrat nelze a ani se neschvaluje — rovnou se flekuje.

4. **Ohlášení závazku.** Schválí-li oba obránci barvu, forhont **otočí trumfovou kartu** a ohlásí závazek: **hra, hra a sedma, sto**, případně **sto a sedma**. U betla a durcha je závazek dán druhem hry.

5. **Flekování a protizávazky.** Ohlášený závazek komentuje protistrana (viz kapitola 8). V prvním kole flekování trumfového závazku smí obránci navíc ohlásit vlastní závazky „**sedma proti**“ a „**sto proti**“.

6. **Sehrávka.** Do prvního zdvihu vynáší forhont; u betla a durcha aktér.

PŘÍKLAD PRŮBĚHU VOLBY

Petr (forhont) zvolí trumfovou kartu, odhodí talon a ptá se: „Barva?“ Anna: „Špatná“ — vezme talon, odhodí dvě karty a hlásí betla. Karel má ale sedm nejvyšších karet: „Durch!“ — bere talon po Anně a odhodí dvě karty. Aktérem je Karel, Petr s Annou brání. Následuje flekování a sehrávka.

7. Závazky

ZÁVAZEK	AKTÉR SLIBUJE	SPLNĚNO, KDYŽ...
Hra	uhrát víc bodů než obrana	body aktéra > body obrany (při rovnosti závazek splněn není)
Sedma (hra a sedma)	vzít poslední zdvih trumfovou sedmičkou	sedma vezme poslední zdvih a není přebita
Sto	uhrát alespoň 100 bodů	body aktéra ≥ 100; do hranice 100 se počítá jen první hláška
Sto a sedma	obojí najednou	každý závazek se vyhodnocuje zvlášť
Betl	nezískat žádný zdvih	aktér nevezme jediný zdvih

Durch	získat všechny zdvihy	aktér vezme všech deset zdvihů
--------------	------------------------------	--------------------------------

K sedmě

- Závazek není splněn, je-li aktér **donucen odehrát trumfovou sedmičku dříve** než v posledním zdvihu, nebo přebije-li mu ji v posledním zdvihu vyšší trumf.
- Hlášená sedmička smí být odehrána **až jako poslední karta trumfové barvy v ruce**, a to až v posledním zdvihu — pokud to pravidla zdvihu dovolují.
- Sedmu lze ohlásit **jen se sedmičkou trumfové barvy v ruce** (*aplikace závazek bez ní vůbec nenabídne*).
- Sedma se hlásí vždy spolu se hrou („hra a sedma“), ale **vyhodnocují a platí se samostatně**: lze vyhrát hru a prohrát sedmu, i naopak.

PŘÍKLAD — UHRANÁ SEDMA

Aktér drží v trumfech eso, desítku a sedmičku. Vytáhne soupeřům trumfy esem a desítkou; jeho sedmička je pak jediný trumf ve hře a bere poslední zdvih.

PŘÍKLAD — ZABITÁ SEDMA

Obránce si do posledního zdvihu schová trumfového krále. Aktérova sedmička v posledním zdvihu padne na krále — sedma je zabita, závazek nesplněn.

Ke stu

- Do hranice 100 bodů se počítá jen **první nahlášená hláška**. Prakticky: s trumfovou hláškou (40) stačí uhrát 60 zdvihových bodů, s obyčejnou hláškou (20) je potřeba 80.
- Z pohledu obrany: **obrana sto poráží**, získá-li aspoň 40 bodů (hraje-li aktér s trumfovou hláškou), resp. aspoň 20 bodů (s obyčejnou).
- Další (přespočetné) hlášky se nepropadají — počítají se do bodů **nad** hranicí 100, které se platí navíc (viz sazby).
- Sto lze ohlásit **jen s hláškou v ruce** — bez ní ho beztak nelze uhrát (zdvihových bodů je jen 90) a obrana by navíc přišla o možnost hlásit „sto proti“. (*Applikace závazek bez hlášky nenabídne; sto a sedma vyžaduje hlášku i trumfovou sedmičku.*)

PŘÍKLAD

Aktér hlásí sto s trumfovou hláškou. Uhraje tři esa, dvě desítky a poslední zdvih = 60 zdvihových bodů + 40 hláška = 100. Závazek splněn přesně.

K betlu a durchu

- Hraje se **bez trumfů** a desítka platí za nižší než spodek (přirozené pořadí).
- **Povinnost přiznat barvu a přebít platí beze změny i tady** — právě na ní stojí celá obrana proti betlu.
- Body ani hlášky se nepočítají — hodnotí se jen zdvihy.
- Do prvního zdvihu vynáší **aktér** (po skončení flekování).
- Betl není splněn, vezme-li aktér jakýkoli zdvih; durch není splněn, ztratí-li jediný.

PŘÍKLAD — BETL

Aktér hlásí betla s červenými 7-8-10 — chybí mu devítka. Sedmičku a osmičku nikdo vzít zdvih nedonutí, past je desítka: jediná červená, přes kterou ji lze vynutit, je právě devítka (povinnost přebít platí i v betlu). Obránci proto vysoké červené nevynášejí — pod ně by aktér desítku podhodil. Jakmile spoluhráč hráče s devítkou žádnou červenou nemá, přijde výnos devítky: aktér musí přebít a jediná vyšší červená v jeho ruce je desítka. Spoluhráč bez červených (a bez trumfů, které v betlu nejsou) jen odhodí — desítka bere zdvih a betl padá.

Protizávazky obrany („proti“)

- V **prvním kole flekování** trumfového závazku může kterýkoli obránci ohlásit **sedmu proti** (vezme poslední zdvih trumfovou sedmičkou on), **sto proti** (obrana uhraje 100 bodů; i zde se do hranice počítá jen její první hláška), případně **sto a sedmu proti**.
- Hlásit proti lze jen závazky, **které aktér sám neohlásil**.
- Protizávazky se vyhodnocují a platí samostatně, stejnými sazbami; flekovat je může volící strana.

8. Flekování

Flekováním dává protistrana najevo, že ohlášenému závazku nevěří — a **zdvojnásobuje jeho sazbu**.

- Po ohlášení závazku se obránci po řadě ve směru hry vyjádří: „**Dobry**“ (souhlas) nebo „**Flek**“ (pochybnost, sazba $\times 2$).
- Flekovat lze **každý závazek zvlášť**: „flek na hru“, „flek na sedmu“, „flek na sto“.
- Strany se mohou střídavě přebíjet dál: **flek** (obrana) → **re** (aktér) → **tutti** (obrana) → **boty** (aktér; jinde zvané „retutti“) — a případně ještě **kalhoty** a **kaiser** — každý stupeň sazbu opět zdvojnásobuje ($2\times$, $4\times$, $8\times$, $16\times$, $32\times$, $64\times$).
- V dalším kole se lze vyjadřovat **jen k závazku, který protistrana v předchozím kole flekovala**.
- Flekování končí schválením — u obrany musí „Dobry“ říct **oba** obránci.
- **Limit**: celková sazba za jednu hru nepřesáhne **500 žetonů**.
- Zvláštní případ: jsou-li po flekování závazky finančně přesně vyrovnané (typicky flek na hru, sedma bez fleku a jistá, a volící strana hru uzná za prohranou), **sehrávka se nekoná** — není o co hrát.

PŘÍKLAD

Aktér hlásí „hra a sedma“. Anna: „Flek na sedmu.“ Karel: „Dobry.“ Aktér: „Re!“ Anna i Karel: „Dobry.“ — Hra se platí v základu (1), sedma čtyřnásobně ($2 \times 2 \times 2 = 8$).

Ložené hry

Závazek je *ložený*, je-li už před sehrávkou nepochybné, že ho aktér nemůže nesplnit (u hry/sedmy/sta nemůže ztratit ani 10 bodů z 90; u betla nemůže vzít zdvih; u durcha nemůže zdvih ztratit). Kdo flekuje loženou hru, platí rozdíl mezi vyflekovanou a základní sazbou **sám za celou obranu** (flekovali-li oba, dělí se o něj); neflekující obránci platí jen základní sazbu.

9. Sehrávka — pravidla zdvihu

Do prvního zdvihu vynáší forhont (u betla/durcha aktér); do dalších vždy vítěz předchozího zdvihu. Při přidávání karty platí v tomto pořadí (u betla a durcha odpadají jen trumfové kroky — barvu ctít a přebíjet se musí vždy):

- 1. **Přiznej barvu** — máš-li kartu vynesené barvy, musíš ji zahrát.
- 2. **Přebij, můžeš-li** — v rámci přiznané barvy musíš zahrát vyšší kartu, než je dosud nejvyšší ve zdvihu, pokud ji máš.
- 3. **Bez barvy trumfuj** — nemáš-li vynesenu barvu, musíš zahrát trumf. Je-li ve zdvihu už trumf, musíš ho **přetrumfnout** vyšším, pokud můžeš.
- 4. **Po přebití trumfem** stále platí povinnost přiznat vynesenu barvu, ale přebíjet už v ní nemusíš (barva trumf stejně nepřebije).
- 5. **Nemáš-li barvu ani trumf**, zahraj cokoli — zdvih ale vzít nemůžeš.

Zdvih bere nejvyšší trumf, a není-li ve zdvihu trumf, nejvyšší karta vynesené barvy. Nahlížet lze jen do posledního ukončeného zdvihu.

♣ Aplikace legální karty sama nabídne — zahrát nelegální kartu není možné.

PŘÍKLAD 1

Trumfy žaludy. Vyneseno zelené eso, druhý hráč nemá zelené a zabije žaludskou osmičkou. Třetí hráč zelené má — musí je přiznat (třeba devítku), přebíjet nemusí. Zdvih bere osmička žaludů.

PŘÍKLAD 2

Trumfy žaludy. Vynesena zelená desítka, druhý hráč zabije žaludskou sedmičkou. Třetí hráč zelené nemá, žaludy má — musí přetrumfnout, drží-li vyšší žalud než sedmičku.

10. Vyhodnocení a sazby

Po posledním zdvihu se závazky vyhodnotí **každý zvlášť** a vyrovnají v žetonech: splněný závazek platí **každý obránce aktérovi**, nesplněný platí **aktér každému obránci**. (U protizávazků obrany zrcadlově.)

ZÁVAZEK	SAZBA	V ČERVENÝCH
Hra	1	2
Sedma (hlášená)	2	4
Tichá sedma	1	2
Sto (hlášené)	4	8
Tiché sto	2	4

Betl	15	15 (bez trumfů)
Durch	30	30 (bez trumfů)

- **Červené jako trumf zdvojnásobují** sazbu všech trumfových závazků (hra, sedma, sto i jejich tiché varianty). Betla a durcha se netýkají — hrají se bez trumfů.
- **Kombinované závazky** se sčítají; je-li splněn jen jeden, jeho výhra se s prohrou druhého **započte** (odečte).
- Flekování násobí sazbu příslušného závazku (2×, 4×, 8×...), viz kapitola 8.

Sto — desítky nad a pod

- **Splněné sto:** aktér dostane sazbu sta a k tomu jednu (vyflekovanou) sazbu za **každých 10 bodů nad 100** — včetně přespočetných hlášek.
- **Prohrané sto:** aktér platí jednu (vyflekovanou) sazbu sta za **každých 10 bodů chybějících do 100** a k tomu za **každých 10 bodů, které obrana získala hláškami**. Základní sazba se už zvláště nepřičítá.

PŘÍKLAD — VYHRANÉ STO

Aktér uhraje 110 bodů. Bere sazbu sta (4) + 1 desítka nad 100 (4) = **8 žetonů od každého obránce**.

PŘÍKLAD — PROHRANÉ STO

Aktér uhraje jen 90 bodů a obrana měla hlášku 20. Platí 4 (jedna chybějící desítka do 100) + 8 (dvě desítky z hlášky obrany) = **12 žetonů každému obránci**.

Tiché sto a tichá sedma

- **Tiché sto:** Při hře (i hře a sedmě) může kterákoli strana dosáhnout 100 a více bodů — do tichého sta se počítají **všechny** hlášky bez omezení. Aktuální (tedy případně vyflekovaná) cena hry se pak zdvojnásobuje a za každou desítku nad 100 náleží vítězné straně tatáž částka navíc. Tiché sto **nelze prohrát** — buď ho strana uhraje, nebo se nic neděje.
- **Tichá sedma:** Vezme-li při hře nebo stu poslední zdvih trumfová sedmička, aniž byla hlášena, platí se polovina sazby sedmy. Je-li tichá sedmička v posledním zdvihu naopak **zabita** vyšším trumfem, platí strana, která ji vynesla — tichou sedmu tedy (na rozdíl od tichého sta) prohrát lze.

VELKÝ PŘÍKLAD — STO A SEDM V ČERVENÝCH

Aktér hlásí **sto a sedm v červených**. Obrana dá flek na obojí, aktér re na sto. Sto uhraje, sedmu prohraje:

- Sto: 4 → červené 8 → flek 16 → re **32** (vyhráno)
- Sedma: 2 → červené 4 → flek **8** (prohráno)
- Výsledek: 32 – 8 = **24 žetonů od každého obránce**.

11. Specifika hry v aplikaci

- **Nelegální tahy neexistují** — aplikace nabízí jen karty, které smíš zahrát, a nedovolený talon nepřijme. Pravidla o renoncích (pokutách) proto nejsou potřeba.

- **Hlášky se hlásí automaticky** při odehrání první karty z dvojice — s jednou výjimkou: hraje-li tvoje strana **hlášenou stovku**, aplikace se před odehráním karty z dvojice zeptá, zda hlášku nahlásit. Nahlášení je totiž dobrovolné a do sta se počítá jen **první nahlášená** hláška — soupeři by tě jinak mohli donutit „spálit“ slabší hlášku dřív, než přijde na řadu ta trumfová.
- **Body, sazby a platby počítá aplikace** — po hře se výsledek promítne do banku stolu.
- **První výnos betla a durcha** se neodkládá lícem dolů předem, jak velí kamenná pravidla — aktér prostě vynese po flekování. Online by šlo jen o zdržující rituál.
- **Míchání:** zatím rozdává server po každé hře náhodně zamíchaný balíček. Chystáme volbu stolu s „hospodským“ mícháním — karty se po hře jen složí po kupkách a sejmou, takže vzniknou poctivé „lepivé“ listy jako u živého stolu (viz plánované varianty).
- Vidíš vždy svůj list, poslední ukončený zdvih a průběžné informace, které pravidla dovolují — nic víc.

12. Plánované varianty

- **Licitovaný mariáš** — dražba závazků (licituje se od sedmy výše), navíc závazky **dvě sedmy a dvě sedmy a sto**.
- **Hospodské míchání** (volba stolu): karty se po hře nemíchají — rozdávající složí kupky (odhoz a zdvihy hráčů) v náhodném pořadí, které všichni vidí, a hráč před ním balíček sejme (nejméně 2 karty shora či zdola). Vzniknou „lepivé“ listy jako u živého stolu. Role se točí dokola: forhont → rozdávající → snímající.
- **Volitelné sazby a varianty stolu** (např. vyložený betl/durch).

Mariáš u nás zůstane hrou pro tři — křížový mariáš ani čtyřhráčové varianty (s pauzírujícím rozdávajícím) neplánujeme.

Sepsáno pro **Karetní klub**. Podklady: *Obecná pravidla hry mariáš* (Český svaz mariáše, 2009), klasická knižní pravidla mariáše a článek Mariáš na české Wikipedii.