

Mariáš

Volený mariáš je karetní hrou pro tři hráče. Hraje se s 32 kartami. Každá ze čtyř barev, které se označují jako červené, kule, listy a žaludy, má po osmi kartách. Červená barva zaujímá výsadní postavení, pokud jsou červené zvoleny jako trumfy, hraje se o dvojnásobek peněz než u ostatních barev. Ve voleném mariáši hrají vždy dva hráči proti jednomu.

Rozdávání

Rozdávající hráč dá hráči po levici nejprve sedm karet, ze kterých hráč (forhont) vybere trumfovou barvu (hráč po pravici rozdávajícího se nazývá zadák). Rozdávající poté dává každému hráči po pěti kartách. Hráči, kteří hrají spolu, tedy dostanou každý deset karet. Proti nim stojí hráč s 12 kartami. Pokud má forhont na ruce od každé barvy maximálně dvě karty, může zvolit trumf „z lidu“. To znamená, že naslepo zvolí jako trumf jednu z pěti rubem položených karet. Po zvolení trumfové barvy se hráč podívá na všechny karty a dvě z nich zahodí do talonu.

Než začne hra

Forhont se nejprve zeptá protihráčů na barvu. Odpovědí mu je „dobrá“, pokud hráči schvalují hru, nebo „špatná“. V případě, že se hráči nelíbí barva (řekne „špatná“), bere si talon a zvolí vyšší druh hry, což je betl nebo durch, o nich viz dále. Když je hra schválena, forhont otočí trumf, řekne trumfovou barvu a k tomu může přidat dovětek „hrají sedmu“, „hrají sto“, nebo „hrají sto a sedmu“. O těchto závazcích bude pojednáno níže. Nyní si řekneme, jak by vypadala sehračka obyčejné hry.

Flekování

Na trumfovou barvu hráči odpovídají buď „flek“, pokud si myslí, že uhrají hru, nebo „mlčím“, v případě, že si na vítězství nevěří. Když oba hráči mlčí, hra končí a každý z protihráčů musí forhontovi zaplatit základní sazbu za hru. Na flek může forhont v případě, že disponuje dobrou kartou, odpovědět „lepší“, nebo může mlčet a flekování končí. Na „lepší“ můžou protihráči odpovědět „tutti“, forhont může říci „boty“ atd. Flekovat je ale potřeba s rozmyslem, protože za každý flek se sazba za hru zdvojnásobuje.

Bodování

Cílem hry je uhrát vyšší počet bodů než soupeř(i). Započítává se deseti body každé uhrané eso a desítka. Eso je tradičně nejvyšší kartou a však hned po něm následuje desítka. Deseti body je rovněž ohodnoceno sebrání posledního zdvihu. Body se dají ještě získat v případě, že hráč drží svrška a krále stejné barvy. Tomuto páru se říká hláška, a pokud je v trumfové barvě, hráč získává 40 bodů. Hlášky v ostatních barvách jsou ohodnoceny dvaceti body. Celkem je tedy ve hře 190 bodů: 80 bodů za esa a desítky, 100 bodů za čtyři hlášky a deset bodů za poslední zdvih. Hra tedy nemůže nikdy skončit remízou.

Sehrávka

První kartu vynese forhont. Hráči musí dodržovat dvě základní pravidla: přebíjet a ctít barvu. Na vnesenou kartu musí protihráč odpovědět vyšší kartou stejné barvy. Pokud žádnou takovou kartu nemá, nese jakoukoliv nižší kartu téže barvy. V případě, že hráč nedisponuje kartou stejné barvy, musí vynést trumf, který přebijí všechny ostatní barvy bez ohledu na jejich velikost. Například netrumfové eso tak může být přebito sedmičkou trumfové barvy. Pokud hráč nemá stejnou barvu ani trumf, může vynést jakoukoliv jinou kartu. Zdvih vyhrává nejvyšší karta nesené barvy, případně nejvyšší trumf. V dalších kolech vynáší vždy hráč, který vyhrál předchozí zdvih. Na konci hry sečtou hráči svá esa, desítky, hlášky a poslední zdvih a vyhrává strana s vyšším počtem bodů.

Sedma

Pokud forhont hraje „sedmu“, zavazuje se, že sebere poslední zdvih trumfovou sedmou. Pokud je forhont nucen hrát sedmu dříve, nebo pokud protihráčům zůstane v posledním kole trumf, forhont sedmu prohrává. Hra a sedma je hodnocena zvlášť a samostatně se i flekuje. Sedmu samozřejmě není možné ohlásit, pokud ji hráč nemá na ruce. Sazba za sedmu je dvojnásobek základu hry. Pokud kterýkoliv hráč uhraje sedmu, aniž by byla ohlášena, dostává za tzv. tichou sedmu stejnou sazbu jako za základ hry.

Sto

Forhont může také ohlásit „sto“ a tím se zavázat, že uhraje sto a více bodů. Je zřejmé, že nutnou podmínkou pro vyhrání této varianty hry je zapotřebí

mít na ruce alespoň jednu (nejlépe trumfovou) hlášku, protože samotné bodované karty a poslední zdvih dají maximálně 90 bodů. Za uhranou stovku náleží forhontovi čtyřnásobek základu hry plus stejná částka za každých deset bodů nad stobodovou hranici. Když ale sto bodů neuhraje, platí tutéž sazbu za neuhranou stovku plus za každých deset bodů, které mu do stovky chybí a rovněž za každých deset bodů, které soupeři získali na hláškách. Pokud některá ze stran uhraje sto bodů, aniž by tento závazek ohlásila, získává sazbu za tiché sto ve výši dvojnásobku základu hry. Tiché sto na rozdíl od hlášeného nelze prohrát.

Sto a sedma

V této variantě hry se hráč zavazuje uhrát sto bodů a současně sebrat poslední zdvih trumfovou sedmou. Pro ohlášení „sto a sedma“ je opět nutné disponovat alespoň jednou hláškou a vlastnit trumfovou sedmu. Hra „sto“ a „sto a sedma“ se hraje i v případě, že oba protihráči hru nefleknou. Obě části hry se flekují a bodují zvlášť, přičemž sazby jsou shodné jako u samotné sedmy a stovky.

Betl

Zvláštním typem hry je betl a durch. Betl (neboli žebrák) volí hráč ve chvíli, kdy má povětšinou nízké karty. Pro betla se může rozhodnout buď forhont, nebo protihráči, když chce forhont hrát barvu. Hráč, který chce hrát betla, svůj záměr oznámí a čeká, zdali některý z protihráčů nechce hrát durcha. Pokud ne začíná sehrávka. Hráč, který hraje betla, se zavazuje nesebrat ani jeden zdvih a hraje tak proti zbývajícím hráčům. Ve hře nevystupují žádné trumfy a desítka se řadí na svoji obvyklou pozici mezi devítku a spodka.

Durch

Pokud má hráč obzvláště vysoké karty, může se rozhodnout hrát durcha. V tom případě se hráč zavazuje, že sebere všechny zdvihy. Stejně jako u betla se nehraje na trumfovou barvu a desítka má svoji obvyklou, nižší hodnotu. Hráč, který ohlašuje durcha, vynáší a nemusí čekat na schválení od protihráčů, protože se jedná o nejvyšší variantu hry ve voleném mariáši. Sazba za durcha je dvojnásobek sazby za betla, která se obvykle pohybuje od pěti- až po patnáctinásobek základu hry, takže sazba za durcha činí deseti- až třicetinásobek.