

PŘEDMLUVA

Bolestně pociťuji nedostatek vhodné literatury o této starobylé skvostné hře. Rozhodl jsem se vyhovět četným přáním přátel a známých a sepsal jsem příručku, která má sloužit nejen jako základní pomůcka při výuce mariáše, nýbrž může poskytnout poučení i výbornému a schopnému mariášníkovi, který si potřebuje ověřit platnost některých fines.

Licitovaný mariáš ve třech je hrou vsutku královskou a jen bridge se může s ním úspěšně měřit v logice pravidel. Neboť zdaleka není pravdou bohužel tak často mezi laiky rozšířené rčení, že mariáš je hra veskrze hospodská.

Ovšem jenom mariáš ve třech může poskytnout naprosté uspokojení vzhledem k významu teorie informací; jak nádherný a hřejivý pocit přináší vzorná spolupráce dvou hráčů při obraně betla, chycení sedmy či polapení soupeřovy desítky! Mariáš ve čtyřech (tzv. "křížový"; též křížák) má více zranitelnou logiku a je založen spíše na náhodě (s úspěchem je možno jej provozovat ve vlaku pro zkrácení cesty). Pokud se týče mariáše lizaného (ve dvou), nezbyvá než souhlasit s Poláčkem, "že tento je dobrý pro staré manžele v důchodu nebo pro odsouzence, jenž tráví poslední noc před popravou hrou v mariáš se svým dozorcem." A hrát mariáš volený, tuto nudnou variantu mariáše ve třech, v níž rozhoduje o osudu celé hry jen "dokup" v 8. až 12. kartě, na což nemáme žádný vliv, je jako zbavit rozkvetlý košatý strom celé koruny a ponechat holý peň.

Síla a kouzlo licitovaného mariáše nespočívá v pouhém memorování pravidel a suché znalosti teorie bez fantazie, ale je nutno co nejvíce aktivně hrát, vždy přihlédnout i k psychologii protihráče, studovat ji a pružně přizpůsobovat hru momentální situaci. Konečně není možno ani dost zdůraznit, že i zde - jako v každé hře - se občas musíme spolehnout na intuici a vyjíměčně hrát i proti obvyklým pravidlům. Jen to, ovšem za předpokladu důkladných znalostí teorie, dává hře její nenapodobitelný říz.

Doufám tedy (a plně jsem se o to snažil), že jsem uspokojil i náročné karbaníky. Pokud jsem se snad dopustil někde menší nepřesnosti, omlouvám se za ni. Za veškeré připomínky budu velice vděčen a případné korektury budou do vydání dotisku hotovy. Závěrem bych chtěl velice poděkovat oběma recenzentům, kteří se s radostí podjali tohoto náročného úkolu a společně se mnou prošli celý obsah. Díky jim jsem byl upozorněn na některé nedostatky a musel jsem některé kapitoly přepracovat.

Při výuce mariáše přeji začátečníkům hodně zdarů a hodně karetního štěstí.

Autor

ÚVODEM, ANEB JAK STUDOVAT TUTO PŘÍRUČKU

Dovedu si živě představit, jak úplný začátečník, kterému se tato příručka dostane do rukou, po přečtení několika stránek rezignuje a odhodí ji se slovy: "To je na mě příliš složité, to nemá cenu, na to nestačím". Avšak vážení čtenáři, nedejte se odradit, neztrácejte naději a pokračujte ve studiu.

Napoprvé je třeba, abyste dobře zvládli problematiku licitace a techniku jednotlivých variant v mariáši (tedy hru, sedmu, stovku, betla, durcha, dvě sedmy) a učinili si první názor o možných zákrutech této skvělé hry.

Dále je nezbytně nutné, abyste sami co nejvíce hráli a zároveň se přitom poučovali z teorie, kterou Vám tato příručka nabízí. Až si osvojíte techniku hry, budou Vás postupně stále více napadat různé otázky - o složitějších herních problémech - a budete se tedy vracet zpět od praxe k teorii.

A pak teprve začne plnit tato brožura svou vlastní funkci jakéhosi "Repetitoria", totiž tu, že v ní budete nalézat odpovědi a řešení na nejrůznější dosud nevyjasněné herní situace. A v tu chvíli započíná Váš vlastní mariášnický vzestup!

I. PŘEHLED ZÁKLADNÍCH PRAVIDEL

Mariáš se hraje 32 jednohlavými či dvouhlavými mariášovými kartami; rozeznáváme 4 základní barvy:

červené - "srdce"	Č
zelené - "piky"	Z
žaludy - "trefy", "kříže"	Ž
kule - "káry"	K

Každá barva obsahuje ve vzestupné linii těchto osm karet:

sedm	7
osm	8
devět	9
deset	10
spodek - "kluk"	Sp
svršek - "filek", "dáma"	Sv
král	Kr
eso	E

Další výrazy:

"žoužel", "plívy", "plinery"	7, 8, 9
"figury"	Sp, Sv, Kr
"valéry", "vostrý"	10, E

Trumfy jsou karty nadřazené barvy, ve které se odehrává vylicitovaný druh hry. př.: je hlášena žaludská sedma: tzn. že trumfy jsou žaludy.

Eso je nejvyšší kartou ve všech licitačních stupních. Eso netrumfové barvy může být přebito pouze trumfem. Trumfové eso je nejsilnější kartou a nemůže být přebito ničím.

Desítka je po esu druhou nejsilnější kartou. Přebíjí tedy spodka, svrška i krále.

Pozor: Tento sled neplatí v betlu a durchu, kde je desítka mezi 9 a Sp.

Zbylé karty zachovávají svou hodnotu ve všech variantách mariáše podle svého místa ve vzestupné linii; tzn. že **král** přebíjí vždy Sv, Sp, 9, 8, 7, ve hře, betlu i durchu.

POSTUP HRY

1. Hráč číslo 2 (prostřední hráč) "snímá"; tj. rozdělí balíček karet na dvě libovolné části. (V licitovaném mariáši se karty před začátkem hry nepromíchávají!)

2. Hráč číslo 3 (rozdávající, "na vocase", zadák) "překládá"; tzn. přiloží dosud spodní polovinu balíčku navrch. Poté začne rozdávat každému pět karet hráčem číslo 1 počínaje, sobě naposled (**hráč číslo 1 - forhond, předák, vedoucí hráč - fořt**). Po rozdání 15-ti karet dá 2 karty do talonu (tj. stranou) a pak rozdává zbylé karty opět po pěti předákem počínaje.

Poznámka: Číslování hráčů se rozumí po směru hodinových ručiček. Aby se předešlo zbytečným dohadům, kdo rozdává a kdo je předák, doporučuje se při hře označit forhonda starým kloboukem. Po skončení hry odevzdá forhond klobouk hráči sedícímu po levici a stane se sám rozdávajícím.

	1		3		2	
3	2	2	1	1	3	

3. Licitace: zahajuje ji prostřední hráč na předáka. Poté se připojí do licitace i hráč číslo 3. Dosáhnou-li 2 a 3 stejné licitační výše (např. oba chtějí hrát stovku) a když předák "pasuje" (tj. nezasahuje do licitace), pak má přednost hráč číslo 2. V ostatních případech má při licitační rovnosti vždy přednost hráč číslo 1. Jinak samozřejmě vítězí v licitaci ten hráč, který nabídl nejvyšší variantu (tj. vylicitoval nejvýše) a bere talon. Výhoda forhonda tedy spočívá v tom, že při stejné výši vylicitovaná karta má přednost před hráči 2 a 3.

Talon - prakticky jediný prvek hazardu v mariáši, dvě neznámé karty.

Hráč, který získal licitaci, je povinen hrát vylicitovanou variantu anebo kteroukoliv vyšší, nikdy však nesmí sestoupit ani o jednu příčku v licitačním žebříčku.

př.: Při licitaci nabídli hráč č. 2 i hráč č. 1 shodně "stovku" - licitaci získává hráč č. 1, bere talon a musí hrát kteroukoliv "stovku" nebo cokoli vyšší v licitačním žebříčku - viz dále.

Po volbě druhu hry odloží dvě karty, které nepotřebuje, zpět do talonu. Bývají to většinou jiné karty než přijal, mohou to být ovšem i tytéž.

Pozor: do talonu se při všech hrách kromě betla a durcha nesmí odhazovat eso a desítka!

Licitační žebříček

- hra
- lepší (červená) hra obvykle se nelicitují
- sedma
- lepší sedma
- stovka viz
- lepší stovka speciální
- sto a sedm kapitoly
- lepší sto a sedm
- betl
- durch
- dvě sedmy

pozn.: Někdy je možno (dle dohody před započítáním hry) licitovat i lepší dvě sedmy (tj. trumfová červená na poslední štych), či dokonce sto plus dvě sedmy! Ovšem častěji se licitují jen prosté dvě sedmy s tím, že přednost má vždy forhond.

4. Flekování: Flek je zhodnocení situace soupeřem, který si myslí, že ve spolupráci se spoluhráčem zvítězí. Význam fleku vynikne hlavně při finančním zhodnocení hry, neboť zdvojnásobuje sazbu. Bližší objasnění viz bod 7.

5. První "výnos" provádí hráč číslo 1 vždy kromě případu, kdy hráči číslo 2 nebo 3 hrají betla či durcha (viz tyto kapitoly). V průběhu hry je pak na výnosu vždy ten hráč, který v předcházejícím štychu (zdvihu) "přebil" karty zbylých dvou hráčů.

6. Hra - viz pokyny pro hru.

7. Cíl základní hry - tj. licitačního stupně "hra" nebo "lepší hra" je uhrát co nejvíce es a desítek.

každé eso a desítka platí	10 bodů
král a svršek téže barvy v jedné ruce (mariage-svatba)	20 bodů
král a svršek v trumfech v jedné ruce	40 bodů
poslední čtyř	10 bodů

Součet dosažených bodů všech tří hráčů je maximálně 190 - nemůže být tedy nikdy remíza.
Lepší (červená) barva má přednost před barvami ostatními - zdvojnásobuje sazbu.

Flek - (též "majzl", "pudem") - rovněž zdvojnásobuje sazbu (tzn., že flek na lepší barvu sazbu logicky zečtyřnásobuje)

Re - též "sub", "větší", "vejš" - zečtyřnásobuje sazbu (tzn.: re na lepší zesminásobuje základ)

Tutti - zesminásobuje

Boty - zešestnáctinásobuje základní sazbu.

Pozn.: Flek mohou dát pouze hráči 2 či 3; další zvýšení (tedy re hlásí při velmi silné kartě vedoucí hráč 1. Spoluhráči mohou na předákovu re odpovědět tutti. Další "točení na boty" je již od předáka velký hazard.

8. Po skončení hry se úlohy hráčů posunou doleva - po směru hodinových ručiček. Fořt první hry se nyní stane rozdávajícím (č. 3), prostřední hráč z první hry se stane forhondem a původně zadák teď hráčem č. 2. Viz poznámka a schéma za bodem 2.

POKYNY PRO HRU (neplatí pro betla a durcha)

1. CTÍT BARVU A PŘEBÍJET

Nelze-li přebít, pak pouze ctít barvu.

Nelze-li ani ctít, pak trumf.

Není-li trumf, pak cokoliv (viz bod 3).

2. VYNÁŠET

Hraješ-li sám, tak:

a) Dlouhou silnou barvu, abys vybijel soupeřům trumfy. Neváhej začínat esem své dlouhé silné barvy.

b) Není-li dlouhá silná barva, tak nes od barvy středně dlouhé. Je-li desítka, snaž se ji "osvobodit" (pokud nemáš i eso) tím, že vynášíš vysoké karty a nutíš soupeře přebíjet esem.

c) Neboj se trumfovat (nicméně uvaž podle situace; není na to přesné schéma).

Pokud hraješ "obranu" (tj. se spoluhráčem), pak:

a) Nenos vysoké karty (od spodka výše) pod spoluhráče; "neraň ho" tím, že vyneseš např. krále; spoluhráč musí přebíjet např. desítkou a hráč hrající sám (předpokládejme č. 1) může "zabít" esem.

Pozor: Toto pravidlo uplatňuj pouze tehdy, hraješ-li na pozici číslo 2!

Pro zjednodušení a lepší názornost předpokládáme v dalším, že licitaci získal hráč č. 1 - hraje tedy sám proti 2 a 3.

Naopak: hraješ-li na pozici číslo 3 (tj. vedoucí hráč sedí "za tebou" a ty na něj hraješ), pak je účelem podbíjet mu desítky - tedy snažit se se spoluhráčem číslo 2 získat co nejvíc.

b) Poslouchej "pokyny" dané ti hrou tvého spoluhráče; tj. nes jím ukázanou barvu (např. při obraně sedmy), pokud se dostaneš na čtyř.

c) Důležité! Nedávej ukvapeně za každou cenu "domů" eso, neboť ti může uklouznout desítka hráče číslo 1, kterou vlastním přičiněním můžeš "chytit". Esem zabíjej jen tehdy, má-li desítku dané barvy spoluhráč.

90% chyb začátečníků spočívá v tom, že zabíjejí esem třeba i sedmu v překotné snaze získat rychle domů 10 bodů.

d) Desítku "uhraj" domů ve většině případů. Vyjímkou je situace, kdy bezpečně víme, že hráč číslo 1 má ještě jinou kartu téže barvy (např. zbylou figuru z dvacítky).

Zbylé možnosti výnosu (podle situace), jsou uvedeny též pod bodem 1.

3. MAZAT

Rozumí se přihrát desítku či eso "domů" spoluhráči, který "přebil" tehdy, nemůžeš-li sám ctít ani přebíjet ani "zabít" trumfem). Samozřejmě nemažeš soupeřovi!

a) Zásadně "maž" desítku, je-li bez esa.

b) Máš-li eso i desítku téže barvy, pak maž dříve eso! (Důležité pro informaci spoluhráče).

c) Máš-li jenom eso (a ne desítku té barvy), pak nemaž hned při první příležitosti, neboť by ti mohla uniknout desítka, má-li ji hráč číslo 1 (nevyjde vždy, třeba má desítku spoluhráč, ale zásadně se čeká).

d) Máš-li jak eso a desítku téže barvy (např. Č), tak i desítku bez esa druhé barvy (např. Ž), pak o tom, co namažeš **dříve**, zda Č;E nebo Ž;10, rozhodne zpravidla **délka** (tj. počet karet) těchto barev ve vlastním listu; dříve mažeme od **dlouhé barvy**.

Vyjímkou tvoří samozřejmě "plonková" desítka, kterou mažeme ihned při první příležitosti.

(Plonková desítka - "sólóvá" desítka jedné barvy v listu. Je to vždy nejslabší článek hry.

Výnosem soupeřova esa této barvy je vždy ztracena a nadto jsme my demaskováni!)

4. BEZPODMÍNEČNĚ POČÍTAT PROŠLÉ TRUMFY

Podle své karty dopočítat do osmi.

5. MÍT NA ZŘETELI CÍL HRY, NEJEN HRANÝ "ŠTYCH"

II. HRA A STOVKA

OBECNĚ

Hra - (zisk více bodů než soupeř) nabývá v licitovaném mariáši významu převážně při sedmĚ, dává-li se flek na hru a hráč číslo 1 se točí na re.

Zvláštní modifikací hry je "stovka", kdy bránící hráči nesmějí uhrát více než třicet bodů v desítkách a esech, jinak vedoucí hráč stovku prohrál.

Je jasné, že k docílení stovky musí kromě desítek a es mít jeden mariáš - neboť jinak by v nejlepším případě docílil 90. Zpravidla je to mariáš v trumfech, čítající 40 bodů (čtyřicítka). Součet těchto základních bodů číselných a hlášky, rozhodujících pro uhrání **hlášené** stovky, je tedy 130, ze kterých vedoucí hráč musí uhrát minimálně 100.

Proto tedy hráči v obraně vítězí, docílí-li čtyřiceti v esech a desítkách.

Ve vyjímečných případech, nemá-li hráč hrající stovku k dispozici trumfový mariáš v ruce, může použít jakéhokoliv jiného mariáše; ten ovšem platí jen za 20, a tak k dosažení stovky musí vedoucí hráč získat ještě 8 desítek či es - nebo samozřejmě sedm a poslední štych. Obráně vítězí v tomto (ostatně vzácném) případě, dosáhnou-li 20 v desítkách a esech.

Z uvedeného vyplývá, že pro hlášenou stovku je rozhodující pouze **jeden** mariáš v ruce "stovkaře". Ostatní tři eventuální mariáše, tzv. pomocné hlášky, ať je má kdokoliv, se uplatní až po rozhodnutí o výsledku stovky; je-li vedoucím hráčem uhrána, připočítávají se mu **jeho** další mariáše navrch, je-li shozena, připočítávají si úspěšní obránci své mariáše na vlastní konto.

př.1: Vedoucí hráč uhráje 7x10 plus čtyřicítka plus dvě dvacítky. Uhrál tedy celkem 110+40; stovka je splněna a hráči se započítává uhraných 150.

př.2: Hráč č. 1 vylicitoval stovku; uhrál devadesát (tedy prohrál), protihráči uhráli v obraně 4x10 v desítkách a esech a navíc měli dvě dvacítky (celkem tedy 80). Hráč č. 1 byl "dole" 5krát (tj. obránci udělali 5 "štrofů", "pádů" - jeden na číselných kartách, čtyři na hláškách.

př.3: Vedoucí hráč nemá trumfový mariáš, uhrál 8 desítek a 1 mariáš. Docílil tedy rovných 100, stovku uhrál a jeho protihráčem nepomůže kromě zisku jedné zbylé desítky ani 80 (třeba) ve zbylých - pomocných hláškách.

A: ZÁSADY ÚTOKU VE HŘE ČI STOVCE

1. Pustit soupeřům co nejméně desítek či es. Toho dosáhneme:

- a) Vhodným odhozem do talonu - je nutno zbavit se krátké barvy, abychom "zabili" soupeřovo eso a desítku této barvy svými trumfy.
- b) Prosazením své dlouhé barvy (někdy je nutno proto i vytrumfovat).
- c) Uhráním posledního štychu, který často rozhoduje.

2. Zabránit mazání soupeře

- a) Hrozí-li velké riziko mazání, má-li vedoucí hráč více nízkých karet v dlouhé barvě, pak zahrát tyto karty před zahájením trumfování. (Dokud jsou trumfy ve hře, je vždy menší riziko na mazání slabé karty, neboť se musí přebíjet trumfem, nemůže se tedy mazat.)
- b) Mají-li soupeři trumfovou desítku, je třeba se snažit zneškodnit ji výnosem nízkého trumfu, nebo tlakem své dlouhé barvy. Pouze v případě trumfového sextra (šesti karet) je poloviční naděje "chycení" desítky při výnosu trumfového esa.

3. Připustit co nejmenší ztrátovost vlastních desítek a es. Toho docílíme včasným trumfováním při dostatečné síle vlastní karty.

Speciální upozornění pro útok ve stovce:

Často v zájmu odhozu barvy nesmíme váhat rozbít pomocnou dvacítku, ať už odhozem pouze jedné figury nebo celé dvacítky do talonu !

B: ZÁSADY OBRANY

Obrana může vycházet : a) ze síly
b) ze slabosti

ad a :

Tento případ nastává tehdy, má-li jeden z obránců tři trumfy nebo aspoň dva velmi silné (10, Sv). Účelem je vytrumfovat, neváhat obětovat esa a desítky, držet se dlouho na štychu a nést nejvyšší karty. Hrát podle zásady - "od esa hráti budeš".

ad b :

Hrát "ze slabosti" je možno tehdy, není-li v listu trumf, nebo nanejvýš jeden či dva nízké (plinary). Účelem je rychle se zbavit těchto trumfů a mazat silnějšímu spoluhráči. Trumfů je možno zbavit se buď přímo (jejich výnosem, je-li dotyčný hráč na štychu), nebo ponese-li silnější hráč v obraně barvu, kterou "slabší" hráč nemá a tudíž přebíjí trumfem.

Všeobecné poznámky při hře ze slabosti

1. Výnos v obraně a zvláště pak při stovce sleduje za cíl co nejvíce šetřit desítky a esa. Z toho vyplývá, že hráč v obraně na místě 3 nejbezpečněji ponese od tzv. "**prázdné barvy**" co nejvyšší karty (prázdna barva je taková, od které nemá valéry). Nese tedy např. při sestavě Kr, Sv, Sp, 9 dvacítkou s možností přebítí desítky nebo esa vedoucího hráče, předpokládáme-li, že náš spoluhráč na čísle 2 by mohl zabít trumfem. (Je to situace blízka tzv. šintu - viz dále.)
2. Hráč na místě 2 při výnosu raději prázdnou barvu neponese, protože nevidí do valérů svého spoluhráče číslo 3. Ponese tedy spíše od esa v barvě, od které má i desítku, nebo bude tzv. osvobozovat desítku.
3. Je jisté, že i hráč na čísle 3 může zkusit výnos od plné barvy (tj. esem i desítkou téže barvy v listu) podle zásady "od esa hráti budeš".

Speciální poznámky k obraně

Výnos z čísla 3

a) ze síly

"Jdeme do soupeře", neseme dlouhou barvu či podbízíme event. šintujeme (viz spec. oddíl protihry proti stovce).

b) ze slabosti

Hrajeme-li ze slabosti, je účelem odtrumfovat se. Poté hrajeme barvy, v nichž nemáme esa a desítky (tedy prázdné barvy), abychom šetřili své desítky na mazání a esa na případné chycení desítky hráče číslo 1. Trumfuje-li náš spoluhráč číslo 2, snažíme se vhodným odhozem zbavit krátké slabé barvy, aby se pak na ni dalo silnějšímu spoluhráči mazat.

Výnos z čísla 2

a) ze síly

Je to komplikovanější způsob, neboť je obava z podbití desítky. Proto spíše osvobozujeme vlastní desítku (hlavně králem) i "od esa hráti budeš", přičemž někdy platí "co tam musí, to tam musí".

b) ze slabosti

Hrát ze slabosti z pozice číslo 2 je velice ošemetné a patří k velmi delikátním způsobům obrany. Výnosem nízkého trumfu může totiž nastat "krásná" situace u čísla 3, má-li tento trumfovou desítku a my bychom mu ji podbili. Toto riziko se má podstoupit jen tehdy, máme-li možnost dvakrát mazat. Jakmile se odtrumfujeme, neseme nízké karty, abychom umožnili spoluhráči se příkrčit (tzn. přebít nejnižší možnou kartou).

Bije-li spoluhráč č. 3 tak, že jde hlavnímu hráči do trumfů, odhazujeme v tzv. **inverzi**, tj. nikoliv od nejnižších, jak míváme obvykle ve zvyku, nýbrž od nejvyšších (Kr, Sv, Sp), abychom při dalším našem eventuálním výnosu šetřili spoluhráči desítku, zabíjí-li tuto barvu hráč č. 1 trumfem.

Pozor! Toto pravidlo je velmi důležité a spoluhráč s ním počítá!!

př.: Spoluhráč č. 3 nese Ž; Eso má ještě Ž; 10 a 9. Hráč č. 1 zabíjí trumfem a my (č. 2) přiřazujeme Kr, majíce třeba ještě 7 a Sp. Nepřiřazujeme tedy 7! Dostaneme-li se totiž v průběhu hry na stých, musíme nést 7, abychom kryli spoluhráčovu 10 a přitom bili do soupeřových trumfů.

Protihra v obraně proti stovce

1. Existuje jedna obecná výjimka od prosté hry, a to že "mažeme domů" čtvrtou desítku za každou cenu i tehdy, jedná-li se o plonkové eso bez desítky (kterou má event hráč č. 1). Je tomu tak proto, že dosažením čtvrté desítky obrana vyhrála.

2. V obraně proti hře, častěji však proti stovce, užíváme ve vzácném případě vynikající ostré útočné protiobranu, tzv. "**šintu**", vyplývá-li z logiky situace, že číslo 1 má eso a náš spoluhráč uvedenou barvu **ne** a přitom **má** dosud **trumfy**. Hrajeme tedy pod číslo 1 z pozice čísla 3 desítkou. Vedoucí hráč zabije esem a hráč číslo 2 za obrovského překvapení zabíjí trumfem. Tuto eleganci si můžeme dovolit použít nejspíše tehdy, máme-li na pozici číslo 3 pět či lépe šest karet téže barvy s desítkou.

Je zajímavé statistické zjištění, že máme-li 7 od jedné barvy bez esa, šint často nevyjde - a náš spoluhráč č. 2 se vztekem a děsem v očích přiřazuje plonkové eso na stůl, kde již leží naše desítka - zabitá soupeřovým trumfem!

3. Velice zajímavý je při obraně stovky též výnos od plonka, kterého se používá v systémech "slabosti". Jeho výhoda spočívá v tom, že po případném otočení téže barvy se odtrumfujeme a můžeme snáze mazat silnějšímu spoluhráči.

FLEK NA HRU rozeznáváme:

1. Tzv. samozřejmý, má-li jeden z obránců proti vedoucímu hráči čtyřicítku. Aby tento byl "kvalitní", měl by mít v listě kromě čtyřicítky ještě 2 číselné desítky (tj. desítky nebo esa).
2. Tzv. povinností, tzn. "trhá-li" jeden z obránců (trhat - rozumí se mít v listě trumfového krále nebo svrška - tedy je již znemožněna čtyřicítká). K tomu, aby byl kvalitní, měl by list obsahovat nejméně 3, lépe však 4 číselné desítky. Ze zkušenosti je však známo, že často ani "trhání" čtyřicítky nezaručuje úspěch - proto opatrně.
3. "Nevidí-li" obránce do čtyřicítky (nemá ani svrška ani krále trumfové barvy); potom dáváme flek jen při velmi silné individuální kartě (tj. buď při dvou dvacítkách se třemi číselnými desítkami, anebo při jedné hlášce a čtyřech desítkách).

Indikací k tutti slabším spoluhráčem v obraně je přítomnost jedné hlášky a jedné číselné desítky v listu!

FLEK NA STOVKU

Dáváme zásadně jen ve dvou případech:

1. má-li jeden z obránců 4 trumfy,
2. má-li obránce v listu 3 trumfy s jedním valérem (lépe s esem), dále nemá-li jednu barvu (je v této barvě "škat") a má-li aspoň jedno cizí eso (silný "mittelpunkt" v třetí barvě).

Jindy je flek nekorektní.

III. SEDMA

Hrát sedmu znamená prosadit sedmičku trumfové barvy na poslední štych. Hlášená sedma tvoří asi 65% her v licitovaném mariáši, a proto je třeba její problematiku perfektně ovládat.

Vylicitovaná sedma se nehraje :

1. Nedají-li na ni soupeři flek (karty se složí a finančně aktivní je hráč sedmy).
2. Je-li flek pouze na hru ("remis", "magistrát") - i zde se karty skládají a rozdává se na další hru; výsledek je finančně nerozhodný.

Při re na hru a neflekované sedmě se hraje s důrazem na hru, kdežto při fleku na obojí ("ambo") se důraz klade na sedmu. Tyto hry "ambo jambo" patří mezi nejhodnotnější v celém mariáši.

VEDENÍ SEDMY VEDOUCÍM HRÁČEM

Jeho cílem je co nejrychleji zbavit soupeře trumfů, aby mu tyto nebránily v prosazení sedmy na poslední štych.

Cesty jsou dvě:

1. Vytlačení soupeřových trumfů (tj. trumfů obránců) vlastní dlouhou barvou. V tomto případě je nejlépe:
 - a) Zahájit nekompromisně od esa čtyřbarvy (4 karty téže barvy v listě) či pětibarvy i za cenu "co tam musí, to tam musí", tj. když soupeř naši kartu "zabije".
 - b) Není-li v listě eso, pak hrajeme na osvobození desítky vysokými kartami, nejlépe králem.
 - c) Nemáme-li ani jeden valér, pak touto barvou raději nezačínáme.
 - d) Nemáme-li příliš silný list, pak lze na výnosu někdy použít velmi ostré metody "výnosu od plonku"; obránáře tím velmi zmateme, poněvadž tito si myslí, že nesená karta patří k naší silné barvě a tuto barvu již neopakují (jak vyplývá z pokynů pro obranu sedmy). Změní barvu a vedoucí hráč se může dostat do štychu tehdy, má-li eso nesené barvy.
2. Jsme-li dostatečně trumfově silní (od šesti trumfů výše), je na místě trumfnout jednou až dvakrát.

Problém odhozu

Problém odhozu je pro vedoucího hráče velmi důležitý.

A. Jsme-li dost silní a jsme-li na výnosu, pak raději nezkracujeme útočnou, silnou a dlouhou barvu, třeba i za cenu úplného odhození jiné barvy, či rozbití dvacítky.

B. Nejsme-li příliš silní (4 trumfy a málo valérů) a zvláště nejsme-li na výnosu, doporučuje se raději ponechat si všechny barvy a

- lavírovat (tj. přihazovat hranou barvu)

- mást soupeře (máme-li např. krále s desítkou jedné barvy, pak odvážně hodíme na obráncem nesené eso desítkou a při opětovném otočení této barvy se dostaneme na štych králem

- na výnosu trumfovat a tím odčerpávat trumfy obráncům.

Pamatuj, že *sedmu lze těžko prosadit* v těchto případech:

1. Méně než 4 trumfy v listě.
2. Krátká tlačící barva (žádná čtyřbarva), tehdy hraje sedmu pouze při slušné trumfově základně.
3. Nemáme-li alespoň jedno eso kromě trumfových valérů, případně nemáme-li dobře obloženou ("setzovanou") desítku delší barvy (tj. silné troj až čtyřbarvy).
4. Máme-li 2 plonkové špatně obsazené (setzované) desítky. Mít setzovanou desítku znamená držet v listu ještě jednu jakoukoliv kartu téže barvy. Nemáme-li skutečně silné trumfy, pak sedmu neprosadíme.
5. Chybí-li nám jedna barva a nejsme-li na štychu.
6. Máme-li plonkovou desítku a nejsme na výnosu.

Je třeba dále mít na mysli, že ani velmi dlouhá trumfová barva (šest trumfů) bez opor v barvách cizích nikterak nezaručuje vítězství ve hře, a proto se po případném fleku na hru netočíme na re a raději skládáme (nemáme-li zrovna "čtyřicet").

Licitujeme-li na sedmu, spoléhající na příhodný "nákup z talonu", který se však neuskuteční, je výhodnější hrát tzv. "omyl" neboli "bezinu" se silnou barvou (eso, 10, 40), než připustit vyloženě prohranou sedmu jiné barvy. V prvním případě dostaneme flek pouze na sedmu a nehraje se (finančně jsme jen lehce pasivní), kdežto v případě druhém dostaneme zpravidla "ambo" a soupeř často dosáhne ve hře nad sto.

OBRANA SEDMY

Patří k nejzajímavějším oblastem v mariáši vůbec. Hraje se jen tehdy, **jestliže sedmu flekujeme**. (*Kdo sedmu flekoval, ovlivní výrazně celý průběh hrané partie!*)

A. Obrana vedená hráčem flekujícím sedmu

Hra z jeho strany musí být nekompromisní (účelem je být co nejvíce ve štychu). Proto:

1. Co nejvíce paralyzuje štychy vedoucího hráče těsným přebíjením jeho karet. Co nejdéle si musí šetřit esa a desítky.
2. Dostane-li se do štychu, pak útočí za každou cenu silnou dlouhou barvou bez ohledu na ztráty - "co tam musí, to tam musí".
3. Netrumfuje - snahou je zachovat si své trumfy co nejdéle.
4. Musí nutně ukazovat slabšímu spoluhráči, co má hrát, dostane-li se na štych.

Jeden z dobrých, bohužel však málo používaných způsobů je tento:

Má-li v listě flekující hráč 2 přibližně stejně silné barvy, z toho jednu s esem, pak nese karty v tomto pořadí:

- a) první silnou barvu,
- b) eso druhé silné barvy,
- c) pokračuje v první silné barvě.

Z toho pochopí slabší spoluhráč, kterou barvu má "točit", dostane-li se do štychu a dojde-li mu první silná barva flekujícího hráče. Mohlo by se totiž stát, že by slabší obránce na výnosu vynesl právě tu barvu, kterou flekující spoluhráč nemá a způsobil by tím nenapravitelnou škodu. Tomuto lze zabránit právě výnosem flekujícího hráče sub 4b.

5. Raději vůbec nemaže, aby mu nenamazané valéry držely štych.

B. Obrana hráčem neflekujícím sedmu

Poznámka: může to být případně i hráč flekující hru, ale to nic nemění na jeho taktice, dal-li spoluhráč flek na sedmu.

Je-li tedy flekována **sedma i hra**, má tento **přísně zakázáno** hrát na vlastní pěst, opatrně s desítkami či snad dokonce trumfovát. (Při nedodržení těchto pravidel mu hrozí výhoz z hospody.) Musí tedy **bezpodmínečně poslouchat** silnějšího spoluhráče, který ohlásil flek na sedmu.

1. Výnos

Výnos z pozice neflekujícího obránce patří vůbec k nejtěžším a nejbolestnějším chvílím v životě mariášníkovi - naráz může zkazit vše. Nikdo se v této chvíli nevyhne krizím. Neexistuje žádné **pevné pravidlo**, jak si počínat, zde uvádím souhrn nejobvyklejších zásad při výnosu:

- a) Zdá se nejvhodnějším vynést od středně dlouhé barvy s esem (dvě, tři, maximálně čtyři karty této barvy).
- b) Nemáme-li eso a máme-li desítku, pak ji osvobozujeme (např. při rozložení Kr, Sp, 10 osvobozujeme králem).
- c) Nezačínáme od "prázdné barvy" (tj. bez valérů).
- d) Nezačínáme od dlouhé barvy (6, 7 karet) a raději již ne ani od pětibarvy.
- e) Nikdy netrumfujeme.

Pravidel **a** a **d** se držíme proto, abychom "nenarazili" trumfovou rezervu silnějšího spoluhráče. Pravidla **c** pak používáme proto, že by se mohl vedoucí hráč lacino dostat esem do štychu.

2. Průběh hry

V průběhu hry je naše pozice již o poznání jednodušší, pakliže nám silnější spoluhráč vhodně naznačí, co máme nést. (Posloucháme tedy a neseme spoluhráčem ukázanou barvu.) Mažeme méně dychtivě než při prosté hře a stovce; nikdy plonkové eso (výhoz z hospody) a desítku jenom tehdy, nepomůže-li nám držet cenný štych v závěru hry. Neznámou (tj. nenesenou) barvu nemažeme bez uvážení - jeden z valérů od této barvy je nutno šetřit na případný štych (desítku mažeme jen v tom případě, je-li obložena králem a další nízkou kartou této barvy; *samotné eso nenesené barvy nemažeme nikdy*). Stále je nutno mít na paměti, že *hra je podřízena sedmě!!*

Dostaneme-li se do štychu v pozdním průběhu hry (tj. od 6. štychu výše) a víme-li, že předtím ukázaná barva raní jak protivníka, tak spoluhráče (tento případ nastane tehdy, když máme od dotyčné barvy více karet než silnější spoluhráč, zatímco zbylá barva nebyla dosud nesena), je lépe tuto čtvrtou barvu hrát a riskovat, že se vedoucí hráč dostane do štychu.

Je samozřejmé, že nesmíme točit barvu prosazovanou vedoucím hráčem i když ji máme dost silnou !!! Je zřejmé, že by na to to těžce doplatil silnější flekující protihráč (podle selské úvahy, že mají-li dva silnou stejnou barvu, třetí ji nutně musí mít slabou). Úvahu, nejedná-li se o bluf (výnos od plonka) ze strany vedoucího hráče, přenecháme k rozhodnutí kolegovi flekujícímu sedmu.

FLEK NA SEDMU

1. Klasický, při rozloze barev 3-3-2-2 s tím, že máme *tři trumfy*.
2. Při dvou trumfech, jen máme-li řadu záchytných bodů ("mittelpunktů", "držáků", "dobíráků") v jiných barvách.
3. Pochopitelně při čtyřech trumfech v listě. Podotýkám však, že ani tehdy nesmíme mít úplně "prázdnou" kartu v netrumfových barvách.
4. Při slabém listě (rozuměj v protihře na sedmu) flekujeme přece jen sedmu tehdy, máme-li extrémně silnou hru (zpravidla s 40) a máme-li reálnou naději, že dosáhneme se spoluhráčem 120 (z důvodů finančních).

Flek nedáváme:

1. Obvykle tehdy, neznáme-li jednu barvu, i když máme dostatečně silné trumfy.
2. Máme-li málo valérů, či dokonce někde plonkovou desítku. Vedoucí hráč je pak téměř stále na štychu svými vysokými kartami a pohodlně nás vytrumfuje.

Důležité:

Dají-li obránci flek na hru i na sedmu a vedoucí hráč se točí **re** na hru, i pak je nutno se soustředit na sedmu. Zkušenosti ukazují, že často se zabitou sedmou padá i hra.

Je-li však dáno **re** na hru, aniž byla flekována sedma, hrajeme podle zásad uvedených pro "hru" a na sedmu se příliš neohlížíme.

Technická připomínka:

Flek na sedmu je vhodné doprovázet mohutným prásknutím prsty volné ruky do vějíře karet zpředu, zatímco flek na hru se značí decentněji cvrnknutím palcem volné ruky zespoda přes hřbet karet.

Místo slova flek lze užít i výraz: "to ti potrestám", "poskvrním", "ránu" či "trestám".

IV. BETL

Betl - "žebrák", "malej" - je zvláštní formou mariáše. Uchyluje se k němu hráč s nízkou kartou; tzn. s malým počtem es a bez figur (Kr, Sv, Sp), tedy s převahou nízkých číselných karet, jakož i dlouhým řetězem jedné barvy vycházejícím od sedmy (např. 7, 8, 9, 10, Sp, nebo 7, 8, 10, Sp, Kr, E nebo 7, 9, 10, Sp, Sv, Kr). Spolu s durchem je jedinou variantou, kde desítka nepřebíjí figury (a zůstává tudíž v číselné řadě pod spodkem) a kde nejsou trumfy.

POSTUP HRY

Hráč, který se rozhodne hrát betla, se může naráz zbavit tří karet; vezme si talon, dvě nepotřebné karty odhodí a vynáší na první štych. Od této chvíle až do konce hry se nesmí dostat do štychu (*vyhraný betl*). Naopak: Spoluhráči v obraně se jej snaží všemi prostředky do štychu dostat. Podaří-li se jim to, je betl *prohrán*.

POKYNY PRO HRÁČE HRAJÍCÍHO BETLA

A. Problém odhozu a výhozu na první štych

1. Jsou-li karty rozhozeny tak, že se nelze zbavit jedné barvy, je vhodné nechat si co nejméně děr. Toho dosáhneme odhozem vysokých karet do talonu.
2. Máme-li děr více než dvě, odhodíme raději do talonu jednu barvu úplně s nadějí na možnost odmazání, ponесou-li soupeři tuto barvu.
3. Máš-li 6 karet od jedné barvy ("sextr") pak :
 - a) Jsou-li po sobě jdoucí (od sedmičky do svrška), pak není třeba tuto barvu odhazovat, protože je bez děr. Rovněž je chybou od této barvy vynášet, protože tím přicházíme o možnost zbavit se "nebezpečnější" karty.
 - b) Je-li v "sextru" díra (např. Z: 7, 8, -, -, Sp, Sv, Kr, E) je při *vynuceném výnosu* této barvy na první štych 50% šance, že hráči v obraně mají po jedné. Kdyby měl pouze jeden z obránců *obě karty* této barvy, byl by betl prohrán, neboť by v dalším štychu vynesl zbývající zelenou ("otočil by barvu") čímž by donutil hráče betla do štychu.
 - c) Je-li sextr v jakékoli sestavě *bez esa*, je výhodné *neodhazovat ani nevynášet* tuto barvu na první štych, neboť je naděje, že si obránci obě zbylé karty vybijí jedním štychem - tuto barvu má pak už jen hráč betla a nemůže být ani "chycen".
4. Je-li od jedné barvy 5 karet bez sedmy (např. 8, 9, 10, Sp, Sv), je betl prakticky prohrán. Jen vyjíměčně se uhraje a to tehdy, má-li jeden z bránících hráčů sedmu té barvy "plonkovou" (samotnou). Od pětibarvy zásadně nevynášíme!
5. Je-li 7 karet od jedné barvy (septtr) se sedmou, je nutno vynést na první štych tuto barvu, která pak bude bez problémů.
Pozor: Bez sedmy ovšem betla se "septrem" hrát nelze! Spíše se pokusíme o durcha.
6. Se 4 kartami od jedné barvy se běžně již hraje; obvykle se odhazuje do talonu jedna vysoká. Od této barvy však raději nevynášíme.
7. Obecně vynášíme (při dosti pravidelné rozloze karet) :
 - a) buď vysokého plonka (ne ovšem eso!),
 - b) vyšší kartu z dvoj či trojbarvy,

c) "ucpávání děr" v další barvě (máme-li 7, 8, 9, -, -, -, Kr, -, neseme krále). Tento způsob ovšem přináší riziko brzkého prozrazení naší dlouhé barvy a při dalším otočení této barvy si často jeden z obránců výhodně odmaže.

Nikdy nevynášíme takovou kartu, na kterou nemůžeme být chyceni (např. 7).

B. Problém odmazání

1. Je lépe odmazávat spíše vyšší karty kratší barvy, než nižší karty barvy dlouhé, neboť odmazání je vždy vodítkem pro soupeře v obraně, aby tuto barvu nesli.

2. Vrcholem je odmazání esa (začátečnickům se neradí si esa nechávat).

př. sestavy k odmazání esa:

Č: E, 10

Ž: Kr, Sv

Z: 7, 8, 9, 10, Sp

K: 7, 9, Sv

talon Ž: Sv

K: Sv

výnos na první štych Ž: Kr

Poznámka: je nutno předpokládat, že správný obránce jen málokdy v betlu otáčí hranou barvu na druhý štych.

3. Je samozřejmě neodmazávat barvu bez "děr".

POKYNY PRO OBRANU BETLA

Hraješ vždy se spoluhráčem.

Obecně k výnosu (čtyři nejdůležitější pravidla, která si musíme perfektně osvojit):

1. **Plonk**: karty od 9 nahoru (vynést plonkovou 7 či 8 příliš brzy je škoda). Pokud jsou plonkovými kartami esa, mají ve výnosu přednost!

2. výnos "**nejnižší od esa**"

př.: E, Kr, Sv, 10 - neseš 10 - spodka má zpravidla hráč betla - empirická zkušenost mnohokrát potvrzená.

3. **Hoch a nieder** (vysoký a nízký)

př.: E, 10 - nejprve vynesesh eso a zbavíš tím spoluhráče potencionální vysoké karty - třeba krále - potom vynesesh 10 - spodek je obvykle u hráče betla.

4. Zásadně netočít na druhý štych barvu hranou na štych první, je to často plonk. Vyjímkou je ovšem nepodařený sextr (tj. dvě zbývající karty nejsou rozděleny po jedné mezi oba obránce, nýbrž jeden obránce má zbylé karty; pak je jeho povinností tuto barvu na druhý štych otočit).

1. Obrana (tj. protiútok) vycházející od hráče číslo 2

Obecně hrajeme nízké karty, aby se hráč číslo 3 "přikrčil" a č. 1 byl nucen přebíjet, "zabil" a tím prohrál.

Speciální poznámky:

a) Nejdříve plonk (neocenitelná informace pro spoluhráče!). Vynese-li pak číslo 3 barvu opět, odmazáváš další výhodnou kartu a tím vlastně vedeš spoluhráče k tomu, co má hrát.

b) Nejnižší od esa je zvláště účinná.

c) Hoch a nieder.

d) Není-li ani jedna z uvedených možností, pak hrát od té barvy, která se podle situace jeví nejpriznivější.

př.: Ž: Kr, 8 - tedy vynést krále. Číslo 3 pravděpodobně přebije esem, číslo 1 cokoliv a číslo 3 opakuje žaludy.

2. Obrana vycházející od hráče číslo 3

Obecně: nenést příliš nízké karty, protože číslo 2 končí štych a tudíž vše přebijí.

Speciální poznámky:

a) *Plonk - od 9 (7 či 8 plonk se nedávají na první štych z ruky).*

b) *Výborné je hoch a nieder.*

c) *Vynášet vysoké karty a nechávat si nízké. Není tedy příliš vhodné hrát "nejnižší od esa".*

d) *Málo používaný leč brilantní způsob se mně podařil proti jednomu z nejlepších českých hráčů (prof. A. L.) takto: z pozice č. 3 jsem si cíleně "došel" pro krále v konstelaci Ž: E, Sv - tzv. okénkový výnos.*

e) *Ještě lze modifikovat metodu hoch a nieder tzv. "dvě vysoké a jedna nízká". (Toto pravidlo platí i pro hráče č 2.)*

př.: Č: E, Kr, 7 - vynesesh 2x vysoké (E, Kr) a potřetí neseš 7.

(Je samozřejmě velké riziko, že hráč č 1 už nemá od této barvy třetí kartu.)

Odmaz v obraně

Patří k nejobtížnějším kapitolám mariáše.

a) Bez problémů je jen odmaz plonka (samotné E, Kr, i Sv odmazáváme vždy, neodmazáváme pouze plonk 7 a 8).

b) Odmaz od dvou karet jedné barvy. Logické je odmazat vyšší kartu a čekat, že spoluhráč tuto barvu otočí a nám zbude nižší karta. (Nemazeme raději dvakrát od dvojbarvy.)

c) Od trojbarvy s dvěma vysokými a jednou nízkou je již dosti riskantní odmazávat, neboť spoluhráč ji "točí", my zabíjíme druhou vysokou a náš úder nízkou sedmičkou již nevyjde, má-li kolega ještě jednu od této barvy. (Byl by vyšel systém 2x vysoká, 1x nízká, kdybychom byli my na výnosu.)

Zcela obecným rizikem odmazu vysokých karet je to, že se již třeba nedostaneme do štychu a naše event. nízké karty, které by vyhrály partii, přijdou nazmar.

Začátečníkovi se může přihodit kuriózní případ, že odmaže od vysoké dvojbarvy (kupř. E, Sv) nejprve eso, a pak i filka, přičemž unikne předem prohraný sextr s králem vedoucího hráče - výhoz z hospody.

FLEK NA BETLA

Lze říci, že patří k jednomu z nejtěžších dohadů v mariáši.

1. Většina hráčů doporučuje flekovat při sestavě 3-3-2-2 od jednotlivých barev.

2. Riskantnější způsob je flekovat v tom případě, nemáš-li jednu nebo více barev (je tu vždy nebezpečí, že hráč betla má od těchto barev větší počet karet a tedy menší počet "děr").

3. Tzv. "licitační flek", je-li jasné, že hráč číslo 1 přecenil své licitační možnosti a je tedy nucen hrát betla "z trestu", tzv. "betl běžec" či "utíkáček".

Sem patří rovněž zajímavý případ, kdy mohou dát flek, aniž bych na to měl kartu. Dotyčný licitoval sto či sto sedm a já v kartě držím nebo trhám tři hlášky. Je velmi pravděpodobné, že on chtěl hrát stovku ve čtvrté (zbylé) barvě a má tudíž vysoké karty této dlouhé barvy.

V. DURCH (též "velkej" či "skrz")

Vylicitovat a uhrát durcha znamená získat všechny štychy); tzn. nepovolit soupeřům v obraně ani jeden štych. To tedy předpokládá mít v listu vysoké karty, přičemž desítka zde stojí pod spodkem.

OBECNÉ POKYNY PRO HRÁČE DURCHA

1. Hrajeme korektně jen tehdy, je-li v listu pouze jedna "díra". Okolnostmi jsme donuceni někdy hrát se dvěma dírami - tu je pravděpodobnost na výhru minimální. Hra na "tři díry" je již zcela nekorektní.

2. Platí, že pětibarva bez krále je většinou nekorektní. (Se štěstím lze takto durcha vyhrát jen tehdy, je-li král u některého z obránců plonk, takže se musí přihodit na vynesené eso.)

Pozn.: Vyjímkou je šest karet s esem bez krále, kdy máme poloviční šanci, že každý z obránců dostane po jedné kartě oné barvy.

3. Se čtyřmi kartami (E, Kr a dvě nízké) je většinou durch prohrán. Málokdy se totiž stane, že oba hráči v obraně mají rozlohu dvě plus dvě.

Je věci hráčské cti vyloženého durcha (tj. bez jediné díry) vyložit brzy na stůl; pouze při hře o peníze počkáme na eventuální flek.

problém odhozu - zbavujeme se "děr."

1. Při durchu můžeme (podobně jako při betlu) odhodit do talonu jakoukoli kartu včetně esa a desítky.

2. Příklad: Č: E, Kr, Sv, Sp, 7

Z: **8, 9**

Ž: E, Kr, Sv

K: E, **Sp**

Jak je ze schématu patrné, existují v listu "tři díry" (zelené a kulový Sp). Odhozem do talonu je možno se zbavit nejvýše dvou a nastane nám klasický případ vedení durcha s jednou dírou. Není dosud spolehlivě vyřešena otázka, je-li vhodnější zbavit se obou zelených či jedné zelené a kulového spodka. Většina hráčů by dala přednost odhozu obou zelených. V cvičných partiích nebo proti slabším hráčům je však možno nechat si jednu zelenou, neboť pozornost bránících se vždy logicky upírá na hlídání vyšších karet. Je tedy nepatrná naděje, že nevhodným ukazováním ztratí ze zřetele karty nízké. Můžeme tedy i tento typ durcha vyhrát. Já osobně se přimlouvám za tento způsob i při hře "kdy o něco jde" (hospoda).

3. Mnoha hrami bylo vyzpozorováno, že ani tři nejvyšší karty s jednou nízkou (např. Ž: E, Kr, Sv, 7) - aniž se tato sedma odhodí do talonu - nezaručují bezpečí a výhru. Často totiž jeden z obránců má v listu čtyřbarvu se spodkem (viz dále B,2,c) a hraje-li korektně a ani jednu kartu této barvy neodhodí, obvykle durcha "chytí". Proto pozor na podezřelé čtyřbarvy: nízkou kartu pokud možno odhodíme.

A. VEDENÍ DURCHA

1. Nejvhodnější metodou je hrát svou **silnou** dlouhou barvou ("tlačit") a doufat, že některý ze soupeřů chybně odhodí.
2. Doporučuje se **střídat barvy**, pokud není dlouhá silná (např. 2Z, 3Č, 1K, 2Ž), a tím co nejvíce znemožnit obránářům "počítat" a "ukazovat" - viz obrana.

B. OBRANA PROTI DURCHU

Základem úspěchu je je brilantní spolupráce mezi spoluhráči. Té lze dosáhnout pouze vhodným ukazováním a počítáním prošlých karet.

1. **Ukazování** nastává zpravidla velmi brzy a to tehdy, zahraje-li číslo 1 svou dlouhou vysokou barvu (třeba Č); číslo 2 je nemá, má však silné dlouhé zelené (E, Kr, 9, 7). Co tedy udělá? **Odhodí zelené eso!**, aby tím ukázal spoluhráči číslo 3, že je to jeho silná barva. Krále si hráč č. 2 samozřejmě ponechá a bude čekat na event. ukrytého svrška coby díru v kartě hráče číslo 1. Potom odhodí ještě 7 a 9. Povinností hráče číslo 3 je v tomto případě po ukázání své silné barvy (např. Ž) odházet co nejrychleji všechny zelené, aby je mohl číslo 2 dopočítat do 8 a hledat chybějící kartu (resp. "čekat" na ni). Jediná mýlka může pochopitelně nastat, je-li tato chybějící karta v taloně. Obdobně: je-li třeba v listu obránce král, svršek, 10, je třeba odhodit nejdříve krále ("ukázání") a pak už jen čekat; na případný výnos esa přihodit desítku a svršek je potom již vždy pánem situace. Resumé: *Nejdříve ukážeme svoji silnou barvu, poté odházíme karty spoluhráčem ukázané barvy. Odhozené eso vždy musí značit v listu krále téže barvy!*

2. Je nutno si uvědomit, že trojbarva se svrškem i čtyřbarva se spodkem (nemluvě o dvojbarvě s králem) značí sílu listu v obraně. Proto vzniknou-li v tísní potíže s odhazováním a naznačováním, je třeba se držet těchto zásad:

- a) Od dvojbarvy s králem neodhazovat nikdy.
- b) Od trojbarvy odhodit jednu kartu jen tehdy, je-li jedna ze tří karet král. Trojbarvu se svrškem držet!
- c) Čtyřbarvu se spodkem držet - je vždy určitá naděje, že hráč č. 1 má v této barvě jednu díru (např. E, Kr, Sv, 10 - a "spodek desítku chytá").
- d) Má-li obránce slabou kartu (nemůže tedy nic ztratit), odhazuje bez rizika nejnižší karty.

Hrají-li obránci obratně, vědí oba přibližně ve čtvrtém nebo pátém štychu o silné barvě svého spoluhráče a podle možností odhází všechny dotyčné karty ukázané barvy (obvykle se tak stane při "tlaku" silné dlouhé barvy hráče durcha).

FLEK NA DURCHA

Flek na durcha se dává obvykle tehdy, drží-li obránce v listě silné karty (tj. eso nebo figury) tří barev. Má-li obsazeny jen dvě barvy a dá flek, je vždy nebezpečí, že hráč durcha má zbylé dvě barvy (je "dvojbarevný"). Začátečnickům se nedoporučuje flekovat betla ani durcha.

VI. DVĚ SEDMY

Dvě sedmy tvoří vrchol licitace; je to nejvyšší, nejelegantnější a finančně nejvděčnější odvětví v licitovaném mariáši. Tato nesmírně obtížná a nevyzpytatelná hra nutně předpokládá: *Dvě silné dlouhé barvy, z nichž sedma tzv. "strkající" (tlačící) barvy přijde na předposlední a trumfová sedma na poslední štych.*

Obě sedmy musí přijít přesně v tomto pořadí i jejich pouhé převrácení značí prohru.

VEDENÍ PARTIE

A. Odhoz do talonu

1. Je nevhodné mít jakoukoli krátkou barvu (kromě esa), neboť je vždy slabinou. Z toho vyplývá slabost plonkové desítky, která se nesmí odkládat do talonu, právě tak jako eso. Necháváme si tady (pokud možno) jen dvojbarvu (dvojí "layer": strkající a trumfový).
2. Máme-li strkajících karet pět, můžeme si dovolit jednu odhodit, neboť je jasné, že tyto naše čtyři karty vždy pokryjí tři zbylé strkající v listu obránců, ať jsou již rozhozeny jakkoli.
3. V tísní odhazujeme přebytečné trumfy až na druhém místě (tj. nejdříve strkající, potom trumfy)!

B. Jako trumfy volíme obvykle *barvu delší, jako strkající obvykle barvu silnější* (u této považujeme za nutné mít aspoň jeden z valérů).

C. Rozložení barev

1. Za ideální platí dvě pětibarvy.
2. Hraje se i na 6 trumfů a 4 strkající, event. na 5 trumfů a 4 strkající vždy s rizikem případné strkající čtyřbarvy v ruce některého z obránců. Tato situace se potom neflekuje, nýbrž rovnou vyloží na stůl a hra končí tzv. prostou prohrou (či též prohrou z rozlohy).

D. Účelem je zbavit soupeře co nejrychleji jednak barvy strkající a jednak trumfů.

Začínáme zpravidla výnosem od esa (či jiné silné strkající karty), což můžeme podle situace - přihlížejíce k počtu vlastních trumfů - zkombinovat s trumfováním.

Osmý štych je nutné bezpodmínečně zajistit pro sebe!!! Zde hrajeme buď trumfové eso, nebo nemají-li již obránci trumfy, esem třetí či čtvrté barvy. Na osmý štych nemůžeme tedy nikdy vynést nízkou kartu třetí nebo čtvrté barvy; máme-li nějakou plineru, musíme ji zahrát nejpozději v sedmém štychu.

Upozornění: *desítka* patří ve dvou sedmách normálně *hned pod eso* (zabíjí tedy krále), neboť dvě sedmy mají statut hry, nikoli ducha! Výrazná prevalence hodnoty dvou sedem však vede k tomu, že pouhá hra se nepočítá. (Pouze tehdy, ohlásí-li se stovka, hraje se pak vůbec nejvyšší hra v licitovaném mariáši, třeba "žaludská sto se sedmou a zelená ji strká". Pokud v této licitaci uhradíme 150, jedná se o tzv. "sen svatého France", též "zálesákův sen" či "sen záložního důstojníka".)

Vyskytují se však i hráči, kteří ve dvou sedmách považují krále, svrška a spodka za silnější a desítku přebíjející karty (jako v betlu a ducha), pak však by ztrácela opodstatnění nejvyšší možná hra v mariáši, tj. "sto se sedmou a sedma strkající"!

Proto je nezbytná řádná dohoda před započítáním hry. Za logičtější však samozřejmě považují desítku hned po esu, tedy jako ve hře a stovce.

OBRANA PŘI DVOU SEDMÁCH

1. Máme-li čtyři strkající v ruce, je hra pro obránce automaticky vyhraná a nehraje se.
2. Máme-li čtyři trumfy, má stále vedoucí hráč ještě naději vyhrát při extrémně silném listu; tři silné trumfy se sedmou, tři silné strkající se sedmou a dvě esa (tzv. dva silné "mittelpunky").
3. Odhad síly vlastního listu provádí obránář podle tzv. *teorie bodů*. Bodem rozumíme jednak jistý štych v trumfech a strkajících, jednak počet karet trumfů a strkajících. Má-li např. obránce ve svém listu: K (trumfy): E, 8, Č (strkající): 10, Kr, 9 - pak má pět bodů za počet karet a tři body za jisté štychy.

Jsme-li na výnosu, odhaduje se za dostačující na flek sedm bodů, bez výnosu pak osm bodů. Za zcela jistý, zaručeně vyhrávající flek je zapotřebí devíti bodů.

Co se tedy z obrany vynáší ?

1. Obránce má nést vždy cizí barvu, o které se domnívá, že ji hráč č. 1 nemá a to pokud možno bez esa. Dokud ji má, tuto barvu v průběhu nemění.
2. Zkušenosti ukázaly, že není vhodné vynášet barvu, ve které není eso. Toto eso má často vedoucí hráč a dostane se tak na svůj silný "mittelpunkt" (též "držák") do štychu.
3. Tušíme-li, že má vedoucí hráč ve svém listu plonk desítku, nebo jinou nízkou kartu třetí barvy, pak tuto barvu neneseme a čekáme, až s ní půjde vedoucí hráč sám. Zisk štychu je totiž ve dvou sedmách neobyčejně důležitý - zmocnit se osmého štychu znamená pochopitelně výhru, protože tím dvě sedmy "převracíme". Je nutno vždy přebíjet co nejekonomičtěji.
4. Zvláštní situace nastává, má-li jeden obránce pouze vysoké trumfy a žádné strkající, zatímco druhý obránce naopak. Zde se vyplatí, ať to vypadá sebe nelogičtěji, vynášet od trumfového esa a zbavit se i trumfů ostatních při nepřetržitém výnosu (např. při sestavě trumfů E, 10, 8 v jedné ruce obránce), aby náš spoluhráč získal cenné štychy svými případnými vysokými strkajícími kartami a neznehodnotil je tzv. dvojím zabitím.

Např. vedoucí hráč by jinak vynesl strkající, číslo 2 tuto přebije a č. 3 podruhé zabije trumfem, neznaje strkající!

Vynesenými vysokými trumfy (hlavně esem) posunujeme tedy v tomto speciálním případě hru ke konci, což je pro obranu při dvou sedmách vždy velmi výhodné.

Zdánlivě paradoxní obrana uvedená sub 4 je někdy jedinou cestou k úspěchu.

Resumé: *Dvě sedmy označují někteří hráči jako hru iracionální a imaginární, protože je prokázáno, že důležitou roli zde hrají ne dva, ale tři prvky :*

- délka barvy
- síla barvy
- počet štychů zbývajících do konce hry

FLEK NA DVĚ SEDMY

1. Viz odhad síly podle "teorie bodů".
2. Flek gentlemany nedáváme, máme-li v listě čtyři strkající. Pouze vyložíme karty a značí to, že vedoucí hráč prohrál rozlohou.

VII. PÁR POZNÁMEK O CHOVÁNÍ PŘI HŘE A KARETNÍ ETICE

1. Snímej a rozdávej vždy odpovědně. Není přípustné rozdávat jiným způsobem, než jak jsem ho popsal v úvodní kapitole.
2. Drž karty u sebe a nenech si do listu nikým nahlížet ("aby ti tam nebylo vidět jako do cihelny").
3. "Nekoukej" vědomě žádnému z hráčů do karet! Při "velkém pokušení" upozorni dotyčného, aby držel karty u sebe. Rozhodně se neřid' zásadou "jedno nahlédnutí do soupeřova listu lepší než dlouhé filozofování".
4. Nikdy při hře nenaznačuj spoluhráči jakýmkoliv způsobem. (Je tedy *nepřípustné* ťukat prsty o stůl, podupávat nohou o zem, kopat se pod stolem, držet zdviženou ruku s kartou připravenou zabít štych; dále se nesmí upozorňovat slovy "no tak, to je přece jasný", apod.).
5. Kromě povolených úsloví terminologických při hře mlč! Mohlo by se ti stát, že tě karbaníci v extrémním případě "vyhodí z hospody"!
Znám hráče, který popíjí pivo, hraje noblesně a gentlemansky, vždy pochválí a takřka jedinými jeho výrazy jsou licitační termíny: "nemám, ale natřu", "to se chválí", "co tam musí", "u Bucků zhasli" a "ultimo". Jediná jeho "výtka" spočívá ve rčení: "... mohly se snad hrát žaludy, ale to už nikdo neví. Tak pokračujem."
6. Nešvindluj! Veškerá tvá snaha pokusit se oklamat zkušené hráče je marná - jen utržíš ostudu a výsměch! Mariáš je hra, kde jakýkoliv pokus o švindl je lehce odhalen (např. odhozená desítka v taloně při hře).
7. Vynesenou kartu neber zpět. Drž se pravidla "dvakrát měř, jednou řež". Vyjímku lze povolit jen tehdy, vypadne-li ti náhodou karta na stůl nebo zmýlíš-li se nevědomky (např. nepřebiješ, když můžeš, nectíš barvu, nezabiješ trumfem apod.). Pamatuj však, že takovéto chyby by se ti neměly stát.
8. Za chybu nikdy spoluhráči nenadávej! Spíše si proberte po ukončené partii chyby a vysvětli klidným hlasem spoluhráči, co měl jiného hrát a řádně to odůvodni! Smutného spoluhráče utěšuj a povzbud'!
9. Nehádej se a uznej vždy sportovně svou chybu!
10. Hraj vždy gentlemansky, tzn. pokud nehrajete vysloveně "na život a na smrt" (např. o peníze), tak neflekuj dvě sedmy, máš-li čtyři strkající, nehraj vyloženého durcha a betla do konce, nýbrž co nejdříve vylož karty na stůl. Pamatuj, že vedoucí hráč si při špatné kartě "protrpí své".
11. Nerozčiluj se nad tím, že ti "nejde pořádný list". Pamatuj, že svým uměním a kvalitním přičiněním spoluhráčovým můžeš zvrátit v obraně zdánlivě ztracené partie.
12. Analyzuj si zajímavé partie po skončení tak, že si zapíšeš rozložení karet a průběh štychů! Tak se mnohému přiučíš a odstraníš nedostatky své hry!!!

VIII. ODBORNÁ TERMINOLOGIE V MARIÁŠI

OBECNĚ

barvy

zelená - zeleň listová, barva chlorofylu, zelí, Zelenka byl pekař

červená - srdce, barva lásky, lepší, rudý, dražší

žaludy - barva kanců, svinský, žandule, žaludy pana Labudy

kule - kulky, bubny, psí kulky, kulky pana Bakulky, koule, kulový, kulatý, kulerní, kulcajk, kuličky kulaté, koule anglické

karty

zelené 7 : stojí a sere

8 : slona viděti štěstí značí

9 : rozjásaná koza

10 : lenoch

Sp: fouká a stojí

Sv: bubeníček, tluče bubnem

Kr: Jiří z Poděbrad

E : lampa, bidlo, pádlo, šéf (obecně)

červené 7 : velkej hrnec

8 : slonbidlo

9 : pyramida

10 : Amorek, poscanej andílek

Kr: Karel IV

žaludy 7 : fajfka, fajfkař

8 : sedí a troubí

9 : scíplej fták

10 : liany

Kr: Ladislav Pohrobek

E : Kočičák, Černý Petr

kule 7 : malej hrnec

8 : veselej pes

9 : Libuše, rozjásaná kobyla

10 : blbej medvěd mezi Číňany

Kr: Ferdinand Habsburský

SPECIÁLNÍ

"Tak budem působit"

Při rozdávání

"Abych nebyl jak ten starej Hurt, co rozdával furt"

"Kartám nesmí být vidět pod sukně"
"Sundej si rukavice!" (když se karty lepí při rozdávání)

Licitace

"Poslouchám"
"Tak spusťte palbu"
"Tak jak si stojíme?"
"Licituj a nemysli"
"Jak vypadáme?"
"Tak se pochlubte, jsem tady" (říká fořt)
"Je jich tu sedm"
"Licituju ze zadnice sedmu"
"Střílím (pálím) z vocasu sedmu" (obé licituje-li nejdříve rozdávající č. 3 na fořta)

Odpovědi na licitaci

"Tu má každej" (sedmu obvykle)
"Nejsme malí!"
"Vidím", "mám", "držím", "nepustím", "sehraju"
"Co bych to byl za hráče"
"Nezdá se ti, že jsi trochu drzej?"
"To jsi proti mně hadrník"
"Musíš se, synku, zlepšit"
"Koukám na ni" (sedma, stovka)
"Co nemám, koupím", "dokoupím", "je v talonu" (sedma, stovka)
"No a co dál?"
"To chci hrát"
"Gentlemaní ještě nevymřeli"
"To bys musel sedět tady"
"Nechám, ale natřu"
"Zaplatím"
"Jen si hrajte, já ráda tancuju"
"Hraj si hraj, tu píseň o věčným milování" (pouští talon)
"Pásnu si", "pasu", "pas"
"Už jsem toho řek až dost"

Talon a hlášení, co se bude hrát

"Šel tam honem, splakal nad talonem"
"Trumf na vartě, hovno v kartě"
"Hergot, to by člověk skákal!"
"Po kupu hůř než před kupem" (obvykle přijde plonková desítka)
"No, můžu já ještě vůbec hrát mariáš?"
"Kostky jsou vrženy, pravil Archimedes" (chystá se podívat na talon)
"Opona dolů, kapelníkovi je zle" (viděl talon)
"Kriste na nebesích, čím jsem zas urazil Kartiboha, že mě trestá takovým talonem?"
"To jsou kaufy"
"Jak se tohle hraje?"
"Poplivat karty a otočit židlí před půlnocí nepomůže!"
"Toho bohdá nebude, aby král Lucemburský z boje utíkal!"

"No, to je přímo výbortelný" (uspokojení)
"Jo, když se takhle koupí, tak se nikdy neprohloupí"
"Já mám kartu, že se můžu trkat"
"No, tomu se říká pomoc do rodiny" (dobrý dokup v taloně)
"Slepej holub našel zrno!"
"Štěstí se usmálo na otrhánka!"
"Je to butrtajkový" (silná karta, z němčiny - máslové těsto)
"Vono se to vokotilo!"
"Tak se nám to tu ženilo" (i "voženilo")
"To je kup jak Čimboraso" (silný, výborný)
"Sedm kulí, jako v Sarajevu"
"Sto a sedm kulí se tu na vás špulí" (příklady projevu při oznamování výše hry)
"No, to snad nemyslíš vážně?" (údiv nad vylicitovanou výší)
"Musím to nechat ztrumfovátět" (a poklepávat významně na talon)
"To jsme mu neměli pouštět!" (obvykle jde o sto a sedm lepších)
"Je ve vlně" (obecné konstatování výborného listu)
"Ujel mu rychlík" (nevylicitoval správnou výši)
"No, co jiného byste hrál!"
"Má porodní bolesti"
"Má bolení v krajině dolení" (obé, když neví, jak z toho)
"Ta se chválí" (je vylicitovaná sedma)
"Co kdyby muzika spustila" (váhá s flekem na sedmu, ale nakonec ho přece dá)
"Kdo se bojí, sere v síni!" (při rozhodování zda dát flek, či nikoliv)

Flekování hry i sedmy

"Ambo", "ambo-jambo", "ambo-jámo"
"Od severu k jihu, od západu k východu"
"Od Aše k Jablůnkovicům"
"Sem a tam" či "tam a zpátky"
"Přes obě prdele", či "přes obě půlky"
"Stříhat a holit"
"Od Šumavy k Tatrám", "od prdele k játrám"

Dlouhotrvající výnos nebo příliš dlouhé rozmýšlení

"Hraje pomalu a blbě"
"Jsi plnoletej, tak si to pořádně rozmysli"
"Jen se nebojte, já jsem tady"
"Jednu vyhod' a řekni, že ti vypadla!"
"Nedáme si šlofíka?"
"Jo, to bychom si mohli vyprávět dějiny národa českýho!"
"Rozmysli si, Mařenko!"

V průběhu hry

"Karta nesmrdí jako vepřová" (tak se brání spoluhráč, který nevhodně vynese a dostane nesportovně vynadáno)
"Poslední kráva z chlíva" (poslední trumf je pryč)
"Co je doma, to se počítá"

"Co tam musí, to tam musí, už povídal Václav Kusý" (při obětech desítky či esa)
"Ó, uklouzlo hraběti z úst" (výraz překvapení)
"Lidi, co je to za kartáč", či "co to mám za kartáč" (údiv nad vlastním listem)
"Budiž vyslyšeno tvé přání" (když se hraje podle pravidel)
"Já už jinej nebudu" (stále vynáší hranou barvu)
"Lukáš, tak se přece ukaž" (než se situace vyjasní)
"Žít z mrtvol"
"Čekat za bukem" (obě při hře v obraně a slabé kartě)
"Držet se při zdi" (hrát opatrně, bojácně)
"Pokaždé nemusí bejt posvícení" (při špatné kartě)
"Musím si to řádně rozmyslet"
"Poněkud si to srovnám"

Polapení a chycení sedmy

"I kdyby za mořem byla" (čeká se na desítku či sedmu)
"Sedma hoří, volal dědeček"
"Sedma klouče"
"Sedma je v Trapezuntě"

Několik štychů před koncem, jsou-li všechny už jisté, může hráč vyložit karty na stůl s výkřiky

"Tak spánembohem"
"U Bucků zhasli!"
"Držte si klobouky, jedeme s kopce"
"Konec vysílání"
"Vlajka"
"Ultimo" (komentuje se poslední štych)

* * *

Vážení čtenáři,

snažil jsem se zde, ve zkratce poukázat na nejpoužívanější úsloví, jež je možno při mariáši běžně slyšet. Je sice pravda, že se má při hře mlčet, ale co naplat, právě tyto výrazy, které jsou povoleny a nic nenaznačují, jsou kořením hry.

Vy "útloucítí", kteří se snad nad některým ostřejším rčením chcete začít pohoršovat, si je laskavě odmyslete...!

IX. FINANČNÍ ZHODNOCENÍ

Za základ je zde vzat desetníkový mariáš. Hraje-li se mariáš o jiném základu (např. dvacetníkový), je třeba základ patřičně vynásobit (dvěma).

Hra	0.10
Sedma	0.20
Stovka	0.40
Betl	1.50 (1.00)
Durch	3.00 (2.00)
Dvě sedmy	4.00 (3.00)

Jsou-li trumfy červené, je celková částka dvojnásobná (kromě betla a durcha, kde samozřejmě trumfy nejsou).

Pozn.1: Je dobré se domluvit, že sedma proti jakožto sto proti se nehlásí a tudíž neplatí.

Ve voleném resp. křížovém mariáši se hraje :

Betl	0.50
Durch	1.00

Každý flek samozřejmě sazbu zdvojnásobuje.

Dále je důležité, zda-li se hraje mariáš sčítaný nebo násobený. Rozdíl se projeví pouze při hře (uhrání přes 100) a stovce.

V násobeném mariáši je situace jednoduchá. Každá desítka přes znamená dvojnásobek sazby (tedy to samé jako flek).

př.1: Hráč při **re** na hru uhrál 130. Získá tedy $0.10 \cdot 2$ (flek) $\cdot 2$ (re) = 0.40 za hru do 90 a za každou další desítku dvojnásobek předchozí částky, tedy $0.40 \cdot 2 = 0.80$ za 100, $0.80 \cdot 2 = 1.60$ za 110, $1.60 \cdot 2 = 3.20$ za 120 a konečně $3.20 \cdot 2 = 6.40$ za 130. Byla-li to hra v červených, byla by výsledná částka dvojnásobná, tedy 12.80 od každého.

př.2: Hráč hlásil 107 červených, uhrál 8 desítek a trumfovou hlášku, tj. 120. Získá tedy za stovku: 0.40 (100) $\cdot 2$ (110) $\cdot 2$ (120) = 1.60 a dále 0.20 za sedmu což je 1.80. To celé v červených, tzn. 3.60 od každého.

př.3: Hráč hlásil 100, dostal na ni **flek**, uhrál 4 desítky plus trumfovou hlášku, což je 80. Stovku tedy nesplnil. Do ní mu chybí 2 desítky, hráči v obraně uhráli 5 desítek a navíc měli jednu hlášku - uhráli 4 "štrofy" či "pády", dva za počet desítek chybějících vedoucímu hráči do stovky, dva za pomocnou hlášku. Získají tedy 0.40 (základní sazba hlášené stovky) $\cdot 2$ je 0.80 (flek, čtvrtá desítka) $\cdot 2$ je 1.60 (pátá desítka) $\cdot 2 \cdot 2$ (hláška) je celkem 6.40 pro každého.

Ve sčítaném mariáši je nejlepší počítat takto: za hru do devadesáti základní sazbu (0.10), za 100 dvojnásobek (0.20) a za každou další desítku to samé, co za 100. Samozřejmě se do základu počítají také všechny fleky.

př.1: Hráč uhrál při re na hru 130. Získá tedy: 0.10 základ, flek znamená 0.20, re 0.40, za 100 0.80 a za 130 $4 \cdot 0.80$ (0.80 za 100 plus 0.80 za 110 plus 0.80 za 120 plus 0.80 za 130 - odtud sčítaný!), tj. celkem 3.20.

př.2: 107 v červených, 8 desítek s trumfovou hláškou, tj. 120. Získá tedy 0.40 (sto) + 0.40 (110) + 0.40 (120) což je 1.20, plus 0.20 za sedmu je 1.40, to celé v červených je 2.80 od každého.

př.3: Hlášených 100, flek, uhrál 40+40 (hláška). Hráči v obraně vítězí, dostanou 0.40 (základní sazba), 0.80 (flek, čtvrtá desítka) + 0.80 (pátá desítka) + $2 \cdot 0.80$ (hláška), tj. 3.20 každý.

Rozdíl mezi sčítaným a násobeným mariášem je zřejmý, uplatní se až při uhrání 120 a více (do 110 jsou částky stejné).

Proto je před započítáním hry důležitá důkladná domluva mezi hráči, aby později nedocházelo k případným dohadům.

Dále doporučuji stanovit maximální možnou hranici tzv. "strop" - maximální možná výhra resp. prohra (samozřejmě v případě prohry vedoucího hráče platí strop oběma protihráčům), kterou celková částka nesmí přesáhnout (ve sčítaném mariáši, pokud nehrajete výhradně "o peníze", doporučuji 5-10 Kč, v násobeném 10-20 Kč). V soutěžním mariáši je limit 50 Kč (pro desetníkový). Ale opět vždy záleží na domluvě hráčů!!!

Pozn.1: V licitovaném mariáši má každý hráč právo licitovat jakoukoli variantu a hrát tu nebo kteroukoliv vyšší i v případě, že nemůže danou výši hry splnit (např. sedmu bez sedmy, sto sedm bez sedmy, sto bez hlášky, sto a dvě sedmy bez hlášky apod.). Je na protihráčích, aby za tuto svoji "drzost" byl spravedlivě potrestán (flek).

Pozn.2: Hra, která má dvě varianty (sto sedm, sto a dvě sedmy) se v případě prohry jedné z nich počítá takto: hráč uhrál např. stovku-dostane zaplacenou stovku, neuhrál sedmu-zaplatí sedmu.

Pozn.3: Ve hrách, kde byla hlášena sedma (dvě sedmy), hráč nesmí touto sedmou hrát dříve než na určený štych (při sedmém poslední štych, při dvou sedmách tlačící sedmou devátý a trumfovou desátý štych), pokud může hrát podle pravidel jinak, a to i v případě, že sedma je mnohonásobně levnější než předtím několikrát flekovaná hra (při dvou sedmách se samozřejmě hra neflekuje, platí však při sto a dvou sedmách). Nedodržení tohoto pravidla značí "renonc". (Tlačící sedmou musí hrát devátý štych i v případě, že hraje omyl, tj. nemá trumfovou sedmu; v případě, že nehraje stovku, se po fleku od spoluhráčů hra pokládá, flek platí.)

Pozn.4: Pokud některý z hráčů zahraje "renonc", platí maximální možnou výhru ostatním (někde hrají tvdě, platí strop) a dále se postupuje podle předem dohodnutých sankčních podmínek - např. malé panáky, velké panáky, v krajním případě výhoz z hospody.

Renonc je provinění proti pravidlům či herní etice. Renoncu se dopustí hráč, který

- nepřebil
- nectil nesenou barvu
- nehrál trumfem na nesenou barvu, kterou neměl
- zahrál hlášenou sedmu dříve, než na poslední štych a přitom mohl hrát jinak
- odhodil "vostrou" do talonu při jiné hře než při betlu nebo durchu

- odhodil do talonu nesprávný počet karet
- nesprávně vynesl (platí i při výnosu na první štých-kromě betla a durcha-pokud nebyl fořt)
- choval se nesportovně případně se hrubě provinil proti herní etice
- úmyslně roztrhal nebo jinak poškodil hrací karty, usnul při hře a podobně.

Další renonc je:

- náznaky, signály
- prozrazení karet spoluhráči
- nedodržení postupu při flekování či schvalování hry
- neoprávněné shlednutí talonu včetně pauzujícího

Renonc není:

- prozrazení karet protihráči
- při betlu nepoložení karty na stůl, před případným flekováním nutno hráče upozornit

OBSAH

PŘEDMLUVA.....	1
ÚVODEM, ANEB JAK STUDOVAT TUTO PŘÍRUČKU.....	2
I. PŘEHLED ZÁKLADNÍCH PRAVIDEL.....	3
II. HRA A STOVKA.....	7
III. SEDMA.....	11
IV. BETL.....	15
V. DURCH.....	18
VI. DVĚ SEDMY	20
VII. PÁR POZNÁMEK O CHOVÁNÍ PŘI HŘE A KARETNÍ ETICE	22
VIII. ODBORNÁ TERMINOLOGIE V MARIÁŠI.....	23
IX. FINANČNÍ ZHODNOCENÍ.....	27
OBSAH	30