



Článek I. Stupně her a sazby v Kč (dvacetihaléřový mariáš):

Tento dokument definuje základní pravidla hry mariáš. Základními druhy hry jsou volený mariáš, křížový mariáš a licitovaný mariáš. Další specifická a upřesňující pravidla jsou stanovena příslušnými pravidly pro tyto druhy, případně pravidly pro jejich další variace.

Článek II. Základní pojmy a principy

1. Mariáš je karetní hra pro 3 nebo 4 hráče. Hraje se s kartami o 32 listech, s osmi hodnotami - sedmička, osmička, devítka, desítka, spodek, svršek, král a eso ve čtyřech barvách – červené, kule, zelené a žaludy. Sedma je v barvě nejnižší, eso nejvyšší. Pokud je jedna z barev ustanovena jako barva trumfová, jakákoliv hodnota této barvy přebíjí všechny hodnoty ostatních tří barev. Při hrách, ve kterých je stanovena barva trumfů, se desítka v každé barvě posouvá hodnotou hned pod eso a stává se tak vyšší kartou než král příslušné barvy.
2. Cílem hry je splnění předem ohlášeného závazku oproti snaze protihráčů právě tomuto zabránit.
3. Volící hráč, který stanovuje druh závazku, případně barvu trumfů, je v následném textu označován aktér a hraje proti ostatním hráčům (hráči obrany). Výjimku tvoří křížový mariáš, kde aktér může hrát s jedním spoluhráčem (viz. Čl.VII, odst.2), tato dvojice bývá pak označována jako volící strana.
4. Do hry se rozdávají všechny karty. První hráč, který dostává karty, se nazývá forhont. Všichni hráči, kromě případného pauzujícího, musejí mít při zahájení sehrávky stejný počet karet. Pokud se sehrávky účastní pouze tři hráči, odhodí aktér, dvě přebývající karty (tzv. talon) stranou lícem dolů. Hodnotu a barvu těchto karet protihráčům nesděljuje, a to ani během sehrávky. Při voleném a licitovaném mariáši se sehrávky účastní vždy pouze tři hráči (viz. Čl.VII, odst.1,3). Tyto dva druhy mariáše se však taktéž snadno dají hrát ve čtyřech a to tak, že hráč, který rozdál karty do hry, tuto sehrávku nehraje (pauzíruje).
5. Hráč nesmí karty ve svém listě, které ještě neodehrál, ukazovat ani nijak prozrazovat svým spoluhráčům.
6. Hraje se na zdvihy (štychy), tj. každý hráč popořadě odehraje jednu kartu v souladu s pravidly a ten, kterému patří nejvyšší karta ve zdvihu se stává jeho majitelem. Odloží si ho lícem dolů na svoji hromádku a má právo zahájit následující zdvih. Do prvního zdvihu vynáší forhont, vyjma Betla a Durcha, při nichž vynáší aktér. Karty v ukončeném zdvihu již nejsou součástí další sehrávky a lze nahlížet pouze do posledního ukončeného zdvihu.
7. Při odehrání karty do zdvihu platí povinnost přiznat barvu, tj. odehrát kartu stejné barvy jakou má ta, kterou byl zdvih zahájen. Pokud hráč tuto barvu nemá, musí odehrát kartu trumfové barvy, byla-li tato ustanovena. Nevlastní-li ani tuto barvu, může odehrát libovolnou kartu zbývajících barev, které však nemohou v žádném případě zdvih získat.
8. Současnou povinností je zahrát vyšší kartu, než je ta, která je v daném momentě nejvyšší ve zdvihu, pokud hráč takovou kartu příslušné barvy vlastní. Je nutno však dodržet předchozí pravidlo, takže v případě, že je první nesená barva již přebita trumfem, další hráč v pořadí, pokud vlastní ve svém listu karty obou zmíněných barev, musí odehrát kartu v prvotně nesené barvě, nemusí zde však již dávat vyšší (jakkoliv vysoká karta v nesené barvě nepřebije trumf). Pokud hráč nemá nesenou barvu a zabíjí zdvih trumfem, i zde platí povinnost dát vyšší trumf, pokud již ve zdvihu nějaký je.
9. Karty do další hry skládá hráč, který bude rozdávat. Povinnost rozdávajícího se po každé ukončené hře posouvá na dalšího hráče ve směru hry (předchozí forhont). Karty se nesmí míchat (pokud příslušná specifická pravidla nestanoví jinak), nelze ani narušovat sled karet tzv. říznutím různých hromádek, které zůstaly na stole po ukončení minulé hry. Hráč sedící před rozdávajícím hráčem (ve směru hraní) má právo i povinnost složený balíček karet sejmout, a to alespoň dvě karty shora nebo zdola.



Článek III. Hodnoty karet

1. Je-li cílem nebo součástí cíle ohlášeného závazku získat co největší počet bodů, jsou ve hře následující hodnoty:
 - Eso – 10 bodů
 - Desítka – 10 bodů
 - Poslední zdvih (tzv. Ultimo) – 10 bodů
 - Hláška – 20 bodů
 - Trumfová hláška – 40 bodů
2. Body za esa, desítky a poslední zdvih náleží tomu hráči, který příslušný zdvih získal. Body získané spoluhráči se po ukončení sehrávky sčítají.
3. Hláškou se rozumí dvojice svršek – král ve stejné barvě (tzv. mariáš) nacházející se na ruce (v listě) jednoho hráče. Body za hlášku náleží tomu hráči, který ji měl na ruce a nahlásil ji, příslušný zdvih může získat kterýkoliv z hráčů. Hláška se považuje za nahlášenou, odloží-li její majitel stranou (na své zdvihy) první z příslušné dvojice karet v okamžiku, kdy tuto kartu odehrává. Za nenahlášenou hlášku žádné body nepřísluší.
4. U závazků, které sledují jiný cíl, než dosažení co největšího počtu bodů, se hodnoty získaných zdvihů nesledují a hlášky se nehlasí.

Článek IV. Závazky

1. Na začátku každé hry ohlásí její aktér některý z následujících závazků:
 - Hra
 - Sedma (přesněji Hra a Sedma)
 - Sto
 - Sto a Sedma
 - Betl
 - Durch
 - Dvě sedmy (jen u licitovaného mariáše)
 - Dvě sedmy a Sto (jen u licitovaného mariáše)
2. Způsob, jakým se určí aktér hry a jeho závazek, stanovují odlišně pravidla jednotlivých variant mariáše (dále viz. Čl.VII).
3. Ohlášení závazku Hra znamená, že aktér zvolí a oznámí trumfovou barvu a pro jeho splnění je nutno uhrát více bodů než získá protistrana.
4. Ohlášení závazku Sedma (resp. Hra a Sedma) znamená, že aktér oznámí trumfovou barvu a pokus získat poslední zdvih pomocí sedmičky v trumfové barvě. Závazek Sedma není splněn, jestliže aktér je donucen odehrát sedmičku trumfové barvy dříve než v posledním zdvihu nebo do posledního zdvihu zůstane některému dalšímu hráči jiná karta trumfové barvy. Přestože jsou oba závazky ohlašované současně (závazek Sedma nelze hrát bez závazku Hra), vyhodnocují se samostatně.
5. Ohlášení závazku Sto znamená, že aktér oznámí trumfovou barvu a pokus získat alespoň 100 bodů. Dosažení tohoto cíle předpokládá vlastnictví hlášky, přičemž do potřebné hranice 100 bodů se započítává jen jedna hláška. Závazek Sto je splněn, jestliže hlásící strana získá aspoň 60 bodů, hraje-li s pomocí hlášky v trumfové barvě nebo jestliže získá aspoň 80 bodů, hraje-li s pomocí hlášky v jiné barvě.
6. Ohlášení závazku Sto a Sedma znamená pokus uhrát oba závazky najednou. Závazky se vyhodnocují samostatně.
7. Ohlášení závazku Betl znamená pokus, že aktér ve hře nezíská žádný zdvih. Trumfovní barva se nestanovuje. Desítka je nižší kartou než spodek stejné barvy. Právo výnosu do prvního zdvihu má vždy aktér, vynášená



ČESKÝ
SVAZ
MARIÁŠE

OBECNÁ PRAVIDLA HRY MARIÁŠ

(vydána v roce 2009)

karta musí být odložena na stůl lícem dolů před ohlášením závazku. Závazek Betl není splněn, získá-li aktér kdykoliv v průběhu hry zdvih.

- Ohlášení závazku Durch znamená pokus, že aktér získá všechny zdvihy ve hře. Trumfování barva se nestanovuje. Desítka je nižší kartou než spodek stejné barvy. Právo výnosu do prvního zdvihu má vždy aktér, vynášená karta musí být odložena na stůl lícem dolů před ohlášením závazku. Závazek Durch není splněn, ztratí-li aktér kdykoliv v průběhu hry zdvih.
- Ohlášení závazku Dvě sedmy znamená, že aktér stanoví a oznámí trumfovou a navíc tzv. pomocnou barvu a pokusí se pomocí sedmičky trumfové barvy získat poslední zdvih a pomocí sedmičky v pomocné barvě předposlední zdvih ve hře. Závazek Dvě sedmy není splněn, jestliže je aktér donucen hrát sedmu trumfové barvy dříve než v posledním zdvihu nebo jestliže je mu některá z ohlášených Sedem přebita vyšší kartou.
- Ohlášení závazku Dvě sedmy a Sto znamená pokus uhrát oba závazky najednou. Závazky se vyhodnocují samostatně.
- Hlášená Sedma (i v pomocné barvě) smí být odehrána až jako poslední karta dané barvy na ruce a to až v posledním, (resp. předposledním) zdvihu, pokud je to dle pravidel možné.
- U závazků s ustanovením trumfové barvy je zakázáno odkládat esa a desítky do talonu. Odhodit nehodnotový trumf je dovoleno, pokud příslušná specifická pravidla nestanoví jinak.

Článek V. Sazby

- Splní-li aktér svůj závazek, hradí mu každý hráč obrany výslednou sazbu. Nesplní-li aktér svůj závazek, hradí on (volící strana) výslednou sazbu každému hráči obrany. Případný pauzující hráč je pro tyto účely brán jako hráč obrany.
- Sazba za ohlášený závazek závisí na peněžním základu, s jakým se hraje – obvykle 20 hal nebo 1 Kč. Následující tabulka uvádí koeficienty, které po vynásobení peněžním základem dají základní sazby za příslušné závazky:

• Hra	1
• Sedma	2
• Sto	4
• Betl	15
• Durch	30
• Dvě sedmy	40
- U kombinovaných závazků se výsledné sazby sčítají, resp. odčítají, byl-li splněn jen jeden z nich.
- Jsou-li jako trumfová barva zvoleny červené, je sazba za hru dvojnásobná.
- Sazbu ohlášeného závazku lze zvýšit tzv. flekováním. Poté, co aktér ohlásí závazek, musí jej před zahájením sehrávky schválit obrana. Obrana se k závazku vyjadřuje slovy „Dobrý“ (domnívá-li se, že aktér svůj závazek splní) nebo „Flek“ (domnívá-li se, že aktér svůj závazek nesplní). Flekem se sazba za závazek zvyšuje vždy na dvojnásobek. U kombinovaných závazků lze flekovat každý z nich samostatně. Při schvalování závazku se jednotliví hráči vyjadřují v pořadí ve směru hraní. Sazbu za závazek lze střídavě zvyšovat dalším flekováním, obvykle vyslovením výrazů Flek (obrana), Re (volící strana), Tutti (obrana), Boty (volící strana) atd., přičemž v daném kole schvalování se lze vyjadřovat již jen k tomu závazku, který v předchozím kole protistrana flekovala. Flekování je ukončeno schválením (neflekováním) závazku některou ze stran. V případě obrany musí říci „Dobrý“ (Pass) popořadě všichni hráči této strany účastníci se sehrávky.
- Splní-li aktér závazek Sto, náleží mu příslušná (vyflekovaná) sazba za každých 10 bodů, které získal nad hranici 100 bodů, včetně jeho případných dalších hlášek. Nesplní-li jej, musí uhradit příslušnou sazbu za každých 10 bodů, které mu chybí do hranice 100 bodů, a zároveň za každých 10 bodů, které obrana získala pomocí hlášek.



**ČESKÝ
SVAZ
MARIÁŠE**

OBECNÁ PRAVIDLA HRY MARIÁŠ

(vydána v roce 2009)

7. Při sehrávce závazku Hra (popř. Hra a Sedma) může aktér i obrana dosáhnout výsledku Tiché sto, přičemž do tohoto výsledku se započítávají všechny hlášky bez omezení. Výsledku Tiché sto se dosáhne získáním 100 a více bodů. Při dosažení Tichého sta se sazba za závazek Hra zdvojnásobuje, je tudíž poloviční než sazba hlášeného Sta. Vítězné straně náleží navíc sazba za Tiché sto za každých 10 bodů, které získala nad hranici 100 bodů.
8. Při sehrávce závazku Hra nebo Sto může aktér i obrana dosáhnout výsledku Tichá sedma. Výsledku Tichá sedma se dosáhne získáním posledního zdvihu pomocí Sedmy trumfové barvy. Tichá Sedma, uhraná či zabitá, má poloviční sazbu než hlášená Sedma. Sedmu může v posledním zdvihu zabít vyšším trumfem i spoluhráč, oba jsou tímto nuceni zaplatit příslušnou sazbu protistraně.
9. Maximální sazba za hru (po flekování a dle výsledku sehrávky), tzv. limit, je 500-násobek peněžního základu.
10. Byl-li flekovaný ložený závazek, tzv. loženě vyhraná hra, hradí flekující hráč obrany sám za všechny spoluhráče celý rozdíl mezi výslednou sazbou za hru po flekování a sazbou, která by jinak aktérovi náležela bez flekování. Zapojil-li se do flekování druhý hráč obrany, dělí si povinnost uhradit tento rozdíl oba flekující hráči obrany rovným dílem mezi sebe. Hráči obrany, kteří se do flekování nezapojili, hradí pouze základní sazbu závazku (dle čl.V, odst.2,3).
11. Závazky Hra, Sedma, Sto jsou považovány za ložené, je-li před zahájením sehrávky nepochybné, že aktér nemůže být donucen sehrávkou ztratit ani 10 z 90 možných bodů.
Závazek Betl je považován za ložený, je-li před zahájením sehrávky nepochybné, že aktér nemůže získat ani jeden zdvih.
Závazek Durch je považován za ložený, je-li před zahájením sehrávky nepochybné, že aktér nemusí ztratit ani jeden zdvih.
Závazek Dvě sedmy je považován za ložený, je-li před zahájením sehrávky nepochybné, že aktér nemůže prohrát ani v případě, že všechny jemu chybějící karty v trumfové a pomocné barvě se nacházejí v rukou jednoho hráče obrany.
12. Dojde-li k tomu, že při závazku Sedma je obranou Hra okomentována flekem a Sedma schválena bez fleku, a volící strana schvaluje prohranou Hru, sehrávka se nekoná, neboť závazky jsou finančně vyrovnané a není v nich sporu o vítězi.

Článek VI. Renonc

1. Renoncem je každé provinění proti herním pravidlům.
2. Renoncem se rozumí zejména:
 - Míchání a řezání karet, dle čl.II, odst.4
 - Opakované chybné rozdání karet
 - Nedodržení pořadí při komentování závazku, dle čl.V, odst.4
 - Chybný počet karet odložených do talonu
 - Nahlížení do talonu po okomentování závazku
 - Nedodržení hracího pořadí dle čl.II, odst.6
 - Nepřiznání barvy dle čl.II, odst.7
 - Neodehrání vyšší karty dle čl.II, odst.8
 - Odehrání hlášené Sedmy v rozporu s pravidlem čl.IV, odst.10
 - Nahlížení do karet soupeřům i spoluhráčům
 - Prozrazení karet spoluhráči
 - Odložení desítky či esa do talonu (vyjma Betla či Durcha), dle čl.IV, odst.11
3. Hráč, který se dopustil renoncu, hradí všem ostatním hráčům paušální sazbu ve výši 10-násobku peněžního základu a zároveň je (kromě prvních tří renonců) povinen za všechny hráče svojí strany uhradit protistraně



**ČESKÝ
SVAZ
MARIÁŠE**

OBECNÁ PRAVIDLA HRY MARIÁŠ

(vydána v roce 2009)

sazbu za hru dle výsledku flekování. Odložení desítky či esa do talonu se trestá paušální sazbou ve výši 50-násobku peněžního základu.

Článek VII. Základní specifika jednotlivých druhů mariáše

1. Volený mariáš – Sehrávky se účastní 3 hráči. Rozdává se ve směru hraní (7-5-5-5-5). Trumfovou barvu volí vždy forhont a to z prvních sedmi rozdaných karet, případně zcela naslepo z druhé pěťice. Zvolenou kartu odloží stranou lícem dolů. Talon odkládá až po zařazení druhé pěťice karet do listu. Pokud chce hrát hru s trumfy, musí dát ještě po odložení talonu možnost ostatním hrát hru bez trumfů (Betl, Durch). Učiní tak otázkou „Barva?“ Zbývající dva hráči postupně buďto barvu schválí a nebo seberou odložený talon a následně po odhozu jiného talonu ohlásí Betl či Durch. Z ohlášeného Betla mohou zbývající dva hráči přebrat hru ještě na Durcha. Pokud oba hráči obrany hru schválí, aktér nahlásí závazek, který se dále komentuje. Závazky Sedma a Sto mohou hlásit i hráči obrany v prvním kole komentování ohlášeného trumfového závazku. Do hlášeného Sta se počítá první nahlášená hláška.
2. Křížový mariáš – Sehrávky se účastní 4 hráči. Rozdává se ve směru hraní (4-4-4-4-4-4-4). Forhont při volbě hlásí hodnotu (výšku) karty, se kterou chce hrát (může úmyslně hrát sám nebo kartu dokoupit ve svých čtyřech zbývajících). Talon se neodhazuje, forhont se zeptá na Barvu a po schválení všem ukáže zvolenou trumfovou kartu a ohlásí závazek. V případě, že hraje s někým, je nutno pečlivě dbát na to, aby flekování proběhlo korektně a volaný spoluhráč neflekoval závazky volícího hráče (liché fleky dávají pouze hráči obrany). Hodnoty zdvihů volící strany jsou sčítány jako u zbylé dvojice hráčů. V tomto případě platba na konci sehrávky probíhá tak, že jeden z poražené dvojice platí jednomu z vítězů a druhý z poražené dvojice druhému z vítězů. Opět je povoleno hlásit závazky proti volící straně. Betl se hraje po výnosu do druhého zdvihu z otevřenými kartami, ovšem bez domluvy mezi spoluhráči. Durch se může hrát „s chytrým“, aktérovi stačí uhrát pouze prvních sedm zdvihů, poslední může přepustit jinému hráči. Ten se pak bere pro účely platby jako hráč volící strany.
3. Licitovaný mariáš – Sehrávky se účastní 3 hráči. Rozdává se ve směru hraní (5-5-5-2-5-5-5). Hráč, který se zaváže úvodní licitací (dražbou) k nejvyšší hře (dle posloupnosti v Čl.IV, odst.1), vezme talon odložený uprostřed a získává právo zvolit a ohlásit závazek. Ten nesmí být v dané posloupnosti níže, než jej zavazuje výška ukončené licitace, může se však jednat o jakýkoliv vyšší druh závazku. Právo výnosu zůstává (vyjma Betl a Durch) forhontovi. S prvotní nabídkou výše možného závazku začíná po jednotlivých stupních, které je možné přeskakovat, licitovat zadák (hráč, který dostává karty jako poslední), tj. hráč sedící ve směru hraní před forhontem. Forhontovi stačí vyšší závazku vyrovnávat odpovědí „Mám.“ Po odstoupení jednoho z hráčů se do licitace zapojí i prostřední hráč, který přebírá jeho postavení. V případě, že z licitace odstoupí forhont, prostřednímu hráči stačí „držet“ stejný licitační stupeň, jako nabídl forhont. Novou hrou oproti předešlým druhům hry mariáš je závazek Dvě sedmy, popsáný v Čl.IV, odst.8.

Tato obecná pravidla byla sepsána a schválena Předsednictvem Českého svazu mariáše.