

Mariage

2-3 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Sammle Punkte durch das Gewinnen von Stichen mit wertvollen Karten und das Melden von König-Dame-Mariagen.

AUFBAU

- Verwende ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
- Teile jedem der 2-3 Spieler eine Hand aus.
- Lege eine Karte offen auf, um die Trumpffarbe zu bestimmen; die restlichen Karten bilden den Stapel.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- Trumpf-Mariage: 40 Punkte; Nicht-Trumpf-Mariage: 20 Punkte.
- Erster Spieler mit der Zielpunktzahl gewinnt.

Tipp: Halte Mariagen zurück, bis der Stapel fast leer ist, damit der Gegner weniger Gegenchancen hat.

AM ZUG

- Gewinne einen Stich, um den nächsten auszuspielen; Farbe bedienen ist locker, solange der Stapel noch da ist.
- Melde eine König-Dame-Mariage nach dem Stichgewinn für Bonuspunkte.
- Nach jedem Stich ziehen beide Spieler vom Stapel nach.

Mariage ist ein mitteleuropäisches Stichkartenspiel, bei dem Spieler sowohl durch das Gewinnen von Stichen als auch durch das Melden von 'Mariagen' (passende König-Dame-Paare derselben Farbe) Punkte erzielen. Es wird in Ländern wie Tschechien, Deutschland und Polen unter verschiedenen regionalen Namen gespielt.

Ziel

Sammle Punkte, indem du Stiche mit wertvollen Karten gewinnst und König-Dame-Paare (Mariagen) aus deiner Hand meldest. Der erste Spieler, der eine festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 3 Spieler.
2. **Deck:** Ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe) oder ein 24-Karten-Deck je nach regionaler Variante.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält eine Hand Karten, und eine Karte wird offen aufgelegt, um die Trumpffarbe zu bestimmen.
4. **Stapel:** Die restlichen Karten bilden einen Ziehstapel, der genutzt wird, bis er aufgebraucht ist.

Spielablauf

1. **Karte ausspielen:** Der Stichgewinner spielt eine beliebige Karte aus, um den nächsten Stich zu beginnen.
2. **Farbe bedienen:** Solange der Stapel vorhanden ist, müssen die Spieler nicht Farbe bedienen. Sobald der Stapel leer ist, müssen die Spieler Farbe bedienen und trumpfen, wenn sie nicht bedienen können.
3. **Mariagen melden:** Wenn du einen Stich gewinnst, darfst du eine Mariage melden, indem du einen König und eine Dame derselben Farbe zeigst. Eine Trumpf-Mariage ist mehr wert als eine Nicht-Trumpf-Mariage.
4. **Ziehen:** Nach jedem Stich, solange der Stapel reicht, ziehen beide Spieler je eine Karte, um ihre Hand aufzufüllen.

Punktewertung

- **Asse:** Jeweils 11 Punkte.
- **Zehnen:** Jeweils 10 Punkte.
- **Könige:** Jeweils 4 Punkte.
- **Damen:** Jeweils 3 Punkte.
- **Buben:** Jeweils 2 Punkte.
- **Trumpf-Mariage:** 40 Punkte.
- **Nicht-Trumpf-Mariage:** 20 Punkte.

Varianten

- **Tysiac (Tausend):** Eine beliebte polnische Drei-Spieler-Variante, bei der Spieler um das Recht bieten, den Trumpf zu bestimmen, und 1000 Punkte anstreben.
- **Schnapsen:** Die österreichische Zwei-Spieler-Variante mit einem engeren 20-Karten-Deck und strengeren Stichregeln.

Tipps und Strategien

- Halte deine Mariagen zurück, bis du sie im vorteilhaftesten Moment melden kannst.
- Solange der Stapel offen ist, nutze niedrige Karten, um die Blätter deines Gegners auszuloten, bevor du deine hohen Karten einsetzt.
- Verfolge, welche hochrangigen Karten bereits gespielt wurden, um zu wissen, wann deine verbleibenden Karten sichere Gewinner sind.

Tipps & Strategie

Wähle den Zeitpunkt deiner Meldungen sorgfältig für maximale Wirkung. Verfolge die hohen Karten genau, sobald der Stapel aufgebraucht ist, denn dann greifen die strengen Bedienregeln und Kartenzählen wird entscheidend.

Der Übergang vom offenen Stapelspiel zum geschlossenen Spiel ist der kritischste Moment. Bereite dich darauf vor, indem du verfolgst, welche hohen Karten bereits erbeutet wurden.