

# Marias

3 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Das Bieten gewinnen und den Vertrag durch Fangen genug Punkte durch Stiche und Hochzeiten erfüllen.

## AUFBAU

- Ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass) mit 3 Spielern verwenden.
- 10 Karten an jeden austeilen; 2 Karten bilden den Talon.
- Spieler bieten auf Verträge zunehmender Schwierigkeit.

## WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- Höhere Verträge wie 'Durch' (alle Stiche) oder 'Hundert' zahlen grössere Belohnungen.
- Zwei Verteidiger arbeiten zusammen, um den Bietenden an der Vertragserfüllung zu hindern.

*Tip: Wählen Sie einen bescheidenen Vertrag, den Sie erfüllen können, statt einen ehrgeizigen, der ein Fehlschlagrisiko birgt.*

## AM ZUG

- Der Gebotsgewinner nimmt den Talon, legt 2 Karten ab und bestimmt den Trumpf.
- König-Dame-Hochzeiten beim Ausspielen für 20 Punkte ansagen (40 in Trumpf).
- Farbe bedienen und den Stich anleiten wenn möglich; andernfalls trumpfen.

Marias ist das Nationalkartenspiel der Tschechischen Republik und der Slowakei, ein anspruchsvolles Stichspiel mit Bieten und Hochzeitsansagen. Es verwendet ein 32-Karten-Deck und bietet eine komplexe Hierarchie von Verträgen, auf die Spieler in jeder Runde bieten können.

## Ziel

Das Bieten gewinnen und den gewählten Vertrag erfüllen, indem genug Punktekarten durch Stiche gefangen und Hochzeiten angesagt werden. Verteidiger versuchen, den Bietenden am Erfolg zu hindern.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck mit deutschen Farben (oder angepasstes Standarddeck mit 7 bis Ass).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 10 Karten, 2 Karten werden verdeckt als Talon abgelegt.
4. **Bieten:** Spieler bieten auf Verträge zunehmender Schwierigkeit, vom Grundspiel bis zum Siebener (alle Stiche gewinnen).

## Spielablauf

1. **Talon:** Der Gebotsgewinner nimmt den Talon auf, legt zwei Karten ab und darf Trumpf bestimmen.
2. **Hochzeiten:** Ein Spieler, der einen König und eine Dame der gleichen Farbe hält, darf eine Hochzeit ansagen, wenn er mit einer davon ausspielt, und erhält 20 Punkte (40 in Trumpf).
3. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen und den Stich wenn möglich anleiten. Wenn sie die Farbe nicht bedienen können, müssen sie trumpfen.
4. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt. Ohne Trumpf gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.

## Punktewertung

- **Asse:** Je 11 Punkte.
- **Zehnen:** Je 10 Punkte.
- **Könige:** Je 4 Punkte.
- **Damen:** Je 3 Punkte.
- **Buben:** Je 2 Punkte.
- **Vertragswerte:** Höhere Verträge wie 'Durch' (alle Stiche gewinnen) oder 'Hundert' (100+ Punkte erzielen) zahlen zunehmend grössere Belohnungen.

## Varianten

---

- **Marias mit Killern:** Fügt spezielle Verträge mit bestimmten Kartenkombinationen für zusätzliche Dramatik hinzu.
- **Slowakisches Marias:** Bietet leicht unterschiedliche Vertragstypen und Wertungskonventionen.

## Tipps und Strategien

---

- Bewerten Sie Ihre Hand schnell während des Bietens, um den höchsten Vertrag zu bestimmen, den Sie realistisch versuchen können.
- Als Verteidiger koordinieren Sie sich mit dem anderen Verteidiger durch Kartenspielsignale, um Ihre gemeinsamen Stiche zu maximieren.
- Hochzeiten in der Trumpffarbe sind äusserst wertvoll; planen Sie Ihr Spiel darauf aus, sie im optimalen Moment anzusagen.

## Tipps & Strategie

---

Den richtigen Vertrag zu wählen ist oft wichtiger als die Art, wie Sie die Stiche spielen. Ein bescheidener erfüllter Vertrag ist weit mehr wert als ein ehrgeiziger, der scheitert.

Verteidigung ist der Bereich, in dem sich Marias-Experten von anderen abheben. Die zwei Verteidiger müssen ihr Spiel implizit koordinieren, um den Bietenden zu blockieren, selbst ohne direkte Kommunikation.