

Mariáš

3 jugadores

32 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Gana la puja y cumple tu contrato capturando suficientes puntos a través de bazas y matrimonios.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 hasta As) con 3 jugadores.
- Reparte 10 cartas a cada uno; 2 cartas forman el talón.
- Los jugadores pujan contratos de dificultad creciente.

PUNTUACIÓN

- Ases: 11, Dieces: 10, Reyes: 4, Reinas: 3, Jotas: 2.
- Los contratos más altos como 'through' (todas las bazas) o 'hundred' pagan recompensas más grandes.
- Dos defensores cooperan para bloquear al pujador de hacer su contrato.

Consejo: Elige un contrato modesto que puedas cumplir en lugar de uno ambicioso que riesgue el fracaso.

EN TU TURNO

- El ganador de la puja toma el talón, descarta 2 cartas, y establece triunfo.
- Declara matrimonios rey-reina cuando liderees para 20 puntos (40 en triunfo).
- Sigue palo y encabeza la baza si es posible; de lo contrario, juega triunfo.

Mariáš es el juego de cartas nacional de la República Checa y Eslovaquia, un sofisticado juego de bazas con pujas y declaraciones de matrimonio. Usa una baraja de 32 cartas y presenta una jerarquía compleja de contratos que los jugadores pueden pchar en cada ronda.

Objetivo

Gana las pujas y cumple tu contrato elegido capturando suficientes cartas que otorgan puntos a través de bazas y declarando matrimonios. Los defensores intentan evitar que el pujador tenga éxito.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja alemana de 32 cartas de palo (o baraja estándar adaptada con 7 hasta As).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 10 cartas, con 2 cartas colocadas boca abajo como el talón.
4. **Pujas:** Los jugadores pujan contratos de dificultad creciente, desde juego básico hasta siete (ganar todas las bazas).

Juego

1. **Talón:** El ganador de la puja recoge el talón, descarta dos cartas y puede declarar triunfo.
2. **Matrimonios:** Un jugador que tenga un rey y reina del mismo palo puede declarar un matrimonio cuando lidere con uno de ellos, anotando 20 puntos (40 en triunfo).
3. **Seguir palo:** Los jugadores deben seguir palo y deben encabezar la baza si es posible. Si no pueden seguir palo, deben jugar triunfo.
4. **Ganar bazas:** El triunfo más alto gana. Sin triunfo, la carta más alta del palo de salida gana.

Puntuación

- **Ases:** 11 puntos cada uno.
- **Dieces:** 10 puntos cada uno.
- **Reyes:** 4 puntos cada uno.
- **Reinas:** 3 puntos cada una.
- **Jotas:** 2 puntos cada una.
- **Valores de contrato:** Los contratos más altos como 'through' (ganar todas las bazas) o 'hundred' (anotar 100+ puntos) pagan recompensas cada vez más grandes.

Variaciones

- **Mariáš con asesinos:** Añade contratos especiales que implican combinaciones de cartas específicas para drama extra.
- **Mariáš eslovaco:** Presenta tipos de contrato ligeramente diferentes y convenciones de puntuación.

Consejos y estrategias

- Evalúa tu mano rápidamente durante las pujas para determinar el contrato más alto que puedas intentar razonablemente.
- Como defensor, coordina con el otro defensor a través de señales de juego de cartas para maximizar tus bazas combinadas.
- Los matrimonios en el palo de triunfo son extremadamente valiosos; planifica tu juego alrededor de declararlos en el momento óptimo.

Consejos y estrategia

Elegir el contrato correcto a menudo es más importante que cómo juegas las bazas. Un contrato modesto cumplido vale mucho más que uno ambicioso que falla.

La defensa es donde los jugadores expertos de Mariáš se distinguen a sí mismos. Los dos defensores deben implícitamente coordinarse para bloquear al pujador, incluso sin comunicación directa.