

Mariáš

3 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Win het bod en vervul je contract door via slagen en huwelijken voldoende punten te pakken.

OPZET

- Gebruik een 32-kaartendek (7 tot en met aas) met 3 spelers.
- Deel 10 kaarten uit per speler; 2 kaarten vormen de talon.
- Spelers bieden op contracten van toenemende moeilijkheidsgraad.

SCORE

- Azen: 11, Tienen: 10, Koningen: 4, Vrouwen: 3, Boeren: 2.
- Hogere contracten zoals 'durch' (alle slagen) of 'honderd' leveren grotere beloningen op.
- Twee verdedigers werken samen om de bieder van zijn contract af te houden.

Tip: Kies een bescheiden contract dat je kunt vervullen in plaats van een ambitieus contract dat risico op mislukken meebrengt.

AAN DE BEURT

- De winnende bieder pakt de talon, gooit 2 kaarten weg en stelt troef in.
- Kondig heer-vrouw-huwelijken aan bij het leiden voor 20 punten (40 in troef).
- Kleur bekennen en de slag zo hoog mogelijk spelen als dat kan; anders troeven.

Mariáš is het nationale kaartspel van Tsjechië en Slowakije, een verijnd slagenspel met bieden en huwelijksaankondigingen. Het gebruikt een 32-kaartendek en kent een complexe hiërarchie van contracten waarop spelers elke ronde kunnen bieden.

Doel

Win het bod en vervul je gekozen contract door via slagen voldoende puntkaarten te pakken en huwelijken aan te kondigen. Verdedigers proberen de bieder te verhinderen te slagen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers.
2. **Dek:** 32-kaartendek met Germaanse figuren (of aangepast standaard dek met 7 tot en met aas).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 10 kaarten, met 2 kaarten als verborgen talon.
4. **Bieden:** Spelers bieden op contracten van toenemende moeilijkheidsgraad, van een basispel tot 'zeven' (alle slagen winnen).

Spelverloop

1. **Talon:** De winnende bieder pakt de talon, gooit twee kaarten weg en mag troef aanwijzen.
2. **Huwelijken:** Een speler met een heer en vrouw van dezelfde kleur mag een huwelijk aankondigen bij het leiden met een van beide, wat 20 punten oplevert (40 in troef).
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen en de slag zo hoog mogelijk spelen als dat kan. Lukt kleur bekennen niet, dan moeten ze troeven.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint. Zonder troef wint de hoogste kaart van de geleide kleur.

Scoren

- **Azen:** 11 punten elk.
- **Tienen:** 10 punten elk.
- **Koningen:** 4 punten elk.
- **Vrouwen:** 3 punten elk.
- **Boeren:** 2 punten elk.
- **Contractwaarden:** Hogere contracten zoals 'durch' (alle slagen winnen) of 'honderd' (100+ punten scoren) leveren steeds grotere beloningen op.

Varianten

- **Mariáš met killers:** Voegt speciale contracten toe met specifieke kaartencombi's voor extra spanning.
- **Slowaaks Mariáš:** Kent licht afwijkende contracttypes en scoringconventies.

Tips en strategieën

- Schat je hand snel in tijdens het bieden om te bepalen welk contract je het meest realistisch kunt proberen.
- Als verdediger, coördineer met de andere verdediger via kaartsignalen tijdens het spel om samen zo veel mogelijk slagen te pakken.
- Huwelijken in de troefkleur zijn uiterst waardevol; plan je spel zodat je ze op het optimale moment kunt aankondigen.

Tips & strategie

Het kiezen van het juiste contract is vaak belangrijker dan hoe je de slagen speelt. Een bescheiden contract dat je vervult, is veel meer waard dan een ambitieus contract dat mislukt.

Verdedigen is waar ervaren Mariáš-spelers zich onderscheiden. De twee verdedigers moeten impliciet hun spel coördineren om de bieder te blokkeren, zelfs zonder directe communicatie.