

Marjasch/Mariasch/Mariage [mar'ja:S]

Definition: Kartenspiel* aus der ehem. Donaumonarchie.

- Die hier beschriebene Spielweise ist die die siebenbürgisch-sächsische.

32er Blatt der Farben: Rot (Herz), Grün (Blatt), Schell und Eichel;

Ober- u. Unter(offiziere) aus der Tell-Sage,ASSE, die vier Jahreszeiten darstellend.

Fabrikat z. B.: Piatnik Wien/Budapest. Auch das etwas andersformatige Altenburger Blatt ist geeignet.

Spieler: Am besten 4 aber mindestens 3; es sind immer nur 3 aktiv.

Spielart: Kontraktspiel, einer gegen zwei; Spielmacher (= Kontraktnehmer) ist immer der links vom Kartengeber Sitzende.

Ziel: Erringen der Mehrheit an relevanten Stichen (= „Zehnern“); dies sind die 4ASSE und 4 Zehner sowie – zur Vermeidung des Gleichstands – der letzte Stich. Hinzukommen können noch die „Melder“, d. h., Ober und König der gleichen Farbe: = 20 oder – wenn die Farbe Trumpf ist = 40.

Spielregeln:

Rangfolge aufsteigend: 7, 8, 9, U, O, K, 10, AS. Es gibt keine Rangfolge der Farben.

Zwänge: Es herrscht Farb-, Überstechungs- und Kontraktzwang.

Sonderstich: Macht die Trumpf-Sieben den letzten Stich, so gilt er als „Ulti“ (= ultimus) und wird extra honoriert. Macht sie ihn nicht (= Ulti gefangen), wird er mit dem gleichen Betrag belastet. Distribution: z. B. Nord ist Kartengeber: Je 5 an Ost, Süd und West, 2 als Talon und nochmals je 5 an die drei Spieler. Ost **muss** (anders als im Skat oder Bridge) nun das Spiel bestimmen und allein gegen Süd und West kämpfen. Er „macht atout“, d. h., benennt die Trumpffarbe, nimmt den Talon an und drückt zwei Schädlinge (= legt 2 Karten als Talon ab). Er muss nun alle weiteren Ansagen machen und das Wort an Süd weitergeben. Gleiches gilt für diesen und für West. Nach dessen „weiter“ wird Ost eine Karte ausspielen und das Spiel ist eröffnet.

Spielwert: Der Einheitswert (1E) entspricht dem einfachen Spiel (best of nine).

Mögliche Ansagen: Ulti = 2E.

40 und 100: = die Verpflichtung, außer den gemeldeten 40 noch mindestens 6 „Zehner“ zu machen = 4E.

20 und 100 – dito: Also hier 20 + 80 = 4E.

Bettel: Die Verpflichtung, keinen der 10 Stiche anzunehmen = 4E.

Alle diese fakultativ angesagten Figuren können auch still gemacht werden. Ihr Wert wird dadurch halbiert. (Der stille Durchmarsch wird auf 3E aufgerundet).

Ansagen aus den ersten 5 Karten: Alle Figuren können angesagt werden, was ihren Wert erhöht (näheres hierzu später) und das Spiel verschärft.

Widerspruch (Kontra): Jeder Ansage (außer Trumpf = unwiderruflich) kann widersprochen werden. Das Kontra verdoppelt den Wert. Dies gilt auch für jede Replik also für Re-, Subre-, Rere-Kontra. Eher theoretisch sind die weiteren Verschärfungen durch „Hirsch“, „Mord“ und „Brand“.

Kontra aus 5en: Vervierfacht den Wert; z. B. Spiel = 2E x 4 = 8E; Ulti = 8E, Kontra = 32 E, Rekontra = 128E, etc.

Addition = Kumulierung der Werte:

Zum Kontrakt „still“hinzuerspielte Werte werden zu ½ des jew. Kontraktwertes hinzuaddiert. Z. B. Spiel + stiller Ulti = 1E + 1E = 2E. Stille „40 und 100“ oder „20 und 100“ können vom einfachen Spiel nicht getrennt werden, also nicht 1E + 2 E sondern $4E/2 = 2E$.

Sonderspiele: Dies sind **Durchmarsch und Bettel**; beide können auch gegen die strikt im Uhrzeigersinn festgelegte Reihenfolge kontraktiert werden. Ein Beispiel: Nord sagt ein Ultispiel an, Ost nimmt den von Nord gedrückten Talon an sich und sagt einen Bettel an, den er nun allein gegen Süd und Nord spielen muss, es sei denn, dass Süd, oder auch Nord, den vom Bettelnehmer abgelegten Talon an sich nehmen und jeweils selbst einen Durchmarsch ansagen. Hierbei ist zu bemerken, dass der neue Kontrakt höherwertig sein muss.

Bettel und Durchmarsch sind „sans atout“, also trumpffrei und im Bettel wird die Zehn vom Unter und Größeren gestochen.

Die (in unserem Fall von Ost oder Süd) durch Bettel oder Durchmarsch unterbrochene Spielfolge muss im nächsten Spiel wieder hergestellt werden. (In unserem Fall müsste West erneut mischen).

Wertigkeit bei Spiel (= Trumpf) aus 5en: $2 \times 1E = 2E$; alle anderen Figuren (erst aus 10en angesagt) werden ebenfalls verdoppelt, z. B. Ulti = $2 \times 2E = 4E$; „40+100“ = $2 \times 4E = 8E$, etc. Bei Ansage dieser Figuren aus 5en müssen diese zuletzt genannten Werte verdoppelt werden, also Ulti = $2 \times 4E = 8E$; „40+100“ = $2 \times 8E = 16E$, etc.

Talon: Wird ein „Zehner“ (10 oder As) im Talon abgelegt, so muss er gemeldet werden; Ansage: „Zehn“ oder „20“ für Euch“. Diese werden den Gegnern sofort gutgeschrieben. Die Talonablage theoretischer „Zehner“, also Melder (= Ober und König der gleichen Farbe), geschieht hingegen stillschweigend. Alle Ansagen erfolgen nach Talonablage und beziehen sich daher ausschließlich auf die verbliebenen 10 Karten (d. h., dass z. B. ein zerrissener oder ganz abgelegter Melder nicht mehr als „20“ oder „40“ geltend gemacht werden kann).

Trumpfbestimmung: Diese erfolgt – wie wir schon wissen – aus 5 oder 10 Karten durch Ansage, oder, bei schwieriger Entscheidung, durch Aufdecken einer der zwei Talonkarten. Das ist dann zwar die 6. bzw. 11. Karte, es gilt aber als Trumpf aus 5en bzw. 10en.

Jetzt kennen wir die Anfangsgründe und sind vom Ignoranten zum Patzer (= blutigen Anfänger) avanciert. Kenntnisse der Spielstrategie und –taktik wie auch nur in der Praxis mit guten Spielern zu erwerbende (spiel)technische Fertigkeiten können nun, früher oder später, zur Beherrschung des Spiels führen.

Wir wollen uns zum Abschluss einen konkreten Spielverlauf ansehen. Hier eine ganz gewöhnliche Distribution:

West mischt, Süd hebt ab und West gibt aus wie folgt:

Nord: Schell As, 10, O; Grün U, 7. Ansage: Schell aus 5en

Ost: Eichel 10, 9; Grün 10, K; Schell 9 – sagt „weiter“

Süd: Herz 9, 8, 7; Eichel O, 7 – „weiter“;

nun die zweiten 5 Karten + 2 an Nord:

Nord: Eichel As, K, U, 8; Schell U, Herz U, Grün 9

Ost: Grün As, O; Herz 10, K, Schell K

Süd: Herz As, O, Schell 8, 7; Grün 8

Nord drückt Herz U und Grün U und sagt „weiter“ oder „erster“.

Ost: „20“ und „Kontra“ *

Süd: „weiter“.

1. Stich: Eichel As, 9, 7 an Nord
2. Stich: Eichel U, 10, O an Ost
3. Stich: Grün As, 8, 7 an Ost
4. Stich: Grün 10, Schell 7, Grün 9 an Süd
5. Stich: Schell 8, O, K an Ost
6. Stich: Grün O, Herz 7, Schell U an Nord
7. bis 10. Stich alles an Nord. Nord siegt knapp 60:50.

Bei 1 E = 10 Cent zahlen West, Ost und Süd je 40 Cent an Nord, der Spielmacher ist also quasi allein gegen drei.

* das Kontra seines Partners muss Süd immer mitgehen (Ausnahmen sind nur die Sonderspiele, also Bettel und Durchmarsch).

Und nun viel Spaß beim Mischen oder Klopfen, denn Marjasch wird nicht gedroschen!

Schlussbemerkung:

Wenn unser Spiel dem Lernenden anfangs hoch kompliziert und schwierig erscheint, so ist es doch vor allem ein Gesellschafts- und weniger ein Turnierspiel. Zwar stellt es höhere Ansprüche an die Spieler als z. B. „Schlafmütze“ oder „Schweinehirt“, erreicht aber die Kombinationsfülle des Bridge oder gar Schach bei weitem nicht.

In meiner Vaterstadt Agnetheln wurde es früher meist im Haus des Gewerbevereins gespielt, später, nach 1945, nur noch privat, meist in Männerrunden am Sonntagnachmittag.

Dass das Spiel vor allem der Unterhaltung dienen sollte, zeigen die niedrigen Einsätze, um die gespielt wurde (1 E = 1 Groschen, meistens), aber vor allem die blumige Sprache voller Metaphern, Vergleiche und Assoziationen, teils auf das Verbreitungsgebiet zurückgehend, teils dem Lokalkolorit verpflichtet.

Seine Beliebtheit bei den Agnethlern hat das Marjasch bis heute nicht eingebüßt; so wird es auch in der Diaspora – vor allem im süddeutschen Raum weiter fleißig gepflegt – privat oder an Stammtischen. Sehr erfreulich, dass Agnethler der jüngeren Generation in 2006 das 1. Agnethler Marjaschturnier in Deutschland organisiert haben, das ein Erfolg war und viele Nachfolger haben wird.

Jörg Wellmann