

Bismarck

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Erziele die meisten Punkte über eine Serie von Runden mit wechselnden Kontrakttypen.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck (oder 32-Karten-Variante).
- Teile Karten gleichmässig an 4 Spieler aus.
- Der aktive Kontrakttyp wechselt jede Runde gemäss einer vorbestimmten Liste.

WERTUNG

- Positive Kontrakte: Punkte pro gewonnenem Stich.
- Negative Kontrakte: Punktverlust pro genommenem Stich.
- Kumulative Punkte über alle Kontrakte bestimmen den Sieger.

Tipp: Passe deine Strategie an jeden Kontrakt an; hohe Karten helfen in positiven Runden, schaden aber in Vermeidungsrunden.

AM ZUG

- Der Spieler links vom Geber spielt jeden Stich aus.
- Bediene Farbe wenn möglich; ansonsten spiele jede beliebige Karte.
- Manche Kontrakte verwenden Trumpf; andere sind Ohne-Trumpf.

Bismarck ist ein deutsches Stichkartenspiel, das Elemente des Bietens und Trumpfspiels mit einem rotierenden Set von Kontrakttypen verbindet. Jede Hand bietet eine andere Herausforderung, hält die Spieler auf Trab und testet Vielseitigkeit über mehrere Stichformate hinweg.

Ziel

Erziele die meisten Punkte über eine Serie von Runden, die jeweils einen anderen Kontrakttyp aufweisen. Kontrakte können verlangen, die meisten Stiche zu gewinnen, Stiche zu vermeiden, bestimmte Stiche zu gewinnen oder andere definierte Ziele zu erreichen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler, einzeln oder in wechselnden Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck oder ein 32-Karten-Deck je nach Variante.
3. **Austeilen:** Karten werden gleichmässig an alle Spieler verteilt.
4. **Kontraktrotation:** Der aktive Kontrakttyp wechselt jede Runde und durchläuft eine vorbestimmte Liste.

Spielablauf

1. **Kontrakt bestimmen:** Der Kontrakt der aktuellen Runde bestimmt das Ziel (z.B. die meisten Stiche gewinnen, Stiche vermeiden, den letzten Stich gewinnen).
2. **Stiche spielen:** Der Spieler links vom Geber spielt aus. Spieler müssen Farbe bedienen wenn möglich; ansonsten dürfen sie jede Karte spielen.
3. **Trumpfregeln:** Manche Kontrakte legen eine Trumpffarbe fest, während andere ohne Trumpf gespielt werden.
4. **Alle Stiche spielen:** Weiterspielen, bis alle Karten gespielt sind, dann Wertung gemäss aktivem Kontrakt.

Punktewertung

- **Positive Kontrakte:** Erziele Punkte für jeden gewonnenen Stich (bei Stich-Gewinn-Kontrakten).
- **Negative Kontrakte:** Verliere Punkte für jeden genommenen Stich (bei Stich-Vermeidungs-Kontrakten).
- **Sonderkontrakte:** Bonuspunkte für das Erreichen bestimmter Ziele wie den letzten Stich zu gewinnen oder eine bestimmte Karte einzufangen.
- **Kumulativ:** Punkte werden über alle Runden mitgenommen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach allen Kontrakten gewinnt.

Varianten

- **Eigene Kontraktlisten:** Gruppen können wählen, welche Kontrakte in welcher Reihenfolge enthalten sind.
- **Team-Bismarck:** Manche Versionen verwenden feste Partnerschaften für bestimmte Kontrakte und Einzelspiel für andere.

Tipps und Strategien

- Passe deine Strategie an jeden Kontrakttyp an. Eine Hand, die grossartig für Stichgewinne ist, kann fürchterlich für das Vermeiden sein.
- Spiele bei Vermeidungs-Kontrakten früh hohe Karten aus, um gefährliche Gewinner loszuwerden.
- Verfolge, welche Kontrakte noch kommen, um deine Gesamtpunktzahl über die gesamte Sitzung zu steuern.

Tipps & Strategie

Vielseitigkeit ist dein grösstes Kapital bei Bismarck. Übe sowohl aggressives Stichgewinnen als auch vorsichtiges Stichvermeiden, um jeden Kontrakttyp souverän zu meistern.

Die besten Bismarck-Spieler bewerten ihre Blätter für jeden Kontrakttyp unterschiedlich. Eine Hand voller hoher Karten ist ein Segen bei positiven Kontrakten, aber eine Last in Vermeidungsrunden.