

Bismarck

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Obtén la mayoría de puntos en una serie de repartos con tipos de contrato rotativos.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas (o variante de 32 cartas).
- Reparte cartas equitativamente a 4 jugadores.
- El tipo de contrato activo cambia cada ronda de una lista predeterminada.

PUNTUACIÓN

- Contratos positivos: obtén puntos por truco ganado.
- Contratos negativos: pierde puntos por truco tomado.
- Las puntuaciones acumulativas en todos los contratos determinan el ganador.

Consejo: Adapta tu estrategia a cada contrato; las cartas altas ayudan en rondas positivas pero dañan en rondas de evitación.

EN TU TURNO

- El jugador a la izquierda del repartidor abre cada truco.
- Sigue el palo si puedes; de lo contrario juega cualquier carta.
- Algunos contratos usan triunfo; otros son sin triunfo.

Bismarck es un juego de cartas alemán de truco que combina elementos de pujas y juego de triunfo con un conjunto rotativo de tipos de contrato. Cada mano presenta un desafío diferente, manteniendo a los jugadores alertas y probando la versatilidad en múltiples formatos de truco.

Objetivo

Obtén la mayoría de puntos en una serie de repartos, cada uno con un tipo de contrato diferente. Los contratos pueden requerir ganar la mayoría de los trucos, evitar trucos, ganar trucos específicos, o lograr otros objetivos definidos.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores, individualmente o en asociaciones rotativas.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas o un mazo de 32 cartas dependiendo de la variante.
3. **Reparto:** Las cartas se reparten equitativamente a todos los jugadores.
4. **Rotación de contrato:** El tipo de contrato activo cambia cada ronda, ciclando a través de una lista predeterminada.

Juego

1. **Determina el contrato:** El contrato de la ronda actual dicta el objetivo (p. ej., gana la mayoría de los trucos, evita trucos, gana el último truco).
2. **Juega trucos:** El jugador a la izquierda del repartidor abre. Los jugadores deben seguir el palo si pueden; de lo contrario, pueden jugar cualquier carta.
3. **Reglas de triunfo:** Algunos contratos designan un palo de triunfo, mientras que otros se juegan sin triunfo.
4. **Completa todos los trucos:** El juego continúa hasta que se jueguen todas las cartas, luego se aplica la puntuación según el contrato activo.

Puntuación

- **Contratos positivos:** Obtén puntos por cada truco ganado (en contratos de ganar trucos).
- **Contratos negativos:** Pierde puntos por cada truco tomado (en contratos de evitar trucos).
- **Contratos especiales:** Puntos de bonificación por lograr objetivos específicos como ganar el último truco o capturar una carta particular.
- **Acumulativo:** Las puntuaciones se arrastran en todos los repartos. El jugador con el total más alto después de todos los contratos gana.

Variaciones

- **Listas de contrato personalizadas:** Los grupos pueden elegir qué contratos incluir y en qué orden.
- **Bismarck de equipo:** Algunas versiones usan asociaciones fijas para ciertos contratos y juego individual para otros.

Consejos y Estrategias

- Adapta tu estrategia a cada tipo de contrato. Una mano que es excelente para ganar trucos puede ser terrible para evitarlos.
- En contratos de evitación, abre con cartas altas temprano para descartar ganadores peligrosos.
- Rastrea qué contratos quedan para gestionar tu puntuación general en toda la sesión.

Consejos y estrategia

La versatilidad es tu mayor activo en Bismarck. Practica tanto la búsqueda agresiva de trucos como la cuidadosa evitación de trucos para manejar con confianza cada tipo de contrato.

Los mejores jugadores de Bismarck evalúan sus manos diferentemente para cada tipo de contrato. Una mano llena de cartas altas es una bendición en contratos positivos pero una responsabilidad en rondas de evitación.