

Bismarck

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Marquer le plus de points sur une série de donnes avec des types de contrats tournants.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes (ou la variante à 32 cartes).
- Distribuez les cartes équitablement à 4 joueurs.
- Le type de contrat actif change à chaque manche selon une liste prédéfinie.

SCORE

- Contrats positifs : marquez des points par levée remportée.
- Contrats négatifs : perdez des points par levée prise.
- Les scores cumulés sur tous les contrats déterminent le vainqueur.

Conseil: Adaptez votre stratégie à chaque contrat ; les cartes hautes sont utiles dans les manches positives mais nuisibles dans les manches d'évitement.

À VOTRE TOUR

- Le joueur à la gauche du donneur attaque chaque levée.
- Fournissez la couleur si possible ; sinon jouez n'importe quelle carte.
- Certains contrats utilisent l'atout ; d'autres se jouent sans atout.

Bismarck est un jeu de levées allemand qui combine des éléments d'enchères et de jeu à l'atout avec une rotation de types de contrats. Chaque main présente un défi différent, tenant les joueurs en éveil et testant leur polyvalence dans de multiples formats de levées.

Objectif

Marquer le plus de points sur une série de donnes, chacune présentant un type de contrat différent. Les contrats peuvent exiger de remporter le plus de levées, d'éviter les levées, de remporter des levées spécifiques ou d'atteindre d'autres objectifs définis.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs, individuellement ou en partenariats tournants.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes ou un jeu de 32 cartes selon la variante.
3. **Distribution** : Les cartes sont distribuées équitablement à tous les joueurs.
4. **Rotation des contrats** : Le type de contrat actif change à chaque manche, en suivant une liste prédéfinie.

Déroulement du jeu

1. **Déterminer le contrat** : Le contrat de la manche en cours fixe l'objectif (par exemple, remporter le plus de levées, éviter les levées, remporter la dernière levée).
2. **Jouer les levées** : Le joueur à la gauche du donneur attaque. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée si possible ; sinon, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Règles d'atout** : Certains contrats désignent une couleur d'atout, tandis que d'autres se jouent sans atout.
4. **Jouer toutes les levées** : Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées, puis le décompte des points est appliqué selon le contrat actif.

Décompte des points

- **Contrats positifs** : Marquez des points pour chaque levée remportée (dans les contrats de gains de levées).
- **Contrats négatifs** : Perdez des points pour chaque levée prise (dans les contrats d'évitement de levées).
- **Contrats spéciaux** : Points bonus pour avoir atteint des objectifs spécifiques comme remporter la dernière levée ou capturer une carte particulière.
- **Cumul** : Les scores s'accumulent sur toutes les manches. Le joueur avec le total le plus élevé après tous les contrats remporte la partie.

Variantes

- **Listes de contrats personnalisées** : Les groupes peuvent choisir quels contrats inclure et dans quel ordre.
- **Bismarck en équipe** : Certaines versions utilisent des partenariats fixes pour certains contrats et le jeu individuel pour d'autres.

Conseils et stratégies

- Adaptez votre stratégie à chaque type de contrat. Une main excellente pour remporter des levées peut être désastreuse pour les éviter.
- Dans les contrats d'évitement, attaquez avec des cartes hautes tôt pour vous défaire des cartes maîtresses dangereuses.
- Suivez les contrats restants pour gérer votre score global sur l'ensemble de la session.

Conseils et stratégie

La polyvalence est votre plus grand atout dans Bismarck. Entraînez-vous à la fois à la capture agressive de levées et à leur évitement prudent pour aborder chaque type de contrat avec confiance.

Les meilleurs joueurs de Bismarck évaluent leurs mains différemment pour chaque type de contrat. Une main pleine de cartes hautes est une bénédiction dans les contrats positifs, mais un fardeau dans les manches d'évitement.