

# Bismarck

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Fare il maggior numero di punti nel corso di una serie di distribuzioni con tipi di contratto a rotazione.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte (o variante da 32).
- Distribuire le carte uniformemente a 4 giocatori.
- Il tipo di contratto attivo cambia ogni turno da un elenco predeterminato.

## PUNTEGGIO

- Contratti positivi: fare punti per presa vinta.
- Contratti negativi: perdere punti per presa presa.
- I punteggi cumulativi su tutti i contratti determinano il vincitore.

Consiglio: Adatta la tua strategia a ogni contratto; le carte alte aiutano nei turni positivi ma sono dannose nei turni di evitamento.

## AL TUO TURNO

- Il giocatore alla sinistra del mazziere apre ogni presa.
- Seguire il seme se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- Alcuni contratti usano la briscola; altri sono senza briscola.

Il Bismarck è un gioco di carte tedesco a prese che combina elementi di dichiarazione e gioco di briscola con un insieme rotante di tipi di contratto. Ogni mano presenta una sfida diversa, mantenendo i giocatori all'erta e mettendo alla prova la versatilità in più formati a prese.

## Obiettivo

Fare il maggior numero di punti nel corso di una serie di distribuzioni, ciascuna con un tipo di contratto diverso. I contratti possono richiedere di vincere il maggior numero di prese, evitare le prese, vincere prese specifiche o raggiungere altri obiettivi definiti.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori, individualmente o in partnership a rotazione.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte o da 32 carte a seconda della variante.
3. **Distribuzione:** le carte vengono distribuite uniformemente a tutti i giocatori.
4. **Rotazione dei contratti:** il tipo di contratto attivo cambia ogni turno, ciclando attraverso un elenco predeterminato.

## Svolgimento del gioco

1. **Determinare il contratto:** il contratto del turno corrente determina l'obiettivo (ad esempio, vincere il maggior numero di prese, evitare le prese, vincere l'ultima presa).
2. **Giocare le prese:** il giocatore alla sinistra del mazziere apre. I giocatori devono seguire il seme se possono; altrimenti possono giocare qualsiasi carta.
3. **Regole della briscola:** alcuni contratti designano un seme di briscola, mentre altri si giocano senza briscola.
4. **Completare tutte le prese:** il gioco continua fino a quando tutte le carte vengono giocate, poi il punteggio viene applicato in base al contratto attivo.

## Punteggio

- **Contratti positivi:** fare punti per ogni presa vinta (nei contratti di vittoria prese).
- **Contratti negativi:** perdere punti per ogni presa presa (nei contratti di evitare le prese).
- **Contratti speciali:** punti bonus per raggiungere obiettivi specifici come vincere l'ultima presa o catturare una carta particolare.
- **Cumulativo:** i punteggi si accumulano nel corso di tutti i turni. Il giocatore con il totale più alto dopo tutti i contratti vince.

## Varianti

- **Liste di contratti personalizzate:** i gruppi possono scegliere quali contratti includere e in quale ordine.
- **Bismarck a squadre:** alcune versioni usano partnership fisse per certi contratti e gioco individuale per altri.

## Consigli e strategie

---

- Adattare la propria strategia a ogni tipo di contratto. Una mano ottima per vincere prese potrebbe essere pessima per evitarle.
- Nei contratti di evitare, aprire con carte alte all'inizio per disfarsi di pericolosi vincitori.
- Tenere traccia dei contratti rimanenti per gestire il punteggio complessivo nell'intera sessione.

## Consigli e strategia

---

La versatilità è la tua risorsa più grande nel Bismarck. Esercitati sia nella vittoria aggressiva delle prese che nell'attento evitamento per gestire con sicurezza ogni tipo di contratto.

I migliori giocatori di Bismarck valutano le loro mani in modo diverso per ogni tipo di contratto. Una mano piena di carte alte è una benedizione nei contratti positivi ma un peso nei turni di evitamento.