

# Bismarck

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

## Scoor de meeste punten over een reeks deals met wisselende contractsoorten.

### OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten (of variant van 32 kaarten).
- Deel kaarten gelijkmatig uit aan 4 spelers.
- Het actieve contractsoort verandert elke ronde van een vooraf bepaalde lijst.

### SCORE

- Positieve contracten: punten per gewonnen slag.
- Negatieve contracten: punten verliezen per gemaakte slag.
- Cumulatieve scores over alle contracten bepalen de winnaar.

*Tip: Pas je strategie aan elk contract aan; hoge kaarten helpen in positieve rondes maar zijn nadelig in vermijdingsrondes.*

### AAN DE BEURT

- De speler links van de deler opent elke slag.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen.
- Sommige contracten gebruiken troef; andere worden zonder troef gespeeld.

Bismarck is een Duits slagenspel dat elementen van bieden en troefspel combineert met een roterend stelsel van contractsoorten. Elke hand heeft een andere uitdaging, waardoor spelers op hun hoede blijven en hun veelzijdigheid over meerdere slagenformaten wordt getest.

### Doel

Scoor de meeste punten over een reeks deals, waarbij elke deal een ander contractsoort heeft. Contracten kunnen vereisen de meeste slagen te winnen, slagen te vermijden, specifieke slagen te winnen of andere omschreven doelen te bereiken.

### Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers, individueel of in wisselende koppels.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten of een dek van 32 kaarten afhankelijk van de variant.
3. **Uitdelen:** Kaarten worden gelijkmatig aan alle spelers uitgedeeld.
4. **Contractrotatie:** Het actieve contractsoort verandert elke ronde en doorloopt een vooraf bepaalde lijst.

### Spelverloop

1. **Contract bepalen:** Het contract van de huidige ronde bepaalt het doel (bijv. de meeste slagen winnen, slagen vermijden, de laatste slag winnen).
2. **Slagen spelen:** De speler links van de deler opent. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is; anders mogen ze een willekeurige kaart spelen.
3. **Troefregels:** Sommige contracten wijzen een troefkleur aan, terwijl andere zonder troef gespeeld worden.
4. **Alle slagen voltooien:** Het spel gaat door totdat alle kaarten gespeeld zijn, waarna de score wordt berekend op basis van het actieve contract.

### Scoren

- **Positieve contracten:** Scoor punten per gewonnen slag (in slagenwinnende contracten).
- **Negatieve contracten:** Verlies punten per gemaakte slag (in slagenvermijdende contracten).
- **Speciale contracten:** Bonuspunten voor het bereiken van specifieke doelen zoals de laatste slag winnen of een bepaalde kaart vangen.
- **Cumulatief:** Scores worden meegenomen over alle rondes. De speler met het hoogste totaal na alle contracten wint.

## Varianten

---

- **Eigen contractlijsten:** Groepen kunnen kiezen welke contracten worden opgenomen en in welke volgorde.
- **Team-Bismarck:** Sommige versies gebruiken vaste koppels voor bepaalde contracten en individueel spel voor andere.

## Tips en strategieën

---

- Pas je strategie aan elk contractsoort aan. Een hand die geweldig is voor slagen winnen, kan verschrikkelijk zijn voor slagen vermijden.
- Speel bij vermijdingscontracten vroeg hoge kaarten uit om gevaarlijke winnaars kwijt te raken.
- Houd bij welke contracten nog komen om je totale score over de hele sessie te beheren.

## Tips & strategie

---

Veelzijdigheid is je grootste troef in Bismarck. Oefen zowel agressief slagen winnen als voorzichtig slagen vermijden om elk contractsoort vol vertrouwen aan te kunnen.

De beste Bismarck-spelers beoordelen hun hand anders voor elk contractsoort. Een hand vol hoge kaarten is een zegen in positieve contracten maar een last in vermijdingsrondes.