Bismarck

Mål

• Bismarck är ett svenskt kortspel för tre spelare där varje deltagare spelar för sig själv och räknar poäng mot en kvot.

• Målet är att samla pluspoäng mot kvoten och ha högst poäng när partiet är slut.

Förberedelser

• Tre spelare använder en vanlig lek med 52 kort utan jokrar där ess är högst och tvåa lägst.

• Giv och spel går medsols och spelaren till vänster om givaren är förhand.

• Första givaren utses slumpmässigt och därefter vandrar given åt vänster efter varje giv.

• Givaren blandar och spelaren till höger kuperar genom att dela leken i två högar och lägga den undre delen överst.

• Givaren lägger de fyra översta korten öppna på bordet och resten delas så att alla har sexton kort vid sidan av de öppna korten.

Så spelar ni

1 Val av kontrakt

• Förhand, alltså spelaren till vänster om givaren, väljer kontrakt utifrån de fyra öppna korten innan förhand har tittat på sina sexton kort.

• Den moderna formen har fyra kontrakt där spader betyder spader som trumf, valfri trumf betyder att förhand väljer valfri färg som trumf, spel som också kallas sang betyder ingen trumf och mål att ta många stick, och pass som också kallas noll betyder ingen trumf och mål att ta få stick.

2 Byte och låsta kontrakt

• Varje spelare tar varje kontrakt en gång som förhand och i de tre sista givarna återstår bara ett kontrakt som förhand måste ta.

• Förhand tar upp de öppna korten till totalt tjugo och slänger fyra kort dolt och behåller sexton.

• De slängda korten används inte mer under omgången.

3 Utspel och färgplikt

• Förhand spelar ut till första sticket, alltså lägger det första kortet, och stickvinnaren spelar ut till nästa stick.

• Det första kortets färg är utspelsfärgen.

• Den som kan följa färg, alltså lägga utspelsfärgen, måste göra det.

• Den som saknar färgen får lägga vilket kort som helst.

4 Vem vinner sticket

• Trumf är en färg som slår alla andra färger.

• Finns trumf i sticket vinner högsta trumfen.

• Utan trumf vinner högsta kortet i utspelsfärgen.

Bismarck

• Det finns ingen plikt att trumfa utom när trumf spelas ut.

• Varje giv har sexton stick och stickvinnaren lägger de tre korten i en hög med baksidan upp framför sig.

Kvot och poäng

• Varje giv räknas mot en fast kvot där exakt kvot ger noll poäng och poängsumman i varje giv är noll.

• I spader, valfri trumf och spel har den som valt kontraktet kvoten åtta stick och de andra fyra. Ett plus ges per extra stick och ett minus per saknat stick.

• I pass har förhand kvoten fyra stick och de andra sex. Extra stick ger minus och saknade stick ger plus.

• I ett exempel med spel tog förhand elva stick och fick tre poäng medan Bertil tog två stick och fick minus två poäng och Cecilia tog tre stick och fick minus ett poäng.

Partiets slut

• Ett parti har tolv givar och i varje giv spelas sexton stick mot kvot. Varje deltagare är förhand fyra gånger.

• Använt kontrakt markeras med kryss i protokollet.

• Protokollet förs med en rad per spelare och en kolumn per kontrakt med namn först och löpande ställning längst till höger efter varje giv.

• När protokollet är fullt visar slutpoängen hur mycket varje spelare har vunnit eller förlorat. Den med högst löpande poäng vinner.

Varianter

Bismarck på fyra:

• Med fyra deltagare är det enklaste att en sitter över varje giv som en praktisk lösning och ingen fast regel.

Finsk parvariant:

• Det finns en finsk fyrmannavariant där fyra spelare bildar två fasta par. Där delas 12 kort till varje spelare ett i taget och fyra kort läggs öppna på bordet.

• Efter kortbytet ska varje spelare ha 13 kort. I kontrakten trumf, sang och valfri trumf är kvoten 8 för laget utan givare och 5 för motståndarna.

Bismarck

Bismarck protokoll. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Spelare	Spader	Valfri	Spel	Pass	Poäng