

Bismarck-korttipeli

Tavoite

- Eniten pisteitä pelin lopussa

Valmistelut

- Pelaajat: Kolme pelaajaa, kukin yksin
- Korttipakka: 52 korttia ilman jokereita
- Jakaja sekoittaa ja jakajan oikealla puolella istuva pelaaja nostaa. Jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja on etukäsi, ja jako ja peli etenevät myötäpäivään.
- Jakaja panee neljä päällimmäistä korttia pöydälle kuvapuoli ylöspäin.
- Etukäsi valitsee sitoumuksen avointen korttien perusteella näkemättä ensin omia korttejaan.
- Loput jaetaan niin, että kaikilla on kuusitoista korttia.

Näin pelaatte

1 Kolme pelaajaa käyttää tavallista 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

- Kolme pelaajaa käyttää tavallista 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

2 Jakaja panee pöydälle neljä korttia kuvapuoli ylöspäin ja jakaa

- Jakaja panee pöydälle neljä korttia kuvapuoli ylöspäin ja jakaa sitten kaikille kuusitoista korttia.

3 Etukäsi eli jakajan jälkeinen pelaaja valitsee sitoumuksen avointen

- Etukäsi eli jakajan jälkeinen pelaaja valitsee sitoumuksen avointen korttien perusteella näkemättä omia korttejaan.

4 Etukäsi ottaa avoimet kortit ja laittaa neljä korttia syrjään

- Etukäsi ottaa avoimet kortit ja laittaa neljä korttia syrjään kuvapuoli alaspäin.

5 Etukäsi lähtee yhdellä kortilla, ja jos voit seurata avausmaata,

- Etukäsi lähtee yhdellä kortilla, ja jos voit seurata avausmaata, sinun on seurattava sitä.

6 Korkein valtti vie tikin, muuten tikin vie avausmaan korkein kortti.

- Korkein valtti vie tikin, muuten tikin vie avausmaan korkein kortti.

7 Kuudentoista tikin jälkeen jokaista tulosta verrataan kiintiöön eli

- Kuudentoista tikin jälkeen jokaista tulosta verrataan kiintiöön eli siihen tikkimäärään, joka pelaajan on saatava, ja kahdentoista jaon jälkeen eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Tulos

- Korkein valtti vie tikin, muuten tikin vie avausmaan korkein kortti. Jokaisen jaon tulos verrataan kiintiöön, ja pistesumma on aina nolla.
- Kortit ovat arvojärjestyksessä ässä korkeimpana ja kakkosena alimpana, kuten vastaavissa tikkipeleissä.

Bismarck-korttipeli

- Jos voit seurata maata, sinun on tehtävä niin.
- Jos sinulta puuttuu avausmaa, saat pelata minkä tahansa kortin.
- Sinun ei tarvitse lyödä valttia, paitsi kun valtti avataan.
- Tikin voittaja lähtee seuraavaan tikkiin.
- Voittaja panee kolme korttia pinoon kuvapuoli alaspäin.
- Tätä toistetaan, kunnes kaikki kuusitoista tikkiä on pelattu.
- Padassa, valtissa ja sangissa etukäden kiintiö on kahdeksan tikkiä ja muiden kiintiö on neljä tikkiä.
- Kiintiöön pääseminen antaa nolla pistettä.
- Jokainen kiintiön ylittävä tikki antaa yhden pluspisteen.
- Jokainen kiintiöstä puuttuva tikki antaa yhden miinuspisteen.
- Passissa etukäden kiintiö on neljä tikkiä ja muilla pelaajilla kuusi tikkiä.
- Ylimääräisistä tikeistä saa miinuspisteitä ja puuttuvista tikeistä pluspisteitä.
- Yksitoista tikkiä sangissa antaa kolme pistettä.
- Kaksi tikkiä passissa antaa kaksi pluspistettä.
- Jokaisen jaon pistesumma on nolla.
- Eniten pisteitä kerännyt voittaa pelin.

Loppu

- Korkein valtti vie tikin, muuten tikin vie avausmaan korkein kortti. Jokaisen jaon tulos verrataan kiintiöön, ja pistesumma on aina nolla.

Pikaohje: Bismarck-korttipeli.

Sopimus	Valtti	Jaon tavoite
padat	padat	ota tikkejä
valtti tai vapaa valinta	etukäsi valitsee ja nimeää maan	ota tikkejä
peli tai sangi	ilman valttia	ota tikkejä
passi tai nolla	ilman valttia	ota mahdollisimman vähän tikkejä