

Setback

2-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Das Gebot gewinnen und mindestens so viele Punkte erzielen wie angekündigt.

AUFBAU

- Ein Standard-52-Karten-Deck verwenden.
- 6 Karten an jeden der 2-7 Spieler austeilen.
- Spieler bieten 1-4 Punkte; der Höchstbietende pitcht (spielt aus), um die Trumpffarbe festzulegen.

WERTUNG

- High: 1 Punkt für den höchsten Trumpf im Spiel.
- Low: 1 Punkt für den niedrigsten Trumpf im Spiel.
- Jack: 1 Punkt für das Fangen des Trumpfbuben.
- Game: 1 Punkt für den höchsten Kartenpunktwert (Zehn=10, A=4, K=3, D=2, B=1).

Tip: Spielen Sie zuerst Ihren höchsten Trumpf aus, um die Trümpfe der Gegner herauszuziehen und Kontrolle zu erlangen.

AM ZUG

- Der Bietende spielt eine beliebige Karte aus; ihre Farbe wird Trumpf.
- Farbe bedienen oder einen Trumpf spielen; andernfalls eine beliebige Karte spielen.
- Höchster Trumpf gewinnt, oder höchste Karte der ausgespielten Farbe ohne Trumpf.

Setback, auch bekannt als Pitch, ist ein amerikanisches Stichkartenspiel, das von All Fours abstammt. Der erste Stich 'pitch' die Trumpffarbe, und die Spieler wetteifern um Wertungspunkte in mehreren Kategorien. Es wird in den gesamten Vereinigten Staaten sowohl in lockerer als auch in Turnierform gespielt.

Ziel

Das Gebot gewinnen und mindestens so viele Punkte erzielen wie angekündigt. Punkte kommen von bestimmten Trumpfkarten und Stichwerten. Der erste Spieler oder das erste Team, das die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 7 Spieler, einzeln oder in Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck (einige Varianten verwenden ein reduziertes Deck).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 6 Karten (oder 9 in manchen Varianten).
4. **Bieten:** Jeder Spieler bietet die Anzahl der Punkte, die er zu gewinnen erwartet (typisch 1-4, oder höher in erweiterten Versionen). Der Höchstbietende spielt den ersten Stich aus (pitch), und die Farbe dieser Karte wird Trumpf.

Spielablauf

1. **Trumpf pitchten:** Der Höchstbietende spielt eine beliebige Karte aus; ihre Farbe ist Trumpf für die Hand.
2. **Farbe bedienen oder trumpfen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen oder einen Trumpf spielen. Wenn beides nicht möglich ist, dürfen sie eine beliebige Karte spielen.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt den Stich, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde.
4. **Hand abschliessen:** Alle Stiche spielen, dann die Wertung ermitteln.

Punktwertung

- **High:** Ein Punkt für den Spieler, der den höchsten Trumpf im Spiel hält.
- **Low:** Ein Punkt für den Spieler, der den niedrigsten Trumpf im Spiel hält.
- **Jack:** Ein Punkt für den Spieler, der den Trumpfbuben fängt.
- **Game:** Ein Punkt für den Spieler mit dem höchsten Gesamtkartenpunktwert in Stichen (Zehn=10, Ass=4, König=3, Dame=2, Bube=1).
- **Rücksetzstrafe:** Erreicht der Bietende sein Gebot nicht, wird er um den Gebotsbetrag 'zurückgesetzt'.

Varianten

- **Zehn-Punkte-Pitch:** Erweitert auf 10 Wertungspunkte durch Hinzufügen von Neben-Bube, Jokern und anderen speziellen Wertungskarten.
- **Partnerschafts-Pitch:** Wird in festen Teams mit gemeinsamer Wertung gespielt.
- **Jeder-gegen-Jeden-Pitch:** Jeder Spieler spielt einzeln.

Tipps und Strategien

- Bieten Sie konservativ, es sei denn, Sie halten mehrere Trumpfhoneurs und können die Hand kontrollieren.
- Beim Pitchen führen Sie mit Ihrem höchsten Trumpf, um die Trümpfe der Gegner herauszuziehen und Kontrolle zu erlangen.
- Im Partnerschaftsspiel unterstützen Sie das Gebot Ihres Partners, indem Sie hoch trumpfen, wenn er ausspielt.

Tipps & Strategie

Die Entscheidung, wann man bietet und wann man passt, ist die kritische Wahl. Ein starker Trumpfbesitz mit dem Ass und mehreren mittleren Trümpfen rechtfertigt in der Regel ein Gebot.

Die Rücksetzstrafe macht Überbieten teuer. Erfahrene Spieler bieten gerade genug, um die Auktion zu gewinnen, ohne sich zu überfordern, und spielen dann, um jeden Punkt zu maximieren.