

Setback

2-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter l'enchère et marquer au moins autant de points que vous l'avez déclaré.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 6 cartes à chacun des 2 à 7 joueurs.
- Les joueurs enchérissent de 1 à 4 points ; l'enchérisseur le plus haut lance (attaque) pour fixer la couleur d'atout.

SCORE

- Haute : 1 point pour l'atout le plus élevé en jeu.
- Basse : 1 point pour l'atout le plus bas en jeu.
- Valet : 1 point pour la capture du valet d'atout.
- Partie : 1 point pour le total de points de cartes le plus élevé (Dix=10, As=4, Roi=3, Dame=2, Valet=1).

Conseil: Attaquez en premier avec votre atout le plus élevé pour épuiser les atouts des adversaires et établir le contrôle.

À VOTRE TOUR

- L'enchérisseur attaque avec n'importe quelle carte ; sa couleur devient l'atout.
- Fournissez la couleur ou jouez un atout ; sinon jouez n'importe quelle carte.
- L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur demandée si aucun atout.

Setback, également connu sous le nom de Pitch, est un jeu de levées américain descendant de All Fours. L'attaque d'ouverture « lance » la couleur d'atout, et les joueurs s'affrontent pour capturer des points dans plusieurs catégories. Il est largement joué dans l'ensemble des États-Unis, aussi bien en partie décontractée qu'en tournoi.

Objectif

Remporter l'enchère et marquer au moins autant de points que vous l'avez déclaré. Les points proviennent de cartes d'atout spécifiques et de valeurs de levées. Le premier joueur ou équipe à atteindre le score cible remporte la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 7 joueurs, individuellement ou en partenariats.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes (certaines variantes utilisent un jeu raccourci).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 6 cartes (ou 9 dans certaines variantes).
4. **Enchères** : Chaque joueur enchérit sur le nombre de points qu'il espère remporter (généralement 1 à 4, ou plus dans les versions étendues). L'enchérisseur le plus haut lance (attaque) la première levée, et la couleur de cette carte devient l'atout.

Déroulement du jeu

1. **Lancer l'atout** : L'enchérisseur gagnant attaque avec n'importe quelle carte ; sa couleur est l'atout pour la main.
2. **Fournir la couleur ou l'atout** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée ou jouer un atout. S'ils ne peuvent faire ni l'un ni l'autre, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur demandée si aucun atout n'est joué.
4. **Terminer la main** : Jouez toutes les levées, puis déterminez les points.

Décompte des points

- **Haute** : Un point pour le joueur qui détient l'atout le plus élevé en jeu.
- **Basse** : Un point pour le joueur qui détient l'atout le plus bas en jeu.
- **Valet** : Un point pour le joueur qui capture le valet d'atout.
- **Partie** : Un point pour le joueur avec la valeur totale de cartes la plus élevée dans les levées (Dix=10, As=4, Roi=3, Dame=2, Valet=1).
- **Pénalité de recul** : Si l'enchérisseur ne remplit pas son enchère, son score est « reculé » du montant de l'enchère.

Variantes

- **Pitch à dix points** : Étend le jeu à 10 catégories de points en ajoutant le valet de même rang, des jokers et d'autres cartes de points spéciales.
- **Pitch en partenariat** : Joué en équipes fixes avec un score partagé.
- **Pitch sans pitié** : Chaque joueur joue individuellement.

Conseils et stratégies

- Enchérissez prudemment, sauf si vous détenez plusieurs honneurs d'atout et pouvez contrôler la main.
- En lançant, attaquez avec votre atout le plus élevé pour épuiser les atouts des adversaires et établir le contrôle.
- En partenariat, soutenez l'enchère de votre partenaire en jouant les atouts hauts lorsqu'il attaque.

Conseils et stratégie

Choisir quand enchérir et quand passer est la décision cruciale. Un jeu d'atout solide avec l'as et plusieurs atouts de milieu de gamme justifie généralement une enchère.

La pénalité de recul rend la surenchère coûteuse. Les joueurs expérimentés enchérissent juste assez pour remporter l'enchère sans s'engager excessivement, puis jouent pour maximiser chaque point.