

Setback

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere la dichiarazione e fare almeno tanti punti quanti ne hai dichiarati.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 6 carte a ciascuno dei 2-7 giocatori.
- I giocatori dichiarano 1-4 punti; il dichiarante più alto apre (conduce) per determinare il seme di briscola.

PUNTEGGIO

- Alto: 1 punto per la briscola più alta in gioco.
- Basso: 1 punto per la briscola più bassa in gioco.
- Fante: 1 punto per chi cattura il fante di briscola.
- Partita: 1 punto per il totale di punti carta più alto (Dieci=10, A=4, R=3, D=2, F=1).

Consiglio: Conduci prima la tua briscola più alta per attirare le briscole degli avversari e stabilire il controllo.

AL TUO TURNO

- Il dichiarante apre qualsiasi carta; il suo seme diventa briscola.
- Seguire il seme o giocare una briscola; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- La briscola più alta vince, o la carta più alta del seme guidato se non viene giocata briscola.

Il Setback, noto anche come Pitch, è un gioco di carte americano a prese discendente dall'All Fours. L'apertura determina il seme di briscola, e i giocatori competono per catturare punti in diverse categorie. È ampiamente giocato negli Stati Uniti sia in contesti casuali che in tornei.

Obiettivo

Vincere la dichiarazione e fare almeno tanti punti quanti ne hai dichiarati. I punti derivano da carte di briscola specifiche e dai valori delle prese. Il primo giocatore o squadra a raggiungere il punteggio target vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 7 giocatori, individualmente o in partnership.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte (alcune varianti usano un mazzo ridotto).
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 6 carte (o 9 in alcune varianti).
4. **Dichiarazione:** ogni giocatore dichiara il numero di punti che si aspetta di vincere (tipicamente 1-4, o più nelle versioni estese). Il dichiarante più alto apre (conduce) la prima presa, e il seme di quella carta diventa briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Aprire la briscola:** il dichiarante vincente apre qualsiasi carta; il suo seme è briscola per la mano.
2. **Seguire il seme o giocare briscola:** i giocatori devono seguire il seme guidato o giocare una briscola. Se non possono fare nessuna delle due cose, possono giocare qualsiasi carta.
3. **Vincere le prese:** la briscola più alta vince la presa, o la carta più alta del seme guidato se non viene giocata briscola.
4. **Completare la mano:** giocare tutte le prese, poi determinare il punteggio.

Punteggio

- **Alto:** un punto per il giocatore che detiene la briscola più alta in gioco.
- **Basso:** un punto per il giocatore che detiene la briscola più bassa in gioco.
- **Fante:** un punto per il giocatore che cattura il fante di briscola.
- **Partita:** un punto per il giocatore con il più alto valore totale di punti carta nelle prese (Dieci=10, Assi=4, Re=3, Donne=2, Fanti=1).
- **Penalità setback:** se il dichiarante non raggiunge la propria dichiarazione, viene 'rimandato indietro' dell'importo della dichiarazione.

Varianti

- **Pitch a dieci punti:** si espande a 10 punti di punteggio aggiungendo fante fuori seme, jolly e altre carte con punteggio speciale.
- **Pitch in partnership:** giocato in squadre fisse con punteggio condiviso.
- **Pitch cutthroat:** ogni giocatore compete individualmente.

Consigli e strategie

- Dichiarare in modo conservativo a meno che non si abbiano più onori di briscola e si possa controllare la mano.
- Quando si apre, condurre la briscola più alta per attirare le briscole degli avversari e stabilire il controllo.
- Nel gioco in partnership, supportare la dichiarazione del partner giocando briscole alte quando apre.

Consigli e strategia

La scelta di quando dichiarare e quando passare è la decisione critica. Un forte possesso di briscola con l'asso e diversi briscole medie di solito giustifica una dichiarazione.

La penalità setback rende costoso l'eccesso di dichiarazione. I giocatori esperti dichiarano appena abbastanza per vincere l'asta senza sovra-impegnarsi, poi giocano per massimizzare ogni punto.