

# Setback

2-7 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win het bod en scoor minstens zoveel punten als je hebt aangekondigd.

## OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 6 kaarten uit aan elk van de 2-7 spelers.
- Spelers bieden 1-4 punten; de hoogste bieder pitcht (leidt) om de troefkleur te bepalen.

## SCORE

- Hoog: 1 punt voor de hoogste troef in het spel.
- Laag: 1 punt voor de laagste troef in het spel.
- Boer: 1 punt voor het veroveren van de troefboer.
- Spel: 1 punt voor het hoogste totaal aan kaartpunten (Tien=10, A=4, H=3, V=2, B=1).

*Tip: Leid je hoogste troef als eerste om de troeven van tegenstanders te trekken en de controle te vestigen.*

## AAN DE BEURT

- De bieder leidt een willekeurige kaart; de kleur daarvan wordt troef.
- Kleur bekennen of een troef spelen; anders een willekeurige kaart spelen.
- De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef is.

*Setback, ook bekend als Pitch, is een Amerikaans slagenspel dat afstamt van All Fours. De openingsinzet 'pitcht' de troefkleur, en spelers strijden om scorepunten in verschillende categorieën te veroveren. Het wordt in de hele Verenigde Staten gespeeld, zowel informeel als in toernooiverband.*

## Doel

Win het bod en scoor minstens zoveel punten als je hebt aangekondigd. Punten komen van specifieke troefkaarten en slagwaarden. De eerste speler of het eerste team dat de doelscore bereikt, wint.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 7 spelers, individueel of in koppels.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten (sommige varianten gebruiken een verkleind dek).
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 6 kaarten (of 9 in sommige varianten).
4. **Bieden:** Elke speler biedt het aantal punten dat hij verwacht te winnen (doorgaans 1-4, of hoger in uitgebreide versies). De hoogste bieder pitcht (leidt) de eerste slag, en de kleur van die kaart wordt troef.

## Spelverloop

1. **De troef pitchten:** De winnende bieder leidt een willekeurige kaart; de kleur daarvan is troef voor de hand.
2. **Kleur bekennen of troeven:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen of een troef spelen. Als ze dat niet kunnen, mogen ze elke kaart spelen.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint de slag, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld wordt.
4. **Ronde afsluiten:** Speel alle slagen, bepaal daarna de score.

## Scoren

- **Hoog:** Één punt voor de speler die de hoogste troef in het spel heeft.
- **Laag:** Één punt voor de speler die de laagste troef in het spel heeft.
- **Boer:** Één punt voor de speler die de troefboer verovert.
- **Spel:** Één punt voor de speler met de hoogste totale kaartpuntwaarde in slagen (Tienen=10, Azen=4, Heren=3, Vrouwen=2, Boeren=1).
- **Terugvalstraf:** Als de bieder zijn bod niet haalt, wordt hij 'teruggezet' met het geboden bedrag.

## Varianten

---

- **Ten-Point Pitch:** Uitgebreid naar 10 scorepunten door de toevoeging van de zij-boer, jokers en andere speciale scorekaarten.
- **Koppel-Pitch:** Gespeeld in vaste teams met gedeelde score.
- **Cutthroat Pitch:** Elke speler speelt individueel.

## Tips en strategieën

---

- Bied voorzichtig, tenzij je meerdere troefhonneurs hebt en de hand kunt controleren.
- Leid bij het pitchen je hoogste troef om de troeven van tegenstanders te trekken en de controle te vestigen.
- Steun bij koppelspel het bod van je partner door troeven hoog te spelen als hij leidt.

## Tips & strategie

---

De keuze wanneer te bieden en wanneer te passen is de cruciale beslissing. Een sterk troefbezit met het aas en meerdere middenrange troeven rechtvaardigt doorgaans een bod.

De terugvalstraf maakt overbieden kostbaar. Ervaren spelers bieden net genoeg om de veiling te winnen zonder te veel te committeren, en spelen dan om elk punt te maximaliseren.