

Setback

2-7 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Vença o lance e marque pelo menos tantos pontos quanto você declarou.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 6 cartas para cada um dos 2-7 jogadores.
- Os jogadores licitam de 1 a 4; o mais alto define o trunfo com sua primeira jogada.

PONTUAÇÃO

- Alto: 1, Baixo: 1, Valete: 1, Jogo: 1 (máximo 4 pontos por rodada).
- Licitante que cumpre o lance soma os pontos; que não cumpre subtrai o valor do lance.
- Outros jogadores sempre somam seus pontos ganhos.

Dica: Licite apenas o que você está confiante de marcar — um setback pode custar-lhe a partida.

NA SUA VEZ

- O vencedor da licitação 'pita' (lidera) qualquer carta para definir o trunfo.
- Siga o naipe; se não puder, jogue trunfo ou descarte.
- Complete todas as rodadas, depois pontue pelas quatro categorias.

Setback, também conhecido como Pitch, é um jogo de cartas de vazas americano descendente do All Fours. A jogada de abertura 'pita' o naipe trunfo, e os jogadores competem por quatro categorias de pontuação similares às do All Fours, mas com licitação e mecânicas de contrato.

Objetivo

Vença o leilão de lances e marque pelo menos tantos pontos quanto você declarou. Não cumprir o lance resulta em 'setback' — suas pontuações são penalizadas. O primeiro a atingir 11 pontos vence.

Configuração

1. **Jogadores:** 2 a 7 jogadores (melhor com 4 em parcerias).
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 6 cartas para cada jogador.

Jogabilidade

1. **Licitação:** Cada jogador licita de 1 a 4 pontos ou passa. O licitante mais alto vence o direito de definir o trunfo.
2. **Pitar:** O vencedor da licitação lidera qualquer carta — esse naipe torna-se o trunfo.
3. **Jogo de vazas:** Os jogadores devem seguir o naipe se puderem. Se não puderem, podem jogar trunfo ou descartar.
4. **Pontuação:** Ao final, marque pontos pelas quatro categorias (Alto, Baixo, Valete, Jogo).

Pontuação

- **Categorias:** Alto, Baixo, Valete e Jogo valem 1 ponto cada (como no All Fours).
- **Cumprir o lance:** Se o licitante marcar pelo menos tantos pontos quanto licitou, adicione esses pontos à pontuação.
- **Setback:** Se o licitante não cumprir o lance, subtraia o valor do lance da pontuação.
- **Outros jogadores:** Sempre somam seus pontos independentemente do licitante.

Variações

- **Cinch (Pedro Sancho):** Adiciona pontuação para os dois Cincos de trunfo.
- **Smear:** Variante do Midwest americano com 6 pontos de pontuação possíveis.

Dicas e Estratégias

- Licite agressivamente apenas quando tiver certeza de pegar pelo menos o Valete de trunfo e uma boa chance de Alto.
- Use a primeira jogada estrategicamente — ao 'pitar' seu trunfo mais alto, você comunica força ao seu parceiro.
- Como defensor, tente capturar o Valete de trunfo do licitante para causar o setback.

Dicas e estratégia

O equilíbrio entre licitar alto o suficiente para vencer o leilão e baixo o suficiente para garantir o cumprimento é a habilidade central do Setback.

Avaliar sua mão antes de licitar requer identificar não apenas seus trunfos altos, mas sua capacidade de acumular pontos de 'Jogo' através das figuras capturadas.