

Cinch

Rang der Karten

Bei Trümpfen ist der Rang A (hoch), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5 ("Rechter Pedro"), 5 von gleicher Farbe wie Trümpfe ("Linker Pedro"), 4, 3, 2. In den anderen beiden Farben ist der Rang A (hoch), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Das Mischen und Teilen

Aus einem gemischten, verdeckt gestapelten Stapel ziehen alle Spieler, und in einem Partnerschaftsspiel spielen die beiden hohen Karten gegen die beiden niedrigen. Die Person mit der höchsten Karte hat die Wahl der Karten und der Plätze. Jeder Spieler kann mischen; der Dealer mischt zuletzt, und der Spieler zur Rechten des Dealers schneidet ab, wobei mindestens vier Karten in jedem Paket übrig bleiben. Die Karten werden nach jeder Hand nach links weitergegeben.

Das Austeilen

Der Dealer schließt den Schnitt ab und teilt im Uhrzeigersinn jeweils drei Karten an jeden Spieler aus, beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken, bis jeder Spieler neun Karten hat.

Das Bieten

Der Spieler auf der linken Seite des Händlers bietet zuerst, und jeder Spieler ist einmal an der Reihe, um zu bieten (oder zu passen). Jedes Gebot muss das vorhergehende Gebot übertreffen. Das höchstmögliche Gebot ist 14, was alle Punkte im Spiel repräsentiert.

Ziehen und Ablegen

Der Höchstbietende benennt den Trumpf, und jeder Spieler legt dann alle Karten, aber keine Trümpfe aus seiner Hand ab.

Der Dealer gibt jedem Spieler abwechselnd genug Karten, um jede Hand bis zu sechs Karten auszufüllen. Dann wirft der Dealer ab und "raubt" das Spiel aus - d.h. er sieht die noch nicht abgelegten Karten durch und wählt dort alle Karten aus, um sein eigenes Blatt auf sechs Karten auszufüllen.

Jeder Spieler außer dem Dealer muss alle Karten bis auf die Trümpfe ablegen (obwohl es keine vorgeschriebene Strafe für ein Versäumnis gibt). Wenn ein Spieler gezwungen ist, einen Trumpf abzuwerfen, weil er sieben oder mehr Trümpfe hat, muss er den abgelegten Trumpf den anderen Spielern zeigen, wonach die Karte aus dem Spiel ist.

Ein Spieler kann seinen Abwurf so lange ändern, bis er eine beliebige Karte, die ihm bei der Auslosung ausgeteilt wurde, angesehen hat, aber danach darf der Abwurf nicht mehr geändert werden. Wenn er einen Trumpf abgelegt hat, muss er gezeigt werden und wird dann zu einer toten Karte. (Wird eine Bewertungskarte irrtümlich von einem Gegner des Höchstbietenden verworfen, wird sie später für die Seite des Höchstbietenden bewertet).

Ziel des Spiels

Das Ziel ist es, mit den Scorekarten, von denen jede für die gewinnende Mannschaft oder den gewinnenden Spieler zählt, Tricks zu gewinnen, und zwar wie folgt: Hoch, 1; Tief, 1; Bube, 1; 10 Trumpfkarten (Spiel), 1; jeder Pedro, 5; insgesamt 14 Punkte.

Das Spiel

Der Höchstbietende führt zuerst und kann jede Karte führen. Jeder Spieler muss, wenn möglich, einer Trumpfkarte folgen. Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, einer Farbe zu folgen, kann er jede beliebige Karte ausspielen. Bei jeder anderen Führung kann ein Spieler nach Belieben Farbe oder Trumpf folgen. Jeder Stich mit einem Trumpf wird durch den höchsten ausgespielten Trumpf gewonnen; jeder andere Stich wird durch die höchste Karte der geführten Farbe gewonnen.

Bewertung

Wenn die bietende Seite mindestens so viele Punkte erhält, wie sie geboten hat, erhält die Seite mit der höheren Zählung die Differenz zwischen den beiden Zählungen. Somit kann entweder die bietende oder die nicht bietende Seite punkten. Wenn die bietende Seite den Vertrag nicht abschließt, erhält die nicht bietende Seite 14 Punkte plus die Anzahl der Punkte, um die die bietende Seite unterlegen ist. Beispiel:

Das Gebot beträgt 6, und die bietende Seite erhält 6 Punkte, und die gegnerische Seite erhält 8 Punkte. Die Gegner erhalten 2 Punkte für diese Hand. Ein weiteres Beispiel: Das Gebot ist 8, und die bietende Seite gewinnt 7 Punkte, und die Gegner gewinnen 7 Punkte; in diesem Fall erhalten die Gegner 15 Punkte. Das Spiel gewinnt der erste Spieler oder die erste Seite, die 51 Punkte erreicht.

Unregelmäßigkeiten

Neues Austeilen

Derselbe Dealer teilt erneut aus, wenn eine Karte offen im Spiel gefunden wird; oder, auf Verlangen eines Gegners, wenn eine Karte offen ausgeteilt wird; oder wenn das Mischen oder Abschneiden unangemessen war, sofern dies vor dem Abschluss der Kartenausgabe bemerkt wird.

Falsches Austeilen

Der Dealer verliert das Geschäft, das nach links geht, wenn er einem Spieler zu viele oder zu wenige Karten gibt und dies vor dem ersten Gebot entdeckt wird.

Falsche Hand. Ein Spieler mit zu wenigen Karten muss weiterspielen; ein Spieler mit zu vielen Karten muss das Blatt verdeckt anbieten, und ein Gegner zieht die überschüssigen Karten heraus, die wieder in den Stapel gemischt werden.

Außerhalb der Reihe bieten

Keines der beiden Mitglieder der anstößigen Seite darf danach bieten, aber jedes zuvor abgegebene Gebot bleibt bestehen.

Führen oder außer der Reihe spielen

Die Karte muss auf Verlangen eines Gegners zurückgezogen werden, wenn keiner der beiden Gegner den Stich gespielt hat. Wurde eine Führung außer der Reihe gemacht, als der Partner des Täters an der Reihe war, kann der rechte Gegner des Täters verlangen, dass er einen Trumpf führt oder nicht führt.

Zurückziehen

Das Spiel wird fortgesetzt, aber die anstößige Seite darf in dieser Hand nicht punkten, und wenn der Anstoßer ein Gegner des Bieters ist, kann der Bieter nicht gesetzt werden.