Cinch

Rang des Cartes

Dans les atouts, le rang A (haut), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5 ("Pedro Droit"), 5 de la même couleur que les atouts (“Pedro Gauche”), 4, 3, 2. Dans les deux autres enseignes, le rang est A (haut), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le Mélange et la Coupe

D’un pacquet mélangé étalé face cachée sur table, touts les joueurs tirent, et dans un jeu de couple les deux cartes les plus hautes jouent contre les deux cartes les plus basses. Le joueur avec la carte la plus haute choisit ses cartes et sa position. N’importe quel autre joueur est permis de mélanger; le distributeur est le dernier à mélanger, et le joueur à droite du distributeur coupe les cartes, laissant au moins quatre cartes dans chaque pile. La distribution passe à gauche après chaque main.

La Distribution

Le distributeur termine de couper les cartes et distribue trois cartes à la fois à chaque joueur dans le sens horaire, commençant au joueur à sa gauche jusqu’à ce que chaque joueur aie neuf cartes.

Les Offres

Le joueur à gauche du distributeur est le premier à faire une offre, et chaque joueur a un tour pour faire une offre (ou passer). Chaque offre doit dépasser l’offre précédente. L’offre la plus élévée possible est 14, ce qui réprésente le total des points en jeu.

Tirer et Défausser

Le meilleur enchérisseur nomme l’atout, et chaque joueur défausse toutes ses cartes sauf des atouts de sa main. Le distributeur donne à chaque joueur en rotation assez de cartes pour compléter une main de six cartes. Puis le distributeur défausse toutes ses cartes et “vole” la pioche – c’est à dire qu’il regarde toutes cartes qui n’ont pas été distribuées et sélectionne des cartes pour compléter sa propre main jusqu’à six cartes.

Chaque joueur sauf le distributeur doit défausser toutes ses cartes sauf des atouts (bien qu’il n’y aie pas de sanction pour ne pas le faire). Si un joueur est obligé de défausser un atout parce qu’il possède sept atouts ou plus, il doit montrer l’atout défaussé aux autres joueurs, après quoi la carte n’est plus en jeu. Un joueur est permis de changer de carte défaussée jusqu’à ce qu’il aie regardé n’importe quelle carte qui lui a été distribuée pendant la tire, mais après la défaussé, la carte ne peut pas être changée. Si un atout a été défaussé, l’atout doit être montré, et puis la carte n’est plus en jeu. (Si une carte gagnante a été défaussée par erreur par un adversaire ou par le meilleur enchérisseur, elle compte plus tard dans le jeu pour le côté du meilleur enchérisseur.)

Le But du Jeu

Le but du jeu est de gagner des tours avec les cartes gagnantes, dont chacune compte pour le côté du joueur qui gagne le tour comme suit: Haut, 1; Valet, 1, 10 des atouts (Jeu), 1; Chaque “Pedro”, 5; faisant un total de 14 points.

Le Jeu

Le meilleur enchérisseur commence et est permis de mener le jeu avec n’importe quelle carte. Chaque joueur doit suivre l’enseigne d’un atout si possible. Si ce n’est pas possible de suivre l’enseigne, un joueur est permis de jouer n’importe quelle autre carte. Si une autre carte est joué d’abord qui n’est pas un atout, un joueur est permis de suivre l’enseigne ou de jouer un atout, comme il préfère. Un tour qui

contient un atout est gagné par l'atout le plus haut joué; n'importe quel autre tour est gagné par la carte la plus haute de l'enseigne de la carte initielle.

Les Points

Si le côté enchérisseur gagne au moins un total de points égal à l'offre qu'il a placée, le côté avec le plus grand total de points gagne la différence entre les deux totaux. Ainsi, tout les deux côtés, enchérisseur et non-enchérisseur, ont la possibilité de gagner des points. Si le côté enchérisseur ne sait pas égaler son offre, le côté non-enchérisseur gagne 14 points plus le total des points manquants au côté enchérisseur. Exemple: L'offre est 6, l'enchérisseur gagne 6 points et le côté non-enchérisseur gagne 8 points. Les adversaires gagnent 2 autres points dans ce tour. Autre exemple: L'offre est 8, l'enchérisseur gagne 7 points et les adversaires gagnent 7 point; dans ce cas-ci, les adversaires gagnent 15 points.
Le jeu est gagné par le premier joueur à gagner 51 points.

Irrégularités

Nouvelle Distribution

Le même distributeur doit distribuer les cartes de nouveau quand une carte est trouvée face visible dans la pioche; ou, à la demande d'un adversaire, si une carte est distribuée face visible; ou si le mélange ou la coupe était incorrect, à condition que ça soit remarqué avant que la distribution soit complétée.

Fausse Distribution

Le distributeur perds la distribution, qui passe à sa droite, s'il donne trop ou pas assez de cartes à n'importe quel joueur et ce fait a été découvert avant que la première offre soit faite.

Main Incorrecte

Un joueur qui n'a pas assez de cartes continue le jeu; un joueur qui a trop de cartes doit offrir sa main, face chachée, et un adversaire tire de la main les cartes en excès, qui sont après mélangées de nouveau dans la poiche.

Offre hors de son tour

Aucun membre du côté fautif est permis de faire un autre offre après, mais toutes offres faites avant sont valables.

Commencer ou Jouer hors de son Tour

La carte doit être retirée à la demande d'un adversaire si aucun des deux adversaires a joué pendant le tour. Si un joueur a commencé hors de son tour et le tour appartenait à son partenaire, l'adversaire à droite de la partie fautive peut lui demander de commencer ou de ne pas commencer avec un atout.

Révoquer

Le jeu continue, mais le côté fautif n'est pas permis de gagner des points dans ce tour, et si la partie fautive est un adversaire de l'enchérisseur, l'enchérisseur ne peut pas être établi.