Cinch

Volgorde van de Kaarten:

In troeven is de volgorde A (hoog), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5 ("Right Pedro"), 5 van de dezelfde kleur als de troeven("Left Pedro"), 4, 3, 2. In de twee andere kleuren is de volgorde, A (hoog), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Schudden en Verdelen

Alle spelers trekken kaarten van een geschud spel met de afbeelding naar beneden en in een koppelspel spelen de twee hoge kaarten tegen de twee lage. De speler met de hoogste kaart heeft de keuze van kaarten en plaats. Eender welke speler mag schudden, de deler schudt als laatste, en de speler rechts van de deler verdeelt de stapel en vormt kleinere stapels van minstens vier kaarten elk. Het delen verschuift naar links na elke ronde.

Het Delen

De deler maakt het verdelen af en deelt met de klok mee drie kaarten per keer uit aan elke speler, beginnend met de speler links van hem tot elke speler negen kaarten heeft.

Bieden

De speler links van de deler biedt het eerst en elke speler heeft één beurt om een bod te doen (of te passen). Elke bod moet hoger zijn dat het vorige. Het hoogst mogelijke bod is 14, wat voor het totaal aantal punten in het spel staat.

Trekken en Afleggen

De hoogste bieder noemt de troef, en elke speler legt vervolgens alle kaarten in de hand af buiten de troeven. De deler geeft elke deelnemende speler genoeg kaarten om in elke hand een totaal van zes kaarten te verkrijgen. Dan legt de deler zijn kaarten af en “rooft” de stapel – hij kijkt naar de niet gedeelde kaarten en kiest de kaarten uit totdat hij zelf zes kaarten in de hand heeft.

Elke speler buiten de deler moeten alle kaarten buiten troeven afleggen (al is er geen straf voor wie dit niet doet). Als een speler een troefkaart moet afleggen omdat hij er zeven of meer heeft, moet hij de afgelegde troefkaart tonen aan de andere spelers, waarna de kaart niet meer in het spel is.

Een speler mag de afgelegde kaart wisselen totdat hij een andere kaart heeft gezien die aan hem is uitgedeeld in de trekking, maar daarna mag de afgelegde kaart niet meer worden veranderd. Als hij een troefkaart heeft afgelegd, moet die worden getoond, en dan wordt de kaart niet meer gebruikt. (Als een scorende kaart per vergissing wordt afgelegd door een tegenstander of de hoogste bieder, wordt deze later bij de score van de hoogste bieder geteld.)

Doel van het Spel

Het doel is om rondes te winnen met scorende kaarten, die elk tellen voor de winnende speler als volgt: Hoog,1; Laag, 1; Boer, 1; Troeven 10 (Zie Spel), 1; elke “Pedro”, 5; zodat er een totaal van 14 punten zijn.

Het Spel

De hoogste bieder begint het spel met een kaart naar keuze. Elke speler moet de kleur volgen van een troefkaart, waar mogelijk. Als dat niet kan, mag een speler eender welke kaart leggen. Als de beginkaart geen troef is, mag een speler kiezen ofwel de kleur te volgen, ofwel een troefkaart te leggen. Elke ronde met een troefkaart in het spel wordt gewonnen door de hoogste troef; in elke andere ronde wint de hoogste kaart van dezelfde kleur als de beginkaart.

Punten

Als de bieder minstens zoveel punten heeft gewonnen als hij geboden heeft, wint de partij met de hogere kaartscores het verschil tussen beide scores. Dus kan ofwel de bieder ofwel de niet-bieder scoren. Als de bieder zijn bod niet kan evenaren, scoort de niet-bieder 14 punten plus het aantal punten verschil tussen het bod en de reële score van de bieder. Voorbeeld: Het bod is 6, de bieder wint 6 punten, en de tegenstander 8 punten. De tegenstander scoort 2 punten voor die ronde. Ander voorbeeld: Het bod is 8, de bieder wint 7 punten en de tegenstander wint 7 punten; in dit geval scoort de tegenstander 15 punten.

Wie het eerst de score van 51 punten behaalt, wint het spel.

Onregelmatigheden

Opnieuw Delen

Dezelfde deler moet opnieuw de kaarten delen als een kaart open in de stapel zit; of, op vraag van een tegenstander, als een kaart open wordt gedeeld; of als het schudden of verdelen in stapels niet correct gebeurt en dit wordt opgemerkt voor het delen afgerond is.

Fout Gedeeld

De deler verliest het delen, dat langs links verloopt, als hij te veel of te weinig kaarten geeft aan eender welke speler en dit wordt opgemerkt voor het eerste bod is gemaakt.

Foute Hand

Een speler met te weinig kaarten moet verder spelen; een speler met te veel kaarten moet zijn hand aanbieden, met de afbeelding naar beneden, en een tegenstander trekt er de overtollige kaarten uit. Deze worden opnieuw mee geschud in de stapel.

Buiten de Beurt Bieden

Geen enkele speler van de zijde die de fout beging mag nog een bod plaatsen, maar een bod geplaatst voor de fout is geldig.

Beginnen of Spelen Buiten de Beurt

De kaart wordt ingetrokken op vraag van een tegenstander als geen van de tegenstanders al in de ronde heeft gespeeld. Als iemand begon wiens beurt het niet was terwijl het de beurt van de partner van de overtreder was om te beginnen, moet deze misschien leiden of niet leiden met een troef voor de tegenstander aan de rechterhand van de overtreder.

Terugroepen

Het spel gaat verder, maar de partij die de fout beging mag in deze hand niet scoren, en als de overtreder een tegenstander is van de bieder, kan de bieder niet worden bepaald.