

# Cinch

## Ranking das Cartas

Em trunfos, o ranking A (alto), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5 (“Pedro Direito”), 5 da mesma cor que o trunfo (“Pedro Esquerdo”), 4, 3, 2. Nos outros dois naipes, o ranking é A (alto), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

## O Embaralhamento e Corte

De um baralho embaralhado virado para baixo, todos os jogadores retiram suas cartas, e em um jogo de parceria, as duas cartas altas podem jogar contra as duas baixas. A pessoa com a maior carta escolhe as cartas e assentos. Qualquer jogador pode embaralhar; o dealer embaralha por último e o jogador à direita do dealer corta, deixando ao menos quatro cartas em cada pacote. O deal passa à esquerda após cada mão.

## A Distribuição

O dealer completa o corte e distribui três cartas de cada vez a cada jogador em sentido horário, começando com o jogador à sua esquerda, até que cada jogador possua nove cartas.

## A Aposta

O jogador à esquerda do dealer faz a primeira aposta e cada jogador possui uma chance de apostar (ou passar). Cada aposta deve ser maior que a anterior. A maior aposta possível é 14, que representa todos os pontos no jogo.

## Retirando e Descartando

O jogador que apostar mais alto nomeia o trunfo e cada jogador então descarta todas as cartas, menos trunfos, de sua mão. O dealer dá a cada jogador cartas suficientes para preencher cada mão com seis cartas. Então o dealer descarta e “rouba” o pacote – ou seja, ele olha as cartas que não foram distribuídas e seleciona qualquer carta para preencher sua própria mão com seis cartas.

Cada jogador exceto o dealer deve descartar todas as cartas menos os trunfos (apesar de não haver uma penalidade por não fazer isto). Se um jogador for forçado a descartar um trunfo, devido a ter sete ou mais trunfos, ele deve mostrar o trunfo descartado para os outros jogadores e esta carta estará fora de jogada. Um jogador pode mudar seu descarte após olhar as cartas dadas a ele na distribuição, mas o descarte não poderá ser mudado. Se ele descartou um trunfo, ele deve ser mostrado, e então esta carta morrerá. (Se uma carta for descartada por erro de um oponente do maior apostador, ela depois é contada como pontos para o maior apostador).

## Objetivo do Jogo

O objetivo é ganhar rodadas com as cartas que marcam pontos, cada uma contando para o jogador que está vencendo, como segue: Alta, 1; Baixa, 1; Valete, 1; 10 de trunfo (Jogo), 1; cada Pedro, 5; formando um total de 14 pontos.

## A Jogada

O maior apostador lidera primeiro e pode utilizar qualquer carta. Cada jogador deve seguir o naipe da carta trunfo, se possível. Se não for possível seguir o naipe, um jogador pode jogar qualquer carta. Em qualquer outra situação, o jogador pode seguir o naipe ou trunfo, como desejar. Qualquer rodada com um trunfo é vencida pelo maior trunfo jogado; qualquer outra rodada é vencida pela maior carta do naipe inicial.

## Pontuação

Se o lado que apostar vencer ao menos a mesma quantidade de pontos que apostou, o lado com a maior contagem ganha a diferença entre as duas contagens. Portanto, tanto o lado que apostou quanto o que não apostou podem ganhar. Se o lado que apostou não alcançar sua aposta, o lado que não apostou ganha 14 mais o número de pontos da diferença da aposta. Exemplo: A aposta é 6 e o lado que apostou ganha 6 pontos, e o oponente ganha 8 pontos. O oponente ganha 2 pontos por aquela mão. Outro exemplo: A aposta é 8 e o lado que apostou ganha 7 pontos, e o oponentes ganham 7 pontos; neste caso, os oponentes ganham 15 pontos.

O jogo é vencido pelo primeiro jogador ou lado a ganhar 51 pontos.

## Irregularidades

## Nova Distribuição

O mesmo dealer distribui novamente se uma carta for encontrada virada para cima no pacote; ou, por pedido de um oponente, se uma carta for jogada virada para cima; ou se o embaralhamento ou corte não foram feitos corretamente, contanto que isto seja percebido antes do fim da distribuição.

#### Distribuição Incorreta

O dealer perde a distribuição, que passa para a esquerda, se der muitas ou poucas cartas para qualquer jogador e isto for descoberto antes da primeira aposta ser feita.

Mão incorreta. Um jogador com poucas cartas deve continuar jogando; um jogador com muitas cartas oferece a mão, virada para baixo, e um oponente retira as cartas em excesso, que são colocadas de volta no pacote.

#### Aposta fora de vez

Nenhum membro do lado ofensor pode apostar depois disto, mas qualquer aposta feita anteriormente continua.

#### Liderança ou jogada fora de vez

A carta pode ser retirada sob o pedido de um oponente se nenhum oponente jogou naquela rodada. Se uma carta inicial foi jogada quando era a vez do parceiro do ofensor jogar, o oponente à direita do ofensor pode pedir para liderar ou não liderar um trunfo.

#### Revogar

A jogada continua, mas o lado ofensor não pode marcar pontos com aquela mão e se o ofensor for um oponente do apostador, a aposta não valerá.

