

Cuttle

2 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

Sei der Erste, der 21 Punkte auf dem Tisch erreicht.

AUFBAU

- Zwei Spieler, 5 Karten an den Nicht-Geber, 6 an den Geber geben.
- Restliche Karten als Ziehstapel auslegen.
- Der Nicht-Geber beginnt.

WERTUNG

- Zahlenkarten sind ihren Nennwert als Punkte wert (Ass = 1).
- Wer zuerst 21 Punkte auf dem Tisch hat, gewinnt sofort.

Tipp: Hebe deine Zweien als Konter auf und schütze grosse Punktekarten mit Damen.

AM ZUG

- Ziehe eine Karte, spiele für Punkte, versenke oder nutze eine Kartenwirkung.
- Versenke, indem du eine höhere Zahlenkarte auf eine Punktekarte des Gegners spielst.
- Bildkarten haben dauerhafte Wirkungen: Buben stehlen, Damen schützen, Könige verstärken.

Cuttle ist ein Kampf-Kartenspiel für zwei Spieler mit einem Standarddeck, bei dem Zahlenkarten Punkte bringen und Bildkarten besondere Kräfte haben. Der erste Spieler, der 21 oder mehr Punkte auf dem Tisch erreicht, gewinnt.

Ziel

Sei der erste Spieler, der 21 oder mehr Punktekarten-Punkte vor sich auf dem Tisch ansammelt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Gib 5 Karten an den Nicht-Geber und 6 Karten an den Geber.
4. **Aufbau:** Lege das restliche Deck verdeckt als Ziehstapel zwischen beide Spieler.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** In deinem Zug musst du genau eine Aktion ausführen: eine Karte ziehen, eine Zahlenkarte für Punkte spielen, eine Zahlenkarte als Versenkung spielen, um eine Punktekarte des Gegners zu zerstören, eine Bildkarte als dauerhafte Wirkung spielen oder eine Zahlenkarte für ihre einmalige Wirkung spielen.
2. **Schritt 2:** Zum Versenken spiele eine Zahlenkarte auf eine Punktekarte des Gegners. Deine Karte muss einen höheren Rang haben (oder gleichen Rang mit höherer Farbe). Beide Karten kommen auf den Ablagestapel.
3. **Schritt 3:** Buben heften sich an eine Punktekarte des Gegners und stehlen sie auf deine Seite. Damen schützen deine Karten vor gezielten Angriffen. Könige erhöhen den Wert deiner Punktekarten.
4. **Schritt 4:** Zahlenkarten, die als einmalige Wirkung gespielt werden, haben verschiedene Kräfte: Asse zerstören alle Punktekarten auf dem Tisch, Zweien zerstören eine Bildkarte oder kontern eine einmalige Wirkung, und so weiter.
5. **Schritt 5:** Es wird abwechselnd gespielt, bis ein Spieler am Ende einer beliebigen Aktion 21 oder mehr Punkte auf dem Tisch hat.

Punktwertung

- Zahlenkarten (Ass bis 10) sind ihren Nennwert in Punkten wert, wenn sie als Punktekarten gespielt werden. Asses sind 1 Punkt wert.
- Der erste Spieler, der 21 oder mehr Punkte vor sich hat, gewinnt sofort.
- Wenn der Ziehstapel leer ist und keiner 21 erreichen kann, endet das Spiel unentschieden.

Varianten

- **Cuttle für Drei:** Eine Variante, bei der drei Spieler konkurrieren, typischerweise mit angepasster Handgrösse und einem Ziel von 14 Punkten.
- **Quick Cuttle:** Eine kürzere Variante mit einem Ziel von 15 Punkten statt 21.
- **Offenes Cuttle:** Beide Spieler spielen mit offenen Händen für ein reines Strategieerlebnis.

Tipps und Strategien

- Hebe deine Zweien auf, um gegnerische Wirkungen in kritischen Momenten zu kontern, anstatt sie früh zu spielen.
- Baue deine Punktesumme mit mittleren Karten auf, während du hohe Karten bereithältst, um grosse Züge des Gegners zu versenken.
- Damen sind als Schilde extrem mächtig. Spiele sie früh, um deine Punktekarten zu schützen.

Tipps & Strategie

Schütze deine hochwertigen Punktekarten mit Damen und halte Zweien als Konter in der Hand. Das richtige Timing deiner Versenkungen, um die grössten Punktekarten des Gegners zu zerstören, ist entscheidend.

Die Spannung bei Cuttle entsteht durch die Entscheidung, ob eine Zahlenkarte für Punkte gespielt oder für ihre Wirkung aufgehoben wird. Ein gut getimtes Ass, das das Feld räumt, wenn der Gegner nahe an 21 ist, kann das Spiel komplett umdrehen.