

# Cuttle

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Sé el primero en alcanzar 21 puntos en la mesa.

## PREPARACIÓN

- Dos jugadores, reparte 5 cartas al no-crupier, 6 al crupier.
- Coloca las cartas restantes como pila de robo.
- El no-crupier hace el primer turno.

## PUNTUACIÓN

- Las cartas numéricas valen su valor nominal como puntos (As = 1).
- El primero en 21 puntos en la mesa gana instantáneamente.

*Consejo: Guarda tus Doses como contadores y protege cartas de punto grandes con Reinas.*

## EN TU TURNO

- Roba una carta, juega para puntos, despojas, o usa un efecto de carta.
- Despojas jugando una carta numérica más alta en la carta de punto de un oponente.
- Las cartas de cara tienen efectos persistentes: Las Jotas roban, Las Reinas protegen, Los Reyes potencian.

Cuttle es un juego de cartas de combate para dos jugadores jugado con una baraja estándar donde las cartas numéricas obtienen puntos y las cartas de cara tienen poderes especiales. El primer jugador en alcanzar 21 o más puntos en la mesa gana.

## Objetivo

Sé el primer jugador en acumular 21 o más puntos en cartas de punto en la mesa frente a ti.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 5 cartas al no-crupier y 6 cartas al crupier.
4. **Distribución:** Coloca la baraja restante boca abajo como pila de robo entre ambos jugadores.

## Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, debes realizar exactamente una acción: robar una carta, jugar una carta numérica para puntos, jugar una carta numérica como despojo para destruir la carta de punto de un oponente, jugar una carta de cara como efecto permanente, o jugar una carta numérica para su efecto único.
2. **Paso 2:** Para despojar, juega una carta numérica en la carta de punto de un oponente. Tu carta debe ser más alta en rango (o mismo rango con palo más alto). La carta despojada y tu carta van a la pila de descartes.
3. **Paso 3:** Las Jotas se cuelgan de la carta de punto de un oponente y la roban para tu lado. Las Reinas protegen tus cartas de ser objetivadas. Los Reyes aumentan el valor de tus cartas de punto.
4. **Paso 4:** Las cartas numéricas jugadas como efectos únicos tienen varios poderes: Los Ases destruyen todas las cartas de punto en la mesa, los Doses destruyen una carta de cara o contrarrestan un efecto único, etc.
5. **Paso 5:** El juego alterna hasta que un jugador tenga 21 o más puntos en la mesa al final de cualquier acción.

## Puntuación

---

- Las cartas numéricas (As a 10) valen su valor nominal en puntos cuando se juegan como cartas de punto. Los Ases valen 1 punto.
- El primer jugador en tener 21 o más puntos frente a ellos gana instantáneamente.
- Si la pila de robo se agota y ningún jugador puede alcanzar 21, el juego es un empate.

## Variaciones

---

- **Cuttle para Tres:** Una variante donde tres jugadores compiten, típicamente con tamaños de mano ajustados y un objetivo de 14 puntos.
- **Cuttle Rápido:** Una variante más corta con un objetivo de 15 puntos en lugar de 21.
- **Cuttle Abierto:** Ambos jugadores juegan con sus manos reveladas para una experiencia de estrategia pura.

## Consejos y Estrategias

---

- Guarda tus Doses para contrarrestar efectos de oponentes en momentos críticos en lugar de jugarlos temprano.
- Construye tu total de puntos con cartas de rango medio mientras mantienes cartas altas listas para despojar los grandes juegos del oponente.
- Las Reinas son extremadamente poderosas como escudos. Prioriza jugarlas temprano para proteger tus cartas de punto.

### Consejos y estrategia

---

Protege tus cartas de punto de alto valor con Reinas y guarda Doses en mano como contadores. El sincronismo de tus despojos para destruir las cartas de punto más grandes del oponente es crucial.

La tensión en Cuttle proviene de decidir si jugar una carta numérica para puntos o guardarla para su efecto. Un As bien sincronizado que limpia la mesa cuando tu oponente está cerca de 21 puede completamente revertir el juego.