

Cuttle

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

Être le premier à atteindre 21 points sur la table.

MISE EN PLACE

- Deux joueurs, distribuez 5 cartes au non-donneur, 6 au donneur.
- Placez les cartes restantes comme pioche.
- Le non-donneur joue en premier.

SCORE

- Les cartes numériques valent leur valeur nominale en points (As = 1).
- Le premier à 21 points sur la table gagne instantanément.

Conseil: Gardez vos 2 comme contre-mesures et protégez vos cartes à points élevés avec des Dames.

À VOTRE TOUR

- Piochez une carte, jouez pour des points, coulez, ou utilisez un effet de carte.
- Coulez en jouant une carte numérique plus haute sur une carte à points de l'adversaire.
- Les figures ont des effets permanents : les Valets volent, les Dames protègent, les Rois augmentent la valeur.

Le Cuttle est un jeu de cartes de combat à deux joueurs joué avec un jeu standard où les cartes numériques rapportent des points et les figures ont des pouvoirs spéciaux. Le premier joueur à atteindre 21 points ou plus sur la table gagne.

Objectif

Être le premier joueur à accumuler 21 points ou plus en valeur de cartes à points posées devant soi sur la table.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 5 cartes au joueur qui n'est pas donneur et 6 cartes au donneur.
4. **Disposition** : Placez le reste du jeu face cachée comme pioche entre les deux joueurs.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, vous devez effectuer exactement une action : piocher une carte, jouer une carte numérique pour des points, jouer une carte numérique pour couler une carte à points de l'adversaire, jouer une figure pour un effet permanent, ou jouer une carte numérique pour son effet unique.
2. **Étape 2** : Pour couler, jouez une carte numérique sur une carte à points de l'adversaire. Votre carte doit être de rang supérieur (ou de même rang mais de couleur supérieure). La carte coulée et votre carte vont toutes deux sur le talon de défausse.
3. **Étape 3** : Les Valets s'attachent à une carte à points de l'adversaire et la volent pour votre côté. Les Dames protègent vos cartes de toute attaque. Les Rois augmentent la valeur de vos cartes à points.
4. **Étape 4** : Les cartes numériques jouées comme effets uniques ont divers pouvoirs : l'As détruit toutes les cartes à points sur la table, les 2 détruisent une figure ou contrent un effet unique, et ainsi de suite.
5. **Étape 5** : Le jeu s'alterne jusqu'à ce qu'un joueur ait 21 points ou plus sur la table à la fin de n'importe quelle action.

Décompte des points

- Les cartes numériques (As à 10) valent leur valeur nominale en points lorsqu'elles sont jouées comme cartes à points. L'As vaut 1 point.
- Le premier joueur à avoir 21 points ou plus devant lui gagne instantanément.
- Si la pioche est épuisée et qu'aucun joueur ne peut atteindre 21, la partie est nulle.

Variantes

- **Cuttle à trois** : Une variante où trois joueurs s'affrontent, généralement avec des tailles de main ajustées et un objectif de 14 points.
- **Cuttle rapide** : Une variante plus courte avec un objectif de 15 points au lieu de 21.
- **Cuttle ouvert** : Les deux joueurs jouent avec leur main révélée pour une expérience purement stratégique.

Conseils et stratégies

- Gardez vos 2 pour contrer les effets adverses à des moments critiques plutôt que de les jouer tôt.
- Construisez votre total de points avec des cartes de rang moyen tout en gardant des cartes hautes prêtes à couler les grandes cartes de l'adversaire.
- Les Dames sont extrêmement puissantes comme boucliers. Priorité à les jouer tôt pour protéger vos cartes à points.

Conseils et stratégie

Protégez vos cartes à points élevés avec des Dames et gardez des 2 en main comme contre-mesures. Choisir le bon moment pour couler les cartes à points les plus importantes de l'adversaire est crucial.

La tension au Cuttle vient du choix entre jouer une carte numérique pour ses points ou la garder pour son effet. Un As bien placé qui balaie le plateau lorsque l'adversaire est proche de 21 peut totalement inverser la partie.