

Cuttle

2 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

Essere il primo a raggiungere 21 punti sul tavolo.

PREPARAZIONE

- Due giocatori, 5 carte al non-mazziere, 6 al mazziere.
- Posizionare le carte rimanenti come pila di pesca.
- Il non-mazziere fa il primo turno.

PUNTEGGIO

- Le carte numeriche valgono il loro valore nominale come punti (Asso = 1).
- Il primo a 21 punti sul tavolo vince immediatamente.

Consiglio: Conserva i Due come contrattacchi e proteggi le grandi carte-punto con le Donne.

AL TUO TURNO

- Pesca una carta, gioca per punti, esegui uno scuttle, o usa un effetto carta.
- Esegui uno scuttle giocando una carta numerica più alta su una carta-punto dell'avversario.
- Le figure hanno effetti persistenti: i Fanti rubano, le Donne proteggono, i Re potenziano.

Cuttle è un gioco di carte da combattimento a due giocatori con un mazzo standard in cui le carte numeriche segnano punti e le figure hanno poteri speciali. Il primo giocatore a raggiungere 21 o più punti sul tavolo vince.

Obiettivo

Essere il primo giocatore ad accumulare 21 o più punti di carte-punto sul tavolo davanti a sé.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 5 carte al non-mazziere e 6 carte al mazziere.
4. **Tavolo:** Posizionare il mazzo rimanente coperto come pila di pesca tra i due giocatori.

Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Nel tuo turno, devi eseguire esattamente una azione: pescare una carta, giocare una carta numerica per i punti, giocare una carta numerica come scuttle per distruggere una carta-punto dell'avversario, giocare una figura come effetto permanente, o giocare una carta numerica per il suo effetto una tantum.
2. **Passo 2:** Per eseguire uno scuttle, gioca una carta numerica su una carta-punto dell'avversario. La tua carta deve avere un valore superiore (o uguale con seme più alto). La carta colpita e la tua vanno entrambe nella pila degli scarti.
3. **Passo 3:** I Fanti si attaccano a una carta-punto dell'avversario e la rubano al tuo lato. Le Donne proteggono le tue carte dal bersaglio. I Re aumentano il valore delle tue carte-punto.
4. **Passo 4:** Le carte numeriche giocate come effetti una tantum hanno vari poteri: gli Assi distruggono tutte le carte-punto sul tavolo, i Due distruggono una figura o annullano un effetto una tantum, e così via.
5. **Passo 5:** Il gioco si alterna finché un giocatore non ha 21 o più punti sul tavolo al termine di qualsiasi azione.

Punteggio

- Le carte numeriche (dall'Asso al 10) valgono il loro valore nominale in punti quando giocate come carte-punto. Gli Assi valgono 1 punto.
- Il primo giocatore ad avere 21 o più punti davanti a sé vince immediatamente.
- Se la pila di pesca si esaurisce e nessun giocatore riesce a raggiungere 21, la partita è patta.

Varianti

- **Cuttle a Tre:** Una variante in cui tre giocatori competono, tipicamente con dimensioni delle mani adattate e un obiettivo di 14 punti.
- **Cuttle Rapido:** Una variante più breve con un obiettivo di 15 punti invece di 21.
- **Cuttle Aperto:** Entrambi i giocatori giocano con le mani rivelate per un'esperienza di pura strategia.

Consigli e strategie

- Conserva i Due per contrastare gli effetti avversari nei momenti critici invece di giocarli presto.
- Costruisci il totale punti con carte di valore medio mantenendo le carte alte pronte per colpire le grandi giocate dell'avversario.
- Le Donne sono estremamente potenti come scudi. Dai la priorità a giocarle presto per proteggere le carte-punto.

Consigli e strategia

Proteggi le carte-punto di alto valore con le Donne e tieni i Due in mano come contrattacchi. Cronometrare gli scuttle per distruggere le carte-punto più grandi dell'avversario è cruciale.

La tensione nel Cuttle deriva dalla decisione se giocare una carta numerica per punti o conservarla per il suo effetto. Un Asso ben assestato che spazza il tavolo quando l'avversario è vicino a 21 può ribaltare completamente la partita.