

Cuttle

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Wees de eerste die 21 punten op tafel bereikt.

OPZET

- Twee spelers: deel 5 kaarten aan de niet-deler, 6 aan de deler.
- Leg de resterende kaarten als trekstapel neer.
- De niet-deler gaat als eerste.

SCORE

- Getalskaarten zijn hun nominale waarde in punten waard (Aas = 1).
- De eerste die 21 punten op tafel heeft, wint onmiddellijk.

Tip: Bewaar je Tweeën als neutraliseerders en bescherm grote puntkaarten met Vrouwen.

AAN DE BEURT

- Trek een kaart, speel voor punten, scuttle, of gebruik een kaarteffect.
- Scuttle door een hogere getalskaart op een puntkaart van de tegenstander te spelen.
- Beeldkaarten hebben blijvende effecten: Boeren stelen, Vrouwen beschermen, Koningen verhogen.

Cuttle is een gevechtskaarspel voor twee spelers met een standaard dek, waarbij getalskaarten punten scoren en beeldkaarten speciale krachten hebben. De eerste speler die 21 of meer punten op tafel heeft liggen, wint.

Doel

Wees de eerste speler die 21 of meer punten aan puntkaarten voor je op tafel verzamelt.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel 5 kaarten aan de niet-deler en 6 kaarten aan de deler.
4. **Opstelling:** Leg het resterende dek gesloten als trekstapel tussen beide spelers.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Op jouw beurt moet je precies één actie uitvoeren: een kaart trekken, een getalskaart voor punten spelen, een getalskaart als 'scuttle' spelen om een puntkaart van je tegenstander te vernietigen, een beeldkaart als blijvend effect spelen, of een getalskaart voor zijn eenmalig effect spelen.
2. **Stap 2:** Om te scuttlen speel je een getalskaart op een puntkaart van je tegenstander. Jouw kaart moet hoger zijn in rang (of dezelfde rang met een hogere kleur). De gescuttelde kaart en jouw kaart gaan allebei naar de aflegstapel.
3. **Stap 3:** Boeren hechten zich aan een puntkaart van de tegenstander en stelen die naar jouw kant. Vrouwen beschermen jouw kaarten tegen aanvallen. Koningen verhogen de waarde van jouw puntkaarten.
4. **Stap 4:** Getalskaarten gespeeld als eenmalig effect hebben uiteenlopende krachten: Azen vernietigen alle puntkaarten op tafel, Tweeën vernietigen een beeldkaart of neutraliseren een eenmalig effect, enzovoort.
5. **Stap 5:** Spelers wisselen beurten totdat een speler aan het einde van een actie 21 of meer punten op tafel heeft.

Scoren

- Getalskaarten (Aas tot en met 10) zijn hun nominale waarde in punten waard als ze als puntkaart worden gespeeld. Azen zijn 1 punt waard.
- De eerste speler met 21 of meer punten voor zich wint onmiddellijk.
- Als de trekstapel op raakt en geen van beide spelers 21 kan bereiken, eindigt het spel in een gelijkspel.

Varianten

- **Cuttle voor Drie:** Een variant waarbij drie spelers strijden, doorgaans met aangepaste handgroottes en een doel van 14 punten.
- **Snel Cuttle:** Een kortere variant met een doel van 15 in plaats van 21 punten.
- **Open Cuttle:** Beide spelers spelen met open hand voor een puur strategische ervaring.

Tips en strategieën

- Bewaar je Tweeën om op cruciale momenten effecten van de tegenstander te neutraliseren, in plaats van ze vroeg te spelen.
- Bouw je puntentotaal op met middelmatige kaarten terwijl je hoge kaarten achterhoudt om de grote speels van de tegenstander te scuttlen.
- Vrouwen zijn uiterst krachtige schilden. Prioriteer het vroeg spelen ervan om je puntkaarten te beschermen.

Tips & strategie

Bescherm je hoogwaardige puntkaarten met Vrouwen en houd Tweeën in de hand als neutraliseerders. Het timen van je scuttles om de grootste puntkaarten van de tegenstander te vernietigen, is cruciaal.

De spanning in Cuttle komt voort uit de keuze of je een getalskaart voor punten speelt of bewaart voor zijn effect. Een goed getimed Aas dat het bord leegveegt als je tegenstander dicht bij 21 zit, kan het spel volledig omdraaien.