

Cuttle

2 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Curta

Ser o primeiro a alcançar 21 pontos na mesa.

PREPARAÇÃO

- Dois jogadores, distribua 5 cartas para quem não é dealer e 6 para o dealer.
- Coloque as cartas restantes como pilha de compra.
- Quem não é dealer joga primeiro.

PONTUAÇÃO

- Cartas numéricas valem seu valor de face como pontos (Ás = 1).
- Quem chegar a 21 pontos na mesa primeiro vence instantaneamente.

Dica: Guarde seus Dois como anuladores e proteja cartas de ponto altas com Damas.

NA SUA VEZ

- Compre uma carta, jogue para pontos, ataque, ou use um efeito de carta.
- Ataque jogando uma carta numérica de valor maior sobre uma carta de ponto do oponente.
- Cartas com figura têm efeitos permanentes: Valetes roubam, Damas protegem, Reis amplificam.

Cuttle é um jogo de cartas de combate para dois jogadores usando um baralho padrão, onde cartas numéricas valem pontos e cartas com figura têm poderes especiais. O primeiro jogador a alcançar 21 ou mais pontos na mesa vence.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a acumular 21 ou mais pontos em cartas de ponto na mesa à sua frente.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 5 cartas para quem não é dealer e 6 cartas para o dealer.
4. **Layout:** Coloque o baralho restante virado para baixo como pilha de compra entre os dois jogadores.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, você deve realizar exatamente uma ação: comprar uma carta, jogar uma carta numérica como ponto, jogar uma carta numérica como ataque para destruir uma carta de ponto do oponente, jogar uma carta com figura como efeito permanente, ou jogar uma carta numérica pelo seu efeito único.
2. **Passo 2:** Para atacar (scuttle), jogue uma carta numérica sobre uma carta de ponto do oponente. Sua carta deve ser de valor mais alto (ou mesmo valor com naipe mais alto). A carta atacada e a sua vão para a pilha de descarte.
3. **Passo 3:** Valetes se prendem a uma carta de ponto do oponente e a roubam para o seu lado. Damas protegem suas cartas contra ataques direcionados. Reis aumentam o valor das suas cartas de ponto.
4. **Passo 4:** Cartas numéricas jogadas como efeitos únicos têm diversos poderes: Ases destroem todas as cartas de ponto na mesa, Dois destroem uma carta com figura ou anulam um efeito único, e assim por diante.
5. **Passo 5:** O jogo alterna até que um jogador tenha 21 ou mais pontos na mesa ao final de qualquer ação.

Pontuação

- Cartas numéricas (Ás até 10) valem seu valor de face em pontos quando jogadas como cartas de ponto. Ases valem 1 ponto.
- O primeiro jogador a ter 21 ou mais pontos à sua frente vence instantaneamente.
- Se a pilha de compra acabar e nenhum jogador conseguir alcançar 21, o jogo termina empatado.

Variações

- **Cuttle para Três:** Uma variante onde três jogadores competem, geralmente com mãos ajustadas e meta de 14 pontos.
- **Cuttle Rápido:** Uma variante mais curta com meta de 15 pontos em vez de 21.
- **Cuttle Aberto:** Ambos os jogadores jogam com as mãos reveladas para uma experiência de pura estratégia.

Dicas e Estratégias

- Guarde seus Dois para anular efeitos do oponente em momentos críticos, em vez de usá-los cedo.
- Construa sua pontuação com cartas de valor médio enquanto mantém cartas altas prontas para atacar as grandes jogadas do oponente.
- Damas são extremamente poderosas como escudo. Priorize jogá-las cedo para proteger suas cartas de ponto.

Dicas e estratégia

Proteja suas cartas de ponto de alto valor com Damas e mantenha Dois na mão como anuladores. Cronometrar seus ataques para destruir as maiores cartas de ponto do oponente é crucial.

A tensão no Cuttle vem de decidir se uma carta numérica deve ser jogada por pontos ou guardada para seu efeito. Um Ás bem cronometrado que limpa a mesa quando o oponente está perto de 21 pode reverter completamente o jogo.