

Cutthroat – ein Spiel für drei Spieler.

Cutthroat ist Tête-à-Tête in einer vertrackten Variante: Jeder der beiden Tête-à-Tête-Spieler muß die Dienste einesvorher bestimmten Schießers (dritter Spieler) zwei Mal in Anspruch nehmen.

Cutthroat heißt Schießen unter Spiel- bzw. Wettkampf-Bedingungen.

Cutthroat ist mittlerweile so beliebt, daß selbst wenn sechs Spieler auf dem Platz sind, nicht einfach Triplette gespielt wird, sondern letztendlich zwei Cutthroat-Partien gleichzeitig laufen.

Das Spiel:

1. Der vorherbestimmte Schiesser

Der dritte Spieler ist der vorherbestimmte Schiesser. Der Tête-à-Tête-Spieler, der gerade nicht den Punkt hat, darf wählen, ob der Schiesser zum Einsatz kommt und welche Kugel er schießen soll. Nach jedem Schuß wird die die Schiesser-Kugel sofort aus dem Spiel genommen.

die Schiesserkugeln werden niemals dazu verwendet, um am Ende einer Aufnahme für die Tête-à-Tête-Spieler Punkte zu erzielen (zu zählen).

Das Cochonnet als „Schuß-,Ziel: Das Cochonnet kann nur als Schuß-Ziel benannt werden, wenn es nicht verdeckt ist und direkt geschossen werden kann.

2. Punkte:

Die Punkte einer Aufnahme werden gezählt wie bei einem normalen Tête-à-Tête (am Ende einer Aufnahme). Der Schiesser Schiesser zählt seine Punkte während einer Aufnahme nach jedem Schuß – je nach Erfolg seines Schusses.

Ein Loch zählt null Punkte.

Der Schiesser macht nur Punkte, wenn er die gewählte Kugel direkt trifft.

Indirektes Treffen, z. B. nach Abprallen der Schußkugel auf einer anderen, oder bei einem Herauskontern der gewünschten Kugel durch eine andere (fälschlich) getroffene Kugel, wird nicht als Treffer gezählt.

Ausnahme

Wie beim Billard (Pool) kann der Schiesser einen „Kombinations-Schuß“ ansagen und in seiner Ansage ansagen, daß er eine (von ihm) bestimmte Kugel schießen wird, mit dem Ziel, die (vom Tête-à-Tête-Spieler) eigentlich annoncierte Kugel herauszukontern. Das bewahrt den Schiesser davor, gezwungen zu sein, ein Cochonnet zu schießen das von anderen Kugeln verdeckt ist.

Schiesser-Punkt-Zählung

0 Punkte: Loch - wenn keine andere Kugel oder das Cochonnet dabei berührt werden

1 Punkt: zufälliger Treffer – Flachschuß, Casquette, Chiquette also kein Eisentreffer – ungeachtet des Erfolgs (Ausgangs) des Schusses.

2 Punkte: - wenn der Schuß die anvisierte Kugel mehr als 1.50 m wegschießt.

3 Punkte: - wenn das Cochonnet mehr als 1.50 m weit geschossen wird

-1 Punkt: - wenn eine falsche Kugel direkt getroffen wird (außer im oben erwähnten Fall, wenn dies aus bestimmten Gründen vorher annonciert wird).

Rollenverteilung / Positionsverteilung:

1. Erster Spieler 2. Zweiter Spieler 3. Schiesser

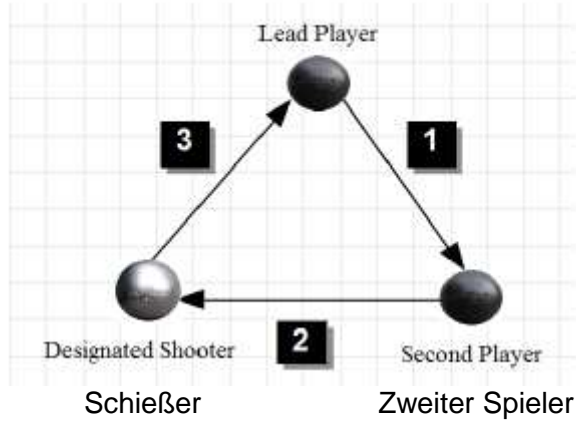
Die Spieler stehen nebeneinander – das Cochonnet wird auf eine regelgerechte Entfernung geworfen. Bei „Drei“ wirft jeder Spieler eine Kugel. Der Spieler, dessen Kugel am nächsten am Cochonnet ist, wird „Erster Spieler“.

Der Spieler, dessen Kugel am zweitnächsten am Cochonnet ist, darf seine Position herausuchen (Zweiter Spieler oder Schiesser).

Rollen-Wechsel

Am Ende einer Aufnahme nennt jeder Spieler seine bis dahin erreichte Punktzahl – dann wechseln die Rollen wie in der Zeichnung angegeben:

Erster Spieler



Strategie:

Das Spiel wird „Cutthroat“ (= Halsabschneider, grausamer Mörder) genannt, weil manchmal der Punktestand bestimmt, daß die Spieler (gewöhnlich die, die mit den Punkten im Rückstand sind) eine zeitlich begrenzte (und nicht ganz glückliche) Allianz bilden. Der Schießer könnte vorsätzlich ein Loch schießen, wenn ein Treffer dem im Punktestand-Führenden zu gute kommen würde. Oder er könnte sogar vorsätzlich eine falsche Kugel schießen, damit selbst einen Punkt verlieren – aber seinem Mitspieler einen oder zwei Punkte verschaffen, FALLS dies eine stärkere Auswirkung auf den Punktestand des im Punktestand Führenden hätte. Wenn der Schießer punktemäßig führt – obwohl jeder Spieler ihn zwei Mal pro Aufnahme einsetzen muß – könnten seine Mitspieler eine schwierig zu schießende Kugel bestimmen oder eine komplexen Kombinations-Schuß verlangen. Das Cochonet als Ziel eines Schusses zu bestimmen, kommt einem Glücksspiel gleich. Die Wahrscheinlichkeit des Gelingens des Schusses ist sehr gering ABER es bringt dem Schießer im Erfolgsfall drei Punkte. „Allianzen“ werden während des Spiels zeitlich begrenzt eingegangen und wechseln ständig mit der jeweiligen Rolle, die die Spieler gerade haben, mit den aktuellen Fähigkeiten und dem aktuellen Punktestand.