

The Lady and the Tiger: Favor

2-4 giocatori

*Una tigre, fuggita dallo zoo,
si dichiarò alla Duchessa di Vo'.*

*Con suo grande azzardo
si perse nel suo sguardo
e a dire "Lo voglio" si ritrovò.*

Per vincere, guadagna più punti dei tuoi avversari collezionando carte che condividano delle caratteristiche con la tua identità.

Preparazione:

Il gioco si svolge in 3 round.

Ad ogni round, mischia le **carte Porta** e distribuiscine segretamente 1 a ciascun giocatore. La carta che ti viene data è la tua **identità**. Guarda la tua identità, ma non mostrarla agli altri giocatori. Rimetti eventuali carte Porta rimanenti nella scatola senza guardarle.

Mischia le 14 **carte Indizio** e sistemale a faccia in giù al centro del tavolo. Questo è il **mazzo**.

Nel primo round, gioca scoperta al centro del tavolo la carta in cima al mazzo. Questo apre il **lotto** iniziale.

Ogni giocatore prende 5 segnalini favore. Il giocatore che ha fatto per ultimo un favore a qualcuno svolge il primo turno.

Punteggio

Durante la partita, i giocatori collezioneranno carte vincendo le aste.

Alla fine di ogni round, i giocatori ottengono punti in base alle carte che hanno nella propria collezione:

- le carte che corrispondono **esattamente** alla tua identità valgono **3 punti**;
- le carte che condividono **una** caratteristica con la tua identità valgono **1 punto**;
- le carte **senza** caratteristiche in comune con la tua identità valgono **-2 punti**.

Le **carte Indizio speciali** vengono utilizzate nel punteggio per trasformare le carte in **corrispondenze esatte**.

- La carta **Blu/Rossa** può essere utilizzata per trasformare il **colore** di una carta che corrisponde al ruolo della tua identità.
- La carta **Signora/Tigre** può essere utilizzata per trasformare il **ruolo** di una carta che corrisponde al colore della tua identità.

Le carte **non possono** essere influenzate dalle carte Indizio speciali, tranne se le trasformano in una corrispondenza esatta.

*Per esempio, se hai la carta Porta della **Tigre Rossa**:*

- ogni **Tigre Rossa** nella tua collezione vale 3 punti;
- ogni **Signora Rossa** o **Tigre Blu** nella tua collezione vale 1 punto;
- ogni **Signora Blu** ti fa **perdere** 2 punti;
- la carta **Blu/Rossa** potrebbe essere utilizzata per trasformare una **Tigre Blu** in una **Tigre Rossa**.
- la carta **Signora/Tigre** potrebbe essere utilizzata per trasformare una **Signora Rossa** in una **Tigre Rossa**.

È possibile terminare il round con un punteggio negativo.

Svolgimento:

Ad ogni turno, i giocatori **aggiungeranno una carta al lotto** o **chiameranno un'asta**. Quindi, il gioco passa a sinistra.

Per **aggiungere al lotto**, basta girare la carta in cima al mazzo e posizionarla accanto a tutte le carte già nel lotto corrente.

Quando **chiami un'asta**, tutti i giocatori potranno fare **una** offerta, iniziando dal giocatore alla tua sinistra. Una volta che ognuno dei tuoi avversari ha avuto la possibilità di fare un'offerta, puoi fare un'offerta anche tu.

Ogni giocatore che fa un'offerta deve battere la precedente offerta più alta e le offerte possono aumentare di qualsiasi importo. I giocatori possono scegliere di non fare offerte. Se nessuno fa offerte, scarta il lotto.

Una volta che ogni giocatore ha avuto la possibilità di fare un'offerta, il miglior offerente prenderà il lotto, pagando il giocatore che ha chiamato l'asta. Gli altri giocatori riprendono i loro segnalini. Se il giocatore che ha chiamato l'asta la vince, divide equamente l'offerta tra gli altri giocatori, rimettendo i segnalini rimanenti nella scatola. Se l'offerta è inferiore al numero degli altri giocatori, questi segnalini vengono rimessi nella scatola.

Le collezioni dei giocatori vengono tenute a faccia in su di fronte a loro.

Quando l'asta è completata, inizia un nuovo lotto. Nel primo round, gira la prima carta del mazzo.

Nel secondo round, per iniziare ogni nuovo lotto gira le prime **2** carte del mazzo.

Nel terzo round, per iniziare ogni nuovo lotto gira le prime **3** carte del mazzo.

Asta Finale

Quando viene pescata l'ultima carta, ha luogo un'asta aperta. Ogni giocatore ha una possibilità di fare offerte, iniziando dal giocatore che avrebbe avuto il prossimo turno. Il miglior offerente prende tutte le carte dal lotto e le aggiunge alla sua collezione, rimettendo i segnalini che paga nella scatola. Se nessuno fa offerte, scarta il lotto.

Fine del Round

Al termine dell'asta finale, il round si conclude.

Un bonus di **3 punti** viene assegnato al giocatore o ai giocatori che hanno terminato il round con il maggior numero di segnalini.

Una volta che i punteggi sono stati annotati, tutti restituiscono i propri segnalini, le carte Indizio e la carta Porta, quindi inizia un nuovo round. Ogni giocatore prende 5 segnalini e una carta Porta. Il giocatore che ha vinto l'asta finale del round precedente svolge il primo turno. Se nessuno ha vinto l'asta, comincia il giocatore che ha avuto la prima possibilità di fare offerte.

All'inizio del secondo round, per aprire il lotto iniziale gira le prime **2** carte del mazzo.

All'inizio del terzo round, per aprire il lotto iniziale gira le prime **3** carte del mazzo.

Alla fine del terzo round, il giocatore con il punteggio complessivo più alto è il vincitore.

I pareggi vengono risolti a favore del giocatore con più segnalini rimanenti nel round finale.

Ulteriori pareggi vengono risolti a favore del primo giocatore del round finale.

Punteggio:

Guadagni **3 punti** per ogni carta che corrisponde esattamente alla tua identità.

Guadagni **1 punto** per ogni carta con 1 caratteristica in comune con la tua identità.

Perdi **2 punti** per le carte senza caratteristiche in comune con la tua identità.

Guadagni **3 punti** se hai più segnalini.