

The Lady and the Tiger: Doors

2 giocatori

*Era sicuro della sua scelta, perché
la signora stava dietro alla numero tre.*

*Quando la porta ha sfondato
dal ruggito ha realizzato
che pure la tigre una signora è.*

Per vincere, sii il primo giocatore a guadagnare 10 segnalini.

L'Indovinatore guadagna segnalini indovinando l'identità del Collezionista.

Il Collezionista guadagna segnalini quando la sua identità non viene indovinata correttamente.

Entrambi i giocatori guadagnano segnalini abbinando la loro identità alle carte del Collezionista.

Preparazione:

Ad ogni round, mischia insieme le 4 **carte Porta** e distribuiscine una a ciascun giocatore.

La carta che ti viene data è la tua **identità**. Metti da parte le altre 2 carte Porta senza guardarle.

Mischia insieme le 14 **carte Indizio** per formare il **mazzo**, quindi pesca le prime 4 carte del mazzo e disponile a faccia in su. Questa è l'**offerta**.

Il giocatore che ha aperto una porta più di recente sarà il primo **Collezionista**. Ad ogni round, i giocatori si alterneranno tra essere l'Indovinatore e il Collezionista. Ciascun giocatore prende una carta di **consultazione**.

Guarda la tua identità, ma non mostrarla all'avversario.

Si gioca a turno, a cominciare dal **Collezionista**. Ogni round termina appena un giocatore guadagna dei segnalini.

Set:

I set sono composti da **4** carte che condividono tutte una caratteristica.

Carte Indizio speciali:

- La carta **Blu/Rossa** conta come uno dei due colori, ma non come Signora o Tigre.
- La carta **Signora/Tigre** conta come uno dei due ruoli, ma non come Rossa o Blu.

Entrambi i giocatori possono guadagnare segnalini abbinando almeno 1 caratteristica della loro identità a un set corrispondente.

*Per esempio, se sei la **Tigre Rossa**, potresti guadagnare segnalini abbinando un set di 4 carte **Rosse** o 4 carte **Tigre**.*

Uno qualunque dei seguenti forma un set corrispondente:

- 2 carte **Signora Rossa**, 1 carta **Tigre Rossa** e la carta **Blu/Rossa**;
- 1 carta **Tigre Blu**, 2 carte **Tigre Rossa** e la carta **Signora/Tigre**;
- 3 carte **Tigre Rossa** e 1 carta **Signora Rossa**;
- 3 carte **Tigre Blu** e la carta **Signora/Tigre**.

*Se sei la **Signora Blu**, nessuno dei precedenti può essere considerato un set corrispondente.*

Collezionista:

Come **Collezionista** guadagni segnalini raccogliendo un set corrispondente alla tua identità o se il tuo avversario **non indovina correttamente** la tua identità.

Ad ogni turno, prendi una delle 4 carte dall'offerta e appoggiala a faccia in su di fronte a te. Puoi prendere una qualsiasi delle carte disponibili, anche se non corrisponde alla tua identità. Rifornisci immediatamente l'offerta dal mazzo.

Quindi, se hai un set corrispondente di fronte a te, puoi rivelare la tua identità per guadagnare **6 segnalini**.

Punteggio del Collezionista:

Guadagna **4 segnalini** quando non viene indovinato correttamente.

Guadagna **6 segnalini** completando un set.

Indovinatore:

Come **Indovinatore** guadagni segnalini o indovinando correttamente l'identità del tuo avversario o abbinando la tua identità a un set nelle carte del Collezionista o quando il mazzo finisce le carte.

Ad ogni turno, per prima cosa scegli una carta dall'offerta e scartala, posizionandola a faccia in su accanto al mazzo. Rifornisci l'offerta dal mazzo. Quindi, puoi facoltativamente provare a indovinare l'identità del tuo avversario o abbinare un set.

Se il Collezionista ha completato un set che corrisponde alla **tua** identità, alla fine del tuo turno puoi rivelare la tua identità per guadagnare **2 segnalini**. I set vengono formati usando le stesse regole del Collezionista.

Quando provi a indovinare l'identità del tuo avversario puoi:

Indovinare il suo colore O il suo ruolo: <ul style="list-style-type: none">• "Sei Blu."• "Sei Rossa."• "Sei una Signora."• "Sei una Tigre."	Indovinare il suo colore E il suo ruolo: <ul style="list-style-type: none">• "Sei la Signora Blu."• "Sei la Signora Rossa."• "Sei la Tigre Rossa."• "Sei la Tigre Blu."
--	--

Se indovini correttamente solo il suo colore O il suo ruolo, guadagni **1 segnalino**.

Se indovini correttamente il suo colore E il suo ruolo, guadagni **5 segnalini**.

Se **una parte qualunque** della tua ipotesi è sbagliata, *il tuo avversario* guadagna **4 segnalini**.

*Per esempio, se il Collezionista è la Tigre Rossa e tu hai ipotizzato che sia la **Tigre Blu**, il tuo avversario guadagna **4 segnalini** e tu nessuno.*

*Se indovini semplicemente che è la **Tigre** (e non ipotizzi alcun colore), guadagni **1 segnalino** e il tuo avversario nessuno.*

Se il round non è terminato entro il quinto turno dell'Indovinatore, quando il mazzo è vuoto, l'Indovinatore guadagna **3 segnalini** alla fine di quel turno.

Punteggio dell'Indovinatore:

Guadagna **1 segnalino** indovinando il colore O il ruolo.

Guadagna **2 segnalini** completando un set.

Guadagna **3 segnalini** quando il mazzo si esaurisce.

Guadagna **5 segnalini** indovinando il colore E il ruolo.

Punteggio:

Un round termina quando uno dei due giocatori guadagna dei segnalini. Entrambi i giocatori rivelano la loro identità, le carte di consultazione vengono girate e inizia un nuovo round. Mischia le carte Indizio e le carte Porta e distribuisci ad ogni giocatore una nuova carta identità.

La partita finisce quando uno dei due giocatori ha 10 segnalini. Quel giocatore è il vincitore!