

The Lady and the Tiger: Traps

2-6 giocatori

*Sentite le suppliche della bella signora,
la tigre decide di non liberarla ancora.*

*Le porta pane e marmellata
e, quando l'ha ben sfamata,
è il suo turno di una pietanza che adora.*

I giocatori formano una pila di carte, quindi scommettono su quante carte possono rivelare che corrispondano a determinate caratteristiche.

Chi scommette di più rivelerà le carte una per una da **tutte** le pile, cercando di realizzare la sua scommessa.

Le carte senza caratteristiche corrispondenti sono **trappole**; se un altro giocatore rivela una tua trappola, ottieni un segnalino. Quando i giocatori rivelano una delle proprie trappole, danno un segnalino a un giocatore di loro scelta.

Se un giocatore realizza la sua scommessa, prende dal piatto tutti i segnalini rimanenti. Se finiscono le carte da rivelare o il piatto esaurisce i segnalini, il round finisce. Vince il primo giocatore a collezionare 5 segnalini.

Preparazione:

All'inizio della partita, mischia insieme le 14 **carte Indizio**. Prendi 2 carte Indizio a caso e rimettile nella scatola senza guardarle. In una partita con 5 giocatori, rimetti nella scatola 2 carte Indizio aggiuntive.

Distribuisci equamente le rimanenti carte Indizio tra i giocatori:

- in una partita con 2 giocatori: **6 ciascuno**;
- in una partita con 3 giocatori: **4 ciascuno**;
- in una partita con 4 giocatori: **3 ciascuno**;
- in una partita con 5 o 6 giocatori: **2 ciascuno**.

I giocatori prendono in mano queste carte. Le guardano, ma non le rivelano agli altri.

Ogni giocatore prende 1 segnalino.

Mischia insieme le 4 **carte Porta** per formare il **mazzo**. Sistema tutti i **segnalini** a lato. Questa è la **riserva**.

Inizia per primo il giocatore che più di recente ha catturato qualcosa.

Svolgimento:

All'inizio di ogni round, prendi dalla riserva segnalini pari al numero di giocatori e aggiungili al centro del tavolo. Se non rimangono abbastanza segnalini nella riserva, aggiungine il maggior numero possibile.

Questo è il **piatto**.

Quindi, rivela la carta Porta in cima al mazzo. Questa è la carta **obiettivo**.

In ogni round, i giocatori **scommettono** su quante caratteristiche corrispondenti alla carta obiettivo sono in grado di rivelare.

Se realizzano la loro scommessa, prendono tutti i segnalini dal piatto. I giocatori ottengono segnalini anche quando i loro avversari rivelano le **trappole**. Le trappole sono carte che non condividono alcuna caratteristica con la carta obiettivo.

I round sono costituiti da tre fasi: **costruire**, **scommettere** e **rivelare le carte**.

Costruire:

Dopo che la carta obiettivo è stata rivelata, ogni giocatore gioca simultaneamente di fronte a sé a faccia in giù una carta dalla sua mano, iniziando la propria **pila**.

Quindi, cominciando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie se vuole **costruire** o **scommettere**.

Per **costruire**, gioca una carta a faccia in giù in cima alla tua pila.

Per **scommettere**, di' un numero qualsiasi. Questo dà inizio alla fase delle scommesse.

Se al tuo turno non hai carte in mano, **devi scommettere**.

Scommettere:

Una volta iniziata la fase delle scommesse, le carte non possono più essere giocate.

Durante la fase delle scommesse, i giocatori scommettono sul numero di punti che pensano di poter guadagnare rivelando carte o per cercare di aumentare le scommesse degli altri giocatori.

Dopo la prima scommessa, il gioco continua in senso orario. I giocatori scelgono se vogliono **scommettere** o **passare**.

Per **scommettere**, di' un numero qualsiasi più alto rispetto alla scommessa precedente.

Altrimenti, annuncia che **passi**. Una volta che hai passato, sei fuori dal round.

Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, quel giocatore vince la scommessa.

Rivelare le carte:

Quando vinci la scommessa, inizia a rivelare le carte una per una. Stai tentando di realizzare la tua scommessa, guadagnando **punti**.

Le carte rivelate valgono **1 punto** per ogni caratteristica che hanno in comune con la carta obiettivo.

Le carte rivelate che corrispondono a **1** caratteristica della carta obiettivo valgono **1 punto** ciascuna per la tua scommessa.

Le carte rivelate che corrispondono a **entrambe** le caratteristiche della carta obiettivo valgono **2 punti** ciascuna per la tua scommessa.

*Puoi rivelare carte dalla cima di **qualsiasi pila**, comprese quelle degli altri giocatori.* Puoi rivelare la prima carta di qualsiasi pila in qualsiasi momento; non sei obbligato a completare una pila prima di passare a un'altra.

Posiziona le carte scoperte accanto alla pila da cui sono state rivelate.

Ogni volta che riveli una **trappola** – una carta che non corrisponde ad **alcuna** caratteristica – un segnalino viene preso dal piatto.

Se la trappola era nella pila di un altro giocatore, questi prende il segnalino.

Se la trappola era nella tua stessa pila, il segnalino viene dato a un avversario di tua scelta. Non puoi dare il segnalino a un avversario che ha già 4 segnalini.

Se riveli una trappola dal tuo mazzo e **tutti** i tuoi avversari hanno raccolto 4 segnalini, rimetti il segnalino nella riserva, paga 2 dei tuoi segnalini al piatto e termina immediatamente il round.

Gli altri giocatori non possono vincere quando riveli una carta trappola dalla tua pila.

Carte Indizio speciali:

- la carta **Blu/Rossa** vale sempre **1 punto**;
- la carta **Signora/Tigre** è sempre una trappola.

Per esempio, se la carta obiettivo è la **Tigre Rossa**:

- ogni **Tigre Rossa** rivelata vale **2 punti**;
- ogni **Signora Rossa** rivelata vale **1 punto**;
- ogni **Tigre Blu** rivelata vale **1 punto**;
- la carta **Blu/Rossa** vale **1 punto**;
- la carta **Signora/Tigre** e tutte le **Signore Blu** rivelate sono trappole.

Fine del Round

In qualsiasi momento mentre stai rivelando le carte, puoi pagare uno dei tuoi segnalini al piatto per terminare il round.

Altrimenti, il round terminerà quando **realizzerai la tua scommessa oppure l'ultimo segnalino verrà rimosso** dal piatto oppure **finirai le carte** da rivelare:

Quando realizzi o superi la tua scommessa, sposta tutti i segnalini rimanenti dal piatto alla tua collezione. I segnalini sono visibili in ogni momento.

Quando il piatto viene **svuotato dai segnalini** o **si esauriscono le carte da rivelare**, non sei riuscito a realizzare la tua scommessa. Paga uno dei tuoi segnalini alla riserva.

Alla fine del round, ogni giocatore prende la propria pila e tutte le carte rivelate da essa. I giocatori tengono le stesse carte tra un round e l'altro.

Per iniziare un nuovo round rivela la carta in cima al mazzo.

Quando il mazzo di carte Porta è finito, mescola insieme le carte Porta scartate per formare un nuovo mazzo. Quindi, mischia insieme tutte le 14 carte Indizio, rimuovi a caso alcune carte come hai fatto durante la preparazione e distribuisci una nuova mano a ciascun giocatore.

Prima di iniziare un nuovo round rimetti nella riserva tutti i segnalini del piatto.

Chi ha scommesso più alto nel round precedente è il nuovo primo giocatore.

Non appena un giocatore raccoglie il suo quinto segnalino vince!

Punteggio

Ottieni **2 punti** per le carte che corrispondono esattamente alla carta obiettivo.

Ottieni **1 punto** per le carte che condividono una caratteristica con la carta obiettivo.

Ottieni **1 punto** per la carta Blu/Rossa.

Trappole

Le carte che non corrispondono ad alcuna caratteristica della carta obiettivo sono **trappole**.

La carta **Signora/Tigre** è sempre una **trappola**.