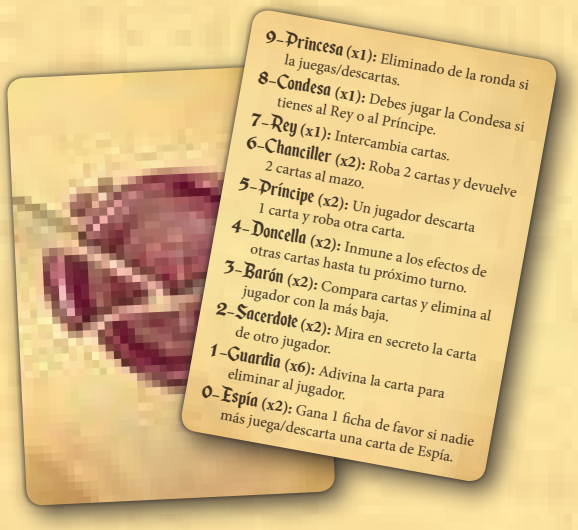
Love Letter™
Reglas del juego

Resumen

En ***Love Letter***, de 2 a 6 pretendientes compiten para que sus misivas sean entregadas a la princesa del reino, que está buscando pareja y confidente ideal para cuando herede el trono.

Contenido

21 cartas de Personaje



6 cartas de Referencia

13 fichas de Favor

1 bolsa de tela

Preparación

1. Entrega a cada jugador 1 carta de Referencia y devuelve el resto de las cartas de Referencia a la caja del juego.

   Las cartas de Referencia listan los valores, efectos y cantidad de cada tipo de carta de Personaje.

2. Baraja las 21 cartas de Personaje para crear un mazo de robo. Deja ese mazo, boca abajo, al alcance de todos los jugadores.

3. Coge la carta superior del mazo y, sin revelarla, déjala **boca abajo** a un lado. Si estás jugando una partida de 2 jugadores, coge 3 cartas más y ponlas **boca arriba** a un lado.

4. Reparte a cada jugador 1 carta del mazo. Esa será su mano inicial.

5. El jugador que haya escrito una carta a mano más recientemente juega en primer lugar.

Cómo jugar

Love Letter se juega en una serie de rondas en las que reclutarás a los aliados, amigos y familiares de la Princesa para que le entreguen una misiva de compromiso.

La carta que tienes en la mano representa la persona que porta la misiva, pero puede cambiar durante la ronda cuando robes y juegues cartas.

Para ganar una ronda, debes ser el jugador que tenga la carta con el valor más alto o bien ser el único jugador que queda en la ronda.

Turno del jugador

Los jugadores se turnan en sentido horario para jugar. En tu turno, roba 1 carta del mazo. A continuación, debes elegir y jugar una de tus 2 cartas, resolviendo su efecto.

La carta jugada permanece en tu área de juego **boca arriba** mientras conservas la otra carta en tu mano.

Eliminado de la ronda

Algunos efectos de carta te eliminan de la ronda actual; un competidor se ha asegurado de que tu misiva no pueda ser entregada.

Cuando esto sucede, **descarta tu mano boca arriba frente a ti** y sin resolver su efecto.

Hasta la siguiente ronda **no podrás ser elegido para los efectos de cartas y tu turno no se jugará.** Como recordatorio, dale la vuelta a tu carta de Referencia para que muestre la cara con el sello roto.

Cartas jugadas y cartas descartadas

Es importante que todo el mundo sepa qué cartas se han jugado y qué cartas quedan en el mazo, por lo que cualquier carta jugada o descartada **debe estar visible para todos los jugadores.**

Final de la ronda

La ronda finaliza de una de las dos siguientes maneras: cuando el **mazo de robo se agota** o bien cuando **sólo queda un jugador en la ronda**.

El mazo de robo se agota

Si el mazo de robo se agota **después del turno de cualquier jugador**, todos los jugadores que sigan en la ronda revelan su carta y comparan sus valores.

El jugador con la carta de valor más alto gana la ronda y 1 ficha de Favor; ese jugador ha logrado entregar su misiva a la Princesa.

Si hay empate, todos los jugadores empatados ganan la ronda y 1 ficha de Favor cada uno.

Sólo queda un jugador en la ronda

Cuando sólo quede un jugador en la ronda, y por tanto todos los demás jugadores estén eliminados, la ronda finaliza de inmediato; ese jugador gana la ronda y 1 ficha de Favor.

Siguiente ronda

Para comenzar una nueva ronda repite los pasos 2 a 4 de la preparación (baraja las cartas, aparta las cartas necesarias y reparte 1 carta a cada jugador). **El jugador que ganó la ronda anterior** juega en primer lugar.

Si hubo un empate en la ronda anterior, decide al azar quién, de entre los empatados, jugará en primer lugar.

Ganar la partida

La partida termina cuando un jugador tiene suficientes fichas de Favor para ganar (basado en el número de jugadores, ver la tabla de más abajo). Varios jugadores pueden ganar la partida simultáneamente.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

Efectos de las cartas

Cada carta representa a una persona importante en la vida de la Princesa.
El conjunto de puntos que encontrarás en uno de los lados de cada carta muestra el número de copias que hay de ese Personaje en el mazo. El punto de color amarillo indica cuántas copias de esa carta deberás retirar para jugar a la versión clásica del juego, ver página 14.

El texto que hay en cada carta es un resumen de su efecto. La siguiente sección (páginas 8 a 13) proporciona las reglas al completo de cada uno de los Personajes.

9. Princesa

Si, **por cualquier motivo**, juegas o descartas la Princesa, quedas eliminado de la ronda.

8. Condesa

La Condesa no tiene efecto alguno al ser jugada o descartada.

Debes jugar la Condesa si el **Rey** o el **Príncipe** es la otra carta de tu mano.

De igual manera, puedes elegir jugar la Condesa incluso si no tienes ni al Rey ni al Príncipe.

Cuando juegues la Condesa, **no reveles tu otra carta**; los demás jugadores no deben saber si te has visto obligado o no a jugar la Condesa.

El efecto de la Condesa no se aplica cuando robas cartas por otro efecto de juego (Chanciller).

7. Rey

Elige a otro jugador y cambia la carta de tu mano por la carta de su mano.

6. Chanciller

Roba 2 cartas del mazo de robo. A continuación, elige y conserva **una** de las 3 cartas que tienes y pon las otras **dos,** boca abajo y en el orden que quieras, en la parte inferior del mazo de robo.

Si sólo queda una carta en el mazo, róbala y devuelve una carta. Si no quedan cartas en el mazo de robo, esta carta no tiene efecto al ser jugada.

5. Príncipe

Elige a **cualquier** jugador (incluido a ti mismo). Ese jugador descarta su carta, sin resolver efecto alguno, y roba una nueva carta.

Si no quedan cartas en el mazo, el jugador elegido roba la carta que se dejó boca abajo en la preparación de la partida.

Si un jugador te elige para resolver el efecto de la carta del Príncipe y, debido a ello, tienes que descartar la Princesa, quedas eliminado de la ronda.

4. Doncella

Hasta el inicio de **tu siguiente turno**, los demás jugadores no pueden elegirte para resolver los efectos de sus cartas.

En el extraño caso de que **todos los demás jugadores** de la ronda estén "protegidos" por el efecto de la Doncella cuando juegues una carta, sigue estos pasos:

- Si tu carta precisa que elijas a **otro jugador** (Guardia, Sacerdote, Barón, Rey), tu carta no tiene efecto.
- Si tu carta precisa que elijas a **cualquier jugador** (Príncipe), deberás elegirte a ti mismo para resolver el efecto de la carta.

3. Barón

Elige a otro jugador. Ese jugador y tú comparáis en secreto la carta que tenéis en la mano. Aquel que tenga el valor de carta más bajo queda eliminado de la ronda.

En caso de empate, ningún jugador queda eliminado de la ronda.

2. Sacerdote

Elige a otro jugador y mira en secreto la carta de su mano sin revelarla a los demás jugadores.

1. Guardia

Elige a otro jugador y nombra a un personaje que no sea otra Guardia. Si ese jugador tiene al personaje nombrado en su mano, queda eliminado de la ronda.

0. Espía

La Espía no tiene efecto alguno al ser jugada o descartada.

Al final de la ronda, si eres el **único jugador sin eliminar** que ha jugado una carta de Espía, gana 1 ficha de Favor.

Esto no cuenta como haber ganado la ronda; el ganador de la ronda (incluso si eres tú) sigue ganando 1 ficha de Favor.

Incluso si juegas y/o descartas dos Espías, sólo obtienes 1 ficha de Favor.

Errores

Ya sea de modo accidental o no, hay muchas maneras en las que un jugador puede cometer un error en las reglas, como ser deshonesto cuando es elegido para un efecto de Guardia o no jugar la Condesa cuando es obligatorio.

Los jugadores deben asegurarse de que entienden las reglas del juego y de que siempre comprueban sus cartas; errores como estos pueden alterar considerablemente la experiencia de juego.

Versión clásica del juego

En esta edición de ***Love Letter*** se incluyen las reglas de la versión clásica del juego, aunque has de tener en cuenta que con ellas las partidas **sólo pueden ser de 2 a 4 jugadores**.

Para jugar a la versión clásica, devuelve a la bolsa del juego las siguientes cartas:

- 1 Guardia
- 2 Chancilleres
- 2 Espías

Las demás reglas permanecen igual.

Créditos

Diseño del juego: Seiji Kanai

Desarrollo: Justin Kemppainen y Alexandar Ortloff

Producción: Justin Kemppainen

Edición: Steven Kimball

Traducción: Moisés Busanya

Revisión de la traducción: Ricardo Martínez

Diseño gráfico: Samuel R. Shimota

Ilustraciones: Andrew Bosley

Dirección de arte: Samuel R. Shimota

Editor: Steven Kimball

Pruebas de juego: Beth Erikson, Thomas Gallecier, Dan Gerlach, John Hannasch, Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue, Danielle Robb, Michael Sanfilippo, Sarah Swindle

Z-MAN® games

FUNDAS PROTECTORAS FFG™

1

© 2019 Z-Man Games. Z-Man Games es ® de Z-Man Games. Love Letter y el logotipo de Z-Man son marcas registradas de Z-Man Games. Fantasy Flight Supply es una marca registrada de Fantasy Flight Games. Fabricado en China. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

Referencia rápida

Preparación e inicio de una ronda

Baraja las 21 cartas. Aparta 1, boca abajo, a un lado (3 más boca arriba en caso de una partida a 2 jugadores).

Reparte una carta a cada jugador. El jugador que escribió una carta a mano más recientemente, o que haya ganado la ronda anterior, juega en primer lugar.

Jugar tu turno

Roba una carta. Juega una de tus cartas y resuelve, si es posible, su efecto.

Fin de la ronda

La ronda termina de una de las dos siguientes maneras, con el ganador ganando 1 ficha de Favor:

- El mazo de robo se ha agotado, gana el jugador con la carta más alta.
- Si todos los jugadores, menos uno, están eliminados, el jugador que todavía está en la ronda gana.