



BRIDGERTON

Love Letter™

REGLAS DEL JUEGO

LOVE LETTER: BRIDGERTON – REGLAS DEL JUEGO

Querido lector:

La tan misteriosa como anónima lady Whistledown ha cautivado a la corte de la reina con su panfleto repleto de todo tipo de cotilleos. Debido a ello, casi todo el mundo, incluida la propia reina, sigue el diario de lady Whistledown y anhela descubrir su verdadera identidad.

En Love Letter: Los Bridgerton, entre 2 y 6 jugadores compiten para revelar la identidad de lady Whistledown.



CONTENIDO

- 22 cartas de Personaje
- 6 cartas de referencia
- 13 fichas de Diamante
- 1 bolsa de terciopelo



PREPARACIÓN

1. Reparte a cada jugador 1 **carta de referencia** y deja las cartas que sobren en la bolsa del juego. Las cartas de referencia indican el valor, la cantidad y el efecto de cada tipo de carta de Personaje.
2. Baraja las 22 cartas de Personaje para crear el mazo y, a continuación, ponlo boca abajo sobre la mesa, junto con las 13 fichas de Diamante, en un lugar que esté al alcance de todos los jugadores.
3. Roba la primera carta del mazo sin darle la vuelta y déjala aparte boca abajo. Si estás jugando una partida de dos jugadores, roba 3 cartas más y déjalas aparte bocarriba.
4. A modo de mano inicial, reparte a cada jugador 1 carta del mazo.
5. El primer turno lo juega el jugador al que hayan invitado más recientemente a una fiesta en un salón de baile o a una recepción formal.

CÓMO SE JUEGA

Love Letter: Bridgerton se juega a lo largo de varias rondas de juego en las que investigáis a cada Personaje hasta tener pruebas suficientes para adivinar la identidad de lady Whistledown.

La carta que tenéis en la mano representa a la persona que estáis investigando en ese momento, que cambiará en el transcurso de la ronda a medida que robéis y juguéis cartas.

Para ganar, tendréis que reunir la mayor cantidad de fichas de Diamante, que se consiguen teniendo la carta de más valor al final de una ronda o siendo el único jugador que quede en una ronda.



TURNOS DE LOS JUGADORES

Los turnos se juegan siguiendo el sentido horario. En tu turno, roba 1 carta del mazo y, a continuación, juega 1 de tus 2 cartas resolviendo su efecto.

La carta que has jugado permanece boca arriba frente a ti, mientras que la carta que no has jugado te la quedas en la mano.



ELIMINADO DE LA RONDA

Algunos efectos de las cartas te dejan fuera de la ronda en curso. Cuando te ocurra esto, **pon boca arriba frente a ti la carta de tu mano**, pero sin resolver sus efectos.

Hasta la siguiente ronda, **no podrás ser escogido como blanco del efecto de ninguna carta y tu turno se saltará**.

CARTAS JUGADAS Y DESCARTADAS

Es importante que todo el mundo sepa qué cartas se han jugado ya y qué cartas siguen en el mazo, así que **todas las cartas jugadas y descartadas deben permanecer siempre visibles para todos los jugadores**.





FINAL DE UNA RONDA

La ronda puede finalizar de dos maneras: cuando el mazo se agota o cuando solo queda un jugador en la ronda.

El mazo se agota

Si al mazo no le quedan cartas cuando finaliza un turno, todos los jugadores que sigan en la ronda **revelarán y compararán la carta que tienen en la mano**: el jugador que tenga en su mano la carta con el número más alto gana la ronda y obtiene 1 ficha de Diamante. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan la ronda y cada uno de ellos obtiene 1 ficha de Diamante.

Solo queda un jugador

Si solo queda un jugador en la ronda (es decir, si los demás jugadores han sido eliminados debido a efectos de las cartas), la ronda en curso finaliza inmediatamente con ese jugador como ganador, el cual obtiene 1 ficha de Diamante.

EMPEZAR LA SIGUIENTE RONDA

Para empezar una nueva ronda, repite de los pasos 2 a 4 de la preparación: baraja las cartas de Personaje, deja aparte las cartas que correspondan y reparte a cada jugador 1 carta.

El jugador que ganó la ronda anterior juega el primer turno. Si hubo un empate en la ronda anterior, escoged al azar entre los jugadores empatados a quien jugará el primer turno.

GANAR LA PARTIDA

A los jugadores se les recompensa con Diamantes cada vez que descubren pruebas de la identidad de Lady Whistledown. La partida finaliza cuando un jugador tenga la cantidad de fichas de Diamante necesaria para ganar, la cual depende de cuántos jugadores participan en la partida, tal y como se indica en la siguiente tabla. La partida la pueden ganar simultáneamente varios jugadores.

2 jugadores = 6 fichas

4 jugadores = 4 fichas

3 jugadores = 5 fichas

De 5 a 6 jugadores = 3 fichas

EFFECTOS DE LAS CARTAS

Cada carta representa a un Personaje importante de la serie de televisión e incluye un texto que describe su efecto.

Además, cada carta tiene en el borde superior un conjunto de plumas (🪶) que indica cuántas cartas de ese tipo hay en el mazo. Las plumas doradas (🪶) señalan qué se ha de quitar del mazo para jugar a la versión clásica de *Love Letter*.

0. DAPHNE BRIDGERTON 🪶🪶

La carta «Daphne Bridgerton» no tiene ningún efecto cuando se juega o se descarta.

Al final de la ronda, si eres **el único jugador que sigue en la ronda** y ha jugado o descartado a Daphne, obtienes **1 ficha de Diamante**. Sin embargo, esto no cuenta como ganar la ronda, así que quien la gane (incluso si eres tú) sigue obteniendo 1 ficha de Diamante por haber ganado.

Si juegas o descartas 2 cartas de este tipo, sigues obteniendo 1 sola ficha de Diamante.

1. ELOISE BRIDGERTON 🪶🪶🪶

Escoge a otro jugador y **di en voz alta un número que no sea «1»**: si el jugador escogido tiene en su mano una carta con ese número, queda eliminado de la ronda.

2. KATE SHARMA 🪶🪶

Escoge a otro jugador y mira en secreto (es decir, sin mostrársela a nadie más) la carta de su mano.

3. DUQUE DE HASTINGS 🪶🪶

Escoge a otro jugador: tú y ese jugador comparáis en secreto (es decir, sin mostrárselas a nadie más) las cartas de vuestras manos. A continuación, quien tenga la carta con el número más bajo queda eliminado de la ronda.

En caso de empate, ninguno queda eliminado de la ronda.



4. COLIN BRIDGERTON

Hasta el inicio **de tu siguiente turno** en esta ronda, los demás jugadores no pueden escogerte al resolver el efecto de sus cartas.

En el improbable caso de que **todos los demás jugadores** que sigan en la ronda estén «protegidos» por Colin y tú tengas que resolver el efecto de una carta, haz lo siguiente:

- Si esa carta requiere que se escoja **a otro jugador** (como es el caso de «Eloise Bridgerton», «Kate Sharma», «Duque de Hastings» o «Lady Bridgerton»), esa carta se juega sin que tenga ningún efecto.
- Si esa carta requiere que se escoja **a cualquier jugador** (como es el caso de «Lady Danbury»), debes escogerte a ti mismo para resolver su efecto.

5. LADY DANBURY

Escoge a **cualquier** jugador (incluido tú mismo): ese jugador descarta la carta de su mano colocándola bocarriba frente a sí, sin resolver su efecto, y roba una nueva carta.

Si el mazo está agotado, el jugador que hayas escogido roba la carta que se dejó aparte bocabajo durante la preparación de la ronda.

Si un jugador te escoge a ti al resolver el efecto de la carta «Lady Danbury» y ello te obliga a descartar la carta «Penélope Featherington», quedas eliminado de la ronda.

6. ANTHONY BRIDGERTON

Roba 2 cartas del mazo y quédatalas. Después, escoge y quédate 1 de las 3 cartas que tienes ahora en la mano. Por último, coloca en la parte inferior del mazo y bocabajo las otras 2 cartas en el orden que prefieras.

Si solo queda 1 carta en el mazo, rócala y devuelve al mazo 1 carta. Si el mazo está agotado, esta carta se juega sin que tenga ningún efecto.



CRÉDITOS

Diseño del juego: Seiji Kanai

Desarrollo del juego: Justin Kemppainen y
Alexandar Ortloff

Producción: Sophie Gravel

Edición: Martin Roy

Diseño gráfico: Sandra Galicia

Fotos de los personajes y dirección de Arte: Netflix
y Shondaland

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión: Aurora Mena



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 EE. UU.
651-639-1905
info@ZManGames.com

BRIDGERTON

shondaland | **NETFLIX**

© 2024 Netflix. Todos los derechos reservados.

Las marcas BRIDGERTON y Netflix son ™ de Netflix.
La marca Shondaland es ™ de Shondaland. Usadas con permiso.
Love Letter y Z-Man Games son TM y ® de Z-Man Games.