

Love Letter™



Regolamento

Panoramica

In *Love Letter*, da 2 a 6 pretendenti si sfideranno per fare recapitare le proprie lettere alla principessa del regno, che cerca un compagno e confidente ideale per quando salirà al trono.

Contenuto



21 CARTE PERSONAGGIO

6 CARTE CONSULTAZIONE



13 SEGNALINI
PREFERENZA

1 SACCHETTO DI TELA

Preparazione

1. Distribuite una carta consultazione a ogni giocatore e rimettete le eventuali carte consultazione rimanenti nel sacchetto.

Le carte consultazione elencano i valori, gli effetti e la quantità di ogni tipo di carta Personaggio.

2. Mescolate le 21 carte Personaggio per formare il mazzo. Collocate il mazzo a faccia in giù sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori, insieme ai 13 segnalini Preferenza.
3. Prendete la carta in cima al mazzo e mettetela da parte a **faccia in giù** senza guardarla. Nel caso di partite a due giocatori, prendete altre 3 carte dal mazzo e mettetele da parte a **faccia in su**.
4. Distribuite 1 carta dal mazzo a ogni giocatore per formare la propria mano di partenza.
5. Il giocatore che ha scritto una lettera a mano più di recente è il primo giocatore.



Svolgimento del Gioco

Love Letter si articola in diversi round di gioco. In ogni round, assolderete gli alleati, gli amici e i parenti della Principessa affinché le consegnino una lettera d'intenti.

La carta nella vostra mano rappresenta il personaggio che possiede la lettera al momento, ma ciò può cambiare nel corso del round man mano che pescate e giocate carte.

Per vincere un round dovete essere l'ultimo giocatore rimasto nel round, oppure arrivare alla fine del round con la carta con il numero più alto.

Turno del Giocatore

Giocate a turno, in senso orario. Durante il vostro turno, pescate 1 carta dal mazzo. Poi, scegliete e giocate 1 delle vostre 2 carte, risolvendone l'effetto.

La carta giocata viene collocata **a faccia in su** nella vostra area di gioco, e l'altra carta rimane nella vostra mano.



Uscire dal Round

Alcuni effetti delle carte vi faranno uscire dal round in corso: un pretendente avversario ha fatto in modo che la vostra lettera non possa essere consegnata.

Quando ciò accade, **scartate la vostra mano a faccia in su davanti a voi** (senza risolvere gli effetti della carta).

Fino al round successivo, **non potete essere scelti per gli effetti di una carta e il vostro turno viene saltato**. Girate la vostra carta consultazione sul lato del sigillo rotto come promemoria.

Carte Giocate e Carte Scartate

È importante che tutti sappiano quali carte siano già state giocate e quali carte siano rimaste nel mazzo, quindi qualsiasi carta giocata o scartata **deve sempre essere visibile a tutti**.



Fine di un Round

Il round termina in uno dei due seguenti modi:
quando il **mazzo si esaurisce** o quando **rimane 1 solo giocatore nel round**.

Se il Mazzo si Esaurisce

Dopo un qualsiasi turno, se il mazzo è esaurito, tutti i giocatori ancora nel round rivelano e confrontano le carte nelle proprie mani.

Il giocatore che possiede la carta con il numero più alto vince il round e ottiene un segnalino Preferenza: la sua lettera è stata consegnata con successo alla Principessa.



In caso di parità, tutti i giocatori in parità vincono il round e ognuno di loro ottiene un segnalino Preferenza.

Se Rimane 1 Solo Giocatore

Se rimane 1 solo giocatore nel round (vale a dire che tutti gli altri giocatori sono usciti dal round a causa degli effetti delle carte), il round termina immediatamente e quel giocatore ottiene un segnalino Preferenza.



Iniziare il Round Successivo

Per iniziare un nuovo round, ripetete i passi dal 2 al 4 della preparazione (mescolate le carte Personaggio, mettetene alcune da parte e distribuite 1 carta a ogni giocatore). **Il giocatore che ha vinto il round precedente** è il primo giocatore.

Se il round precedente è finito in parità, scegliete casualmente chi tra i giocatori in parità sarà il primo giocatore.

Vincere la Partita

La partita termina quando un giocatore ha abbastanza segnalini Preferenza per vincere (il numero dei segnalini necessari alla vittoria varia in base al numero di giocatori, vedere la tabella sotto). È possibile che più giocatori vincano simultaneamente la partita.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



Effetti delle Carte

Ogni carta rappresenta un personaggio chiave nella vita della Principessa. Sul lato sinistro di ogni carta c'è una serie di pallini, che indicano quante carte di quel tipo ci sono nel mazzo (in giallo è indicato cosa rimuovere per la Versione Classica, vedere pagina 14).



Il testo su ogni carta è un breve riassunto dell'effetto della carta. La sezione seguente, da pagina 8 a pagina 13, fornisce le regole complete per ogni personaggio.



9. Principessa ●

Se giocate o scartate la Principessa **per un qualsiasi motivo**, uscite immediatamente dal round.





8. Contessa ●

La Contessa non ha alcun effetto quando viene giocata o scartata.

Dovete giocare la Contessa come carta del vostro turno se l'altra carta nella vostra mano è il **Re** o un **Principe**.

Potete comunque decidere di giocare la Contessa come carta del vostro turno anche se non avete il Re o un Principe.

Quando giocate la Contessa, **non rivelate l'altra vostra carta**: in questo modo gli altri giocatori non sapranno se siete stati costretti a giocarla o se avete scelto di farlo.

L'effetto della Contessa non si applica quando pescate carte a causa di altri effetti (per esempio il Cancelliere).



7. Re ●

Scegliete un altro giocatore e scambiate la vostra mano con la mano di quel giocatore.





6. Cancelliere ○ ○

Pescate 2 carte dalla cima del mazzo e mettetele nella vostra mano. Scegliete e tenete 1 delle 3 carte che avete ora nella vostra mano, e collocate le altre 2 a faccia in giù in fondo al mazzo, in segreto e in qualsiasi ordine (senza rivelarle a nessuno).

Se c'è solo 1 carta nel mazzo, pescatela e collocate 1 sola carta nel mazzo. Se non ci sono più carte nel mazzo, questa carta viene giocata senza alcun effetto.



5. Principe ● ●

Scegliete **un qualsiasi** giocatore (inclusi voi stessi). Il giocatore scelto scarta la propria mano a faccia in su (senza risolverne l'effetto) e pesca una nuova mano.

Se il mazzo è esaurito, il giocatore pesca la carta che era stata messa da parte a faccia in giù.

Se costringete un giocatore a scartare la Principessa, quel giocatore esce immediatamente dal round e non pesca una nuova mano.





4. Domestica ●●

Fino all'inizio del **vostro prossimo turno** gli altri giocatori non possono scegliervi per gli effetti della loro carta.

Nel raro caso in cui **tutti gli altri giocatori** ancora nel round siano “protetti” da una Domestica quando giocate una carta, procedete nel modo seguente:

- 👉 Se quella carta vi richiede di scegliere **un altro giocatore** (per esempio la Guardia, il Prete, il Barone e il Re), la vostra carta viene giocata senza alcun effetto.
- 👉 Se quella carta vi richiede di scegliere **un qualsiasi giocatore** (per esempio il Principe), allora dovete scegliere voi stessi per l'effetto della carta.



3. Barone ● ●

Scegliete un altro giocatore.

Confrontate in segreto la vostra mano con la mano di quel giocatore. Chi ha la carta con il valore più basso esce dal round.

In caso di parità, nessun giocatore esce dal round.



2. Prete ● ●

Scegliete un altro giocatore e guardate in segreto la sua mano (senza rivelarla a nessun altro).



1. Guardia ● ● ● ● ● ● ●

Scegliete un altro giocatore e nominate un personaggio diverso dalla Guardia.

Il giocatore scelto risponde se ha quella carta nella propria mano. Se ce l'ha, quel giocatore esce dal round.



O. Spia ○○

Una Spia non ha alcun effetto quando viene giocata o quando viene scartata.

Alla fine del round, se siete l'**unico giocatore rimasto nel round** ad aver giocato o scartato una Spia, ottenete un segnalino Preferenza.

Questo non conta come vittoria del round; il vincitore (anche se è il giocatore in questione) ottiene comunque il proprio segnalino Preferenza.

Anche se giocate e/o scartate due Spie, ottenete comunque un segnalino Preferenza.

Errori nelle Regole

Accidentalmente o volutamente, ci sono molti modi in cui un giocatore può non rispettare una regola, per esempio non rispondendo onestamente quando viene scelto per l'effetto di una Guardia o non giocando la Contessa quando richiesto.

I giocatori devono assicurarsi di aver capito le regole del gioco e devono sempre ricontrollare bene le proprie carte: errori di questo tipo possono rovinare l'esperienza di gioco.



Versione Classica

Questa edizione di *Love Letter* include le regole per giocare alla versione classica del gioco, ma questa può essere giocata **solo da 2 a 4 giocatori**.

Per giocare alla versione classica, prima della preparazione, rimettete queste carte nel sacchetto:

-  1 Guardia
-  2 Cancellieri
-  2 Spie

Tutte le altre regole del gioco restano invariate.

Riconoscimenti

Design del gioco: Seiji Kanai

Sviluppo del gioco: Justin Kemppainen e Alexandar Ortloff

Produzione: Justin Kemppainen

Revisione: Steven Kimball

Progetto Grafico: Samuel R. Shimota

Illustrazione dei Personaggi: Andrew Bosley

Direzione Artistica: Samuel R. Shimota

Direzione Studio: Steven Kimball

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

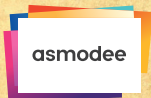
Edizione Italiana

Traduzione: Silvia Salis

Revisione: Alice Amadei, Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Mario Brunelli, Deborah Dicuonzo

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



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

© 2025 Z-Man Games. Love Letter and Z-Man Games are ® / TM of
Z-Man Games. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.



Consultazione Rapida

Preparazione e Inizio del Round

Mescolate le 21 carte. Mettete 1 carta da parte a faccia in giù (e altre 3 carte a faccia in su se si tratta di una partita a 2 giocatori).

Distribuite 1 carta a ogni giocatore. Il giocatore che per ultimo ha scritto una lettera a mano (o che ha vinto il round precedente) è il primo giocatore.

Svolgere un Turno

Pescate 1 carta. Giocate 1 delle vostre 2 carte e risolvete il suo effetto.

Fine del Round

Il round termina in uno dei due seguenti modi, e il vincitore ottiene un segnalino Preferenza:

-  Se il mazzo è esaurito, vince la carta più alta.
-  Se tutti i giocatori tranne uno sono usciti dal round, vince il giocatore rimasto nel round.