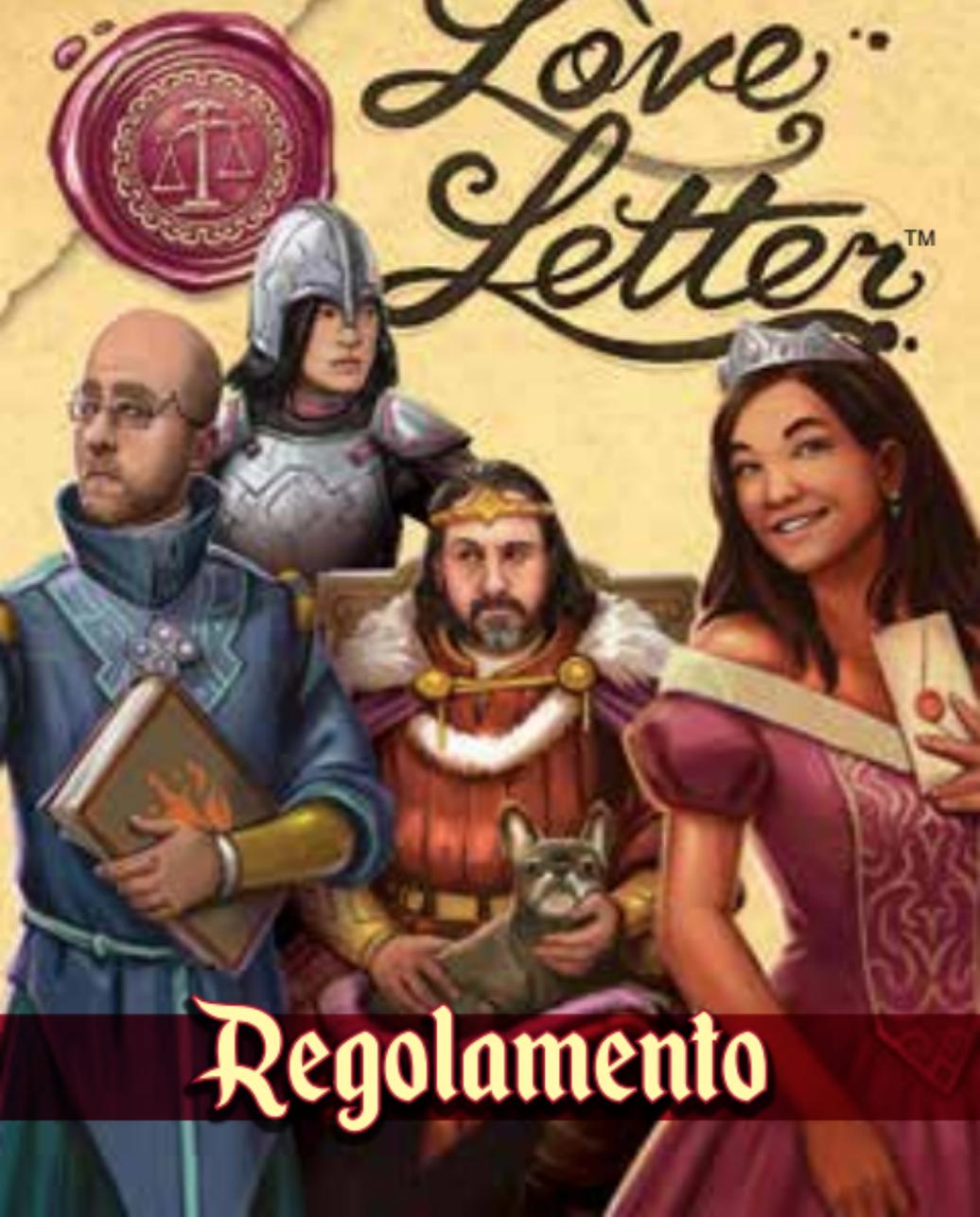


Love Letter™



Regolamento

Panoramica

In *Love Letter* 2-6 pretendenti si sfideranno per fare consegnare 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.
3. Prendete la carta in cima al mazzo e mettetela da parte **a faccia in giù** senza guardarla. Se si tratta di una partita a due giocatori, prendete altre tre carte e mettetele da parte **a faccia in su**.
4. Distribuite una carta dal mazzo a ogni giocatore per formare la propria mano di partenza.
5. Il giocatore che ha scritto una lettera a mano più recentemente è il primo giocatore.

Svolgimento del Gioco

Love Letter si articola in diversi round di gioco in cui ogni giocatore assolderà alleati, amici e parenti della Principessa affinché le consegnino una lettera d'intenti.

La carta che un giocatore ha nella sua mano rappresenta il personaggio che attualmente possiede la lettera di quel giocatore, ma questo personaggio può cambiare durante il round mano a mano che il giocatore pesca e gioca le carte.

Per vincere un round bisogna avere la carta con il valore più alto alla fine del round, o essere l'unico giocatore rimasto nel round.

Turno del Giocatore

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



4

La carta giocata viene collocata nella vostra area di gioco **a faccia in su**, 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 di fronte 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 dal 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 finisce in uno dei due seguenti modi: quando il **mazzo si esaurisce** o quando **rimane solo un giocatore nel round**.

Se il Mazzo si Esaurisce

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

Il giocatore che possiede la carta con il valore 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 solo un Giocatore

Se rimane solo un giocatore nel round (tutti gli altri giocatori sono usciti dal round a causa degli effetti delle carte), il round finisce immediatamente; quel giocatore vince e 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 una 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 finisce 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 contemporaneamente 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, i quali indicano quante carte di quel tipo ci sono nel mazzo (in giallo si indica 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 quando viene 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**: così 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 (Cancelliere).

7. Re

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



6. Cancelliere

Pescate due carte dal mazzo e mettetele nella vostra mano. Scegliete e tenete **una** delle tre carte che avete ora nella vostra mano e mettete le altre **due** a faccia in giù in fondo al mazzo, in un qualsiasi ordine.

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



5. Principe

Scegliete **un qualsiasi** giocatore (incluso voi stessi). Quel giocatore scarta la propria mano (senza risolverne l'effetto) e pesca una nuova mano.

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

Se un giocatore viene scelto per l'effetto del Principe ed è costretto a scartare la Principessa, quel giocatore esce dal round.



4. Serva

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

Nel raro caso in cui **tutti gli altri giocatori** ancora nel round siano “protetti” da una Serva quando un giocatore gioca una carta, si procede come segue:

-  Se quella carta richiede al giocatore di scegliere **un altro giocatore** (Guardia, Prete, Barone, Re), la carta viene giocata senza alcun effetto.
-  Se quella carta richiede al giocatore di scegliere **un qualsiasi giocatore** (Principe), allora quel giocatore deve scegliere se stesso per l'effetto.



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. Se il giocatore scelto ha quella carta nella propria mano, 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 avere 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 solo un Segnalino Preferenza.

Errori nelle Regole

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

I giocatori devono assicurarsi di avere 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 la versione classica del gioco, ma questa può essere giocata **solo da 2-4 giocatori**.

Per giocare la 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 Kempainen e Alexandar Ortloff

Produzione: Justin Kempainen

Revisione: Steven Kimball

Progetto Grafico: Samuel R. Shimota

Illustrazione dei personaggi: Andrew Bosley

Direzione Artistica: Samuel R. Shimota

Editore: Steven Kimball

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

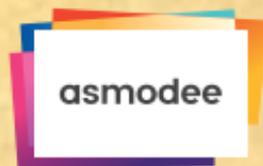
Edizione Italiana a cura di: Asmodee Italia Srl, viale della Resistenza, 58 42018 San Martino in Rio (RE) – Italy

Traduzione: Silvia Salis

Revisione: Alice Amadei

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Supervisione: Massimo Bianchini



Z-MAN[®]
games

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



© 2019 Z-Man Games. Z-Man Games è ® di Z-Man Games. Love Letter e il logo Z-Man sono un TM di Z-Man Games. Fantasy Flight Supply è un TM di Fantasy Flight Games. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

15

Consultazione Rapida

Preparazione e Inizio del Round

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

Distribuite una 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 una carta. Giocate una delle vostre due carte e risolvete il suo effetto.

Fine del Round

Il round finisce 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.