



BRIDGERTON

*Love Letter*TM

REGOLAMENTO

LOVE LETTER: BRIDGERTON – REGOLAMENTO

Caro Lettore,

la misteriosa e anonima Lady Whistledown ha ammaliato la corte della Regina con le sue cronache scandalistiche, che raccontano ogni genere di pettegolezzo.

Di conseguenza, quasi tutti (compresa la Regina stessa), seguono le vicende dei suoi scritti e desiderano scoprire la sua vera identità.

In Love Letter: Bridgerton, da 2 a 6 giocatori competono per rivelare l'identità di Lady Whistledown.



CONTENUTO

- 22 Carte Personaggio
- 6 Carte Consultazione
- 13 Segnalini Diamante
- 1 Sacchetto di Velluto



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 22 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 Diamante.

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 è stato invitato più di recente a una festa da ballo o a un ricevimento ufficiale è il primo giocatore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Love Letter: Bridgerton si articola in diversi round di gioco in cui ogni giocatore indagherà su ciascun personaggio fino a quando avrà abbastanza indizi per capire l'identità di Lady Whistledown.

La carta che un giocatore ha nella sua mano rappresenta il personaggio su cui sta attualmente indagando, ma questo personaggio può cambiare durante il round man mano che il giocatore pesca e gioca le carte.

Per vincere dovrete ottenere il maggior numero di Segnalini Diamante: potete ottenerli cercando di avere la carta di valore più alto alla fine del round oppure diventando 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.

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.

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.**

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 la carta nella loro mano**.

Il giocatore che possiede la carta con il valore più alto vince il round e ottiene un Segnalino Diamante. In caso di parità, tutti i giocatori in parità vincono il round e ognuno di loro ottiene un Segnalino Diamante.

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 ottiene un Segnalino Diamante.

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.

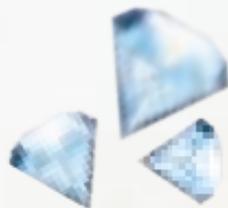
Se il round precedente è finito in parità, scegliete casualmente chi tra i giocatori in parità sarà il primo giocatore.

VINCERE LA PARTITA

Quando trovate prove sull'identità di Lady Whistledown venite ricompensati con dei diamanti.

La partita finisce quando un giocatore ha abbastanza Segnalini Diamante 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 giocatori = 6 segnalini
- 3 giocatori = 5 segnalini
- 4 giocatori = 4 segnalini
- da 5 a 6 giocatori = 3 segnalini



EFFETTI DELLE CARTE

Ogni carta rappresenta un personaggio chiave nella Serie e il testo descrive l'effetto della carta. Sulla parte superiore di ogni carta sono presenti una o più piume , per indicare quante carte di quel tipo ci sono nel mazzo (le piume dorate  indicano invece cosa rimuovere per giocare la Versione Classica di Love Letter).

0. DAPHNE BRIDGERTON

Daphne 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 Daphne, ottenete un **Segnalino Diamante**. Questo non conta come vittoria del round: il vincitore (anche se è il giocatore in questione) ottiene comunque il proprio Segnalino Diamante.

Anche se giocate e/o scartate due Daphne, ottenete comunque solo un Segnalino Diamante.

1. ELOISE BRIDGERTON

Scegliete un altro giocatore e **nominate un numero di carta diverso da "1"**. Se il giocatore scelto ha quella carta nella propria mano, quel giocatore esce dal round.

2. KATE SHARMA

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

3. DUCA DI HASTINGS

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.





4. COLIN BRIDGERTON 🍃🍃

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 Colin quando un giocatore gioca una carta, si procede come segue:

- Se quella carta richiede al giocatore di scegliere un **altro giocatore** (come Eloise Bridgerton, Kate Sharma, il Duca di Hastings o Lady Bridgerton), la carta viene giocata senza alcun effetto.
- Se quella carta richiede al giocatore di scegliere un **qualsiasi giocatore** (come Lady Danbury), allora quel giocatore deve scegliere se stesso per l'effetto.

5. LADY DANBURY 🍃🍃

Scegliete un **qualsiasi** giocatore (inclusi 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 all'inizio del round.

Se un giocatore viene scelto per l'effetto di Lady Danbury ed è costretto a scartare Penelope, quel giocatore esce dal round.

6. ANTHONY BRIDGERTON 🍃🍃

Pescate due carte dal mazzo e mettetele nella vostra mano. Scegliete e tenete una delle tre carte che avete ora nella vostra mano e mettetene 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 mettetene una carta nel mazzo. Se non ci sono più carte nel mazzo, questa carta viene giocata senza alcun effetto.

7. LADY BRIDGERTON 🍃

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

8. LADY FEATHERINGTON 🍃

Lady Featherington non ha alcun effetto quando viene giocata o quando viene scartata.

Dovete giocare Lady Featherington come carta del vostro turno se l'altra carta nella vostra mano è **Lady Bridgerton** o **Lady Danbury**. Ciò non si applica quando pescate Lady Featherington a causa dell'effetto di un'altra carta (come Anthony Bridgerton).

Potete comunque decidere di giocare Lady Featherington come carta del vostro turno anche se non avete Lady Bridgerton o Lady Danbury.

Quando giocate Lady Featherington, non rivelate l'altra vostra carta: gli altri giocatori non sapranno se siete stati costretti a giocarla o se avete scelto di farlo.

9. PENELOPE FEATHERINGTON 🍃

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

👑 REGINA CARLOTTA 🍃

Trovate chi ha la carta di valore più basso contando ad alta voce a partire da 1. Se esce il vostro numero, dovete rispondere dicendo "sì".

Tutti i giocatori con il numero più basso in mano (tranne lo 0) escono dal round. Se nessun giocatore può essere eliminato, non succede nulla.

Non può essere eliminata dagli effetti di Eloise Bridgerton o del Duca.

Questa carta non ha alcun valore numerico. Al termine della partita perde contro qualsiasi altra carta.



VERSIONE CLASSICA

Questa edizione di *Love Letter: Bridgerton* include le regole per giocare la Versione Classica di *Love Letter*, che può essere giocata solo da **2-4 giocatori**.

Per giocare la Versione Classica, prima della preparazione, rimettete queste carte nel sacchetto:

- 1x Eloise Bridgerton (n. 1)
- 2x Anthony Bridgerton (n. 6)
- 2x Daphne Bridgerton (n. 0)
- 1x Regina Carlotta (👑)

Tutte le altre regole del gioco restano invariate.





RICONOSCIMENTI

Design del gioco: Seiji Kanai

Sviluppo del gioco: Justin Kemppainen e Alexandar Ortloff

Produzione: Sophie Gravel

Revisione: Martin Roy

Progetto Grafico: Sandra Galicia

Foto dei Personaggi e Direzione Artistica: Netflix e Shondaland

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Sara Conato

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Z-MAN[®]
games

1995 County Rd B2 West

Roseville, MN 55113 USA

651-639-1905

info@ZManGames.com

Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE)

ITALIA

www.asmodee.it

BRIDGERTON

shondaland | **NETFLIX**

©2024 Netflix. Tutti i diritti riservati. BRIDGERTON e i marchi Netflix™/Netflix.

Marchio Shondaland™ Shondaland. Utilizzato su licenza.

Love Letter e Z-Man Games sono TM/® di Z-Man Games.

I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.