



Love Letter™



Spelregels

Speloverzicht

In *Love Letter* strijden 2–6 aanbidders om hun liefdesbrief bij de prinses te laten bezorgen. Zij is op zoek naar een ideale partner en vertrouweling voor haar aanspraak op de troon.

Inhoud



21 KARAKTERKAARTEN



6 OVERZICHTSKAARTEN



13 LIEFDESFICHES



1 STOFFEN ZAKJE

Voorbereiding

1. Geef iedere speler een overzichtskaart en leg de resterende overzichtskaarten terug in het zakje.

Overzichtskaarten tonen de waarde, acties en het aantal stuks van elk type karakterkaart.

2. Schud de 21 karakterkaarten en vorm een gedekte stapel, die binnen het bereik ligt van alle spelers.
3. Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze **gedekt** aan de kant zonder deze te bekijken. Bij een spel met twee spelers trek je nog eens drie kaarten en deze leg je **open** aan de kant.
4. Geef elke speler één kaart van de gedekte stapel om in de hand te nemen.
5. De speler die als laatste een brief met de hand geschreven heeft, mag beginnen.

Spelverloop

Love Letter wordt gespeeld in diverse spelrondes waarin je bondgenoten, vrienden en familie van de Prinses inschakelt om jouw brief aan haar te overhandigen.

De kaart in jouw hand toont de persoon die momenteel jouw brief in bezit heeft, maar dit kan tijdens een ronde veranderen door het trekken en spelen van kaarten.

Om een ronde te winnen moet je de kaart met de hoogste waarde bezitten aan het einde van de ronde of de laatst overgebleven speler zijn.

Een speelbeurt

Het spel wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. Tijdens jouw beurt trek je een kaart van de stapel, je kiest één van jouw kaarten en je voert de actie uit die op deze kaart staat.



4

De gespeelde kaart komt **open** in jouw speelgebied te liggen. De andere kaart blijft in je hand.

Uitschakeling

Sommige kaarten zorgen ervoor dat je uitgeschakeld wordt tijdens een ronde; een andere aanbieder heeft er dan voor gezorgd dat jouw brief niet kan worden bezorgd...

Zodra dit gebeurt **leg je jouw handkaart open voor je neer** (zonder de actie van deze kaart uit te voeren).

Tot de volgende ronde **ben jij beschermd tegen acties van andere spelers en wordt jouw beurt overgeslagen**. Draai als herinnering jouw overzichtskaart om naar de zijde met het gebroken zegel.

Gespeelde en afgelegde kaarten

Het is belangrijk dat iedereen weet welke kaarten al gespeeld zijn en welke kaarten er nog in de stapel liggen, dus alle gespeelde of afgelegde kaarten **moeten altijd voor alle spelers zichtbaar zijn**.

Einde van een ronde

Een ronde kan op twee manieren eindigen: als de **stapel op is** of als er nog slechts **één speler over is in de ronde**.

De stapel is op

Als de stapel **na een speelbeurt** op is, dan laten alle actieve spelers in deze ronde hun handkaarten zien.

Heb jij de kaart met de hoogste waarde, dan win jij de ronde en ontvang je een liefdesfiche; jouw brief is succesvol aan de Prinses overgedragen.



Bij een gelijke hoogste waarde winnen alle spelers met deze hoogste waarde de ronde en krijgt ieder van hen een liefdesfiche.

Nog één speler over

Een ronde eindigt ook direct als jij de laatst overgebleven speler bent (alle andere spelers liggen uit het spel door de acties op de kaarten); je wint een liefdesfiche.



Begin van een nieuwe ronde

Om een nieuwe ronde te beginnen voer je stappen 2–4 van de voorbereiding opnieuw uit (schud de kaarten, leg enkele kaarten aan de kant en geef elke speler één kaart). **De speler die de vorige ronde won, is nu de startspeler.**

Indien er een gelijkspel was in de vorige ronde, dan kies je uit deze spelers een startspeler voor de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra er een speler is die voldoende liefdesfiches heeft om te winnen (afhankelijk van het aantal spelers — zie tabel). Meerdere spelers kunnen tegelijkertijd winnen.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



De kaarten

Elke kaart bevat een sleutelpersoon in het leven van de Prinses. Een reeks stippen aan de linkerzijde van elke kaart geeft aan hoeveel stuks van dit kaarttype er in de stapel zitten (geel geeft aan wat er verwijderd moet worden voor de klassieke versie van het spel, zie pagina 14).



De tekst op elke kaart is een korte samenvatting van de actie van deze kaart. De volgende sectie, pagina's 8–13, biedt de volledige regels per karakter.



9. Prinses

Als je de Prinses speelt of aflegt, **voor welke reden dan ook**, dan ben je direct uitgeschakeld in deze ronde.



8. Gravin

Het spelen of afleggen van de Gravin heeft geen direct effect.

Maar let op: je **moet** de Gravin spelen tijdens je beurt als jouw andere handkaart de **Koning** of een **Prins** is.

Je mag de Gravin ook gewoon spelen tijdens jouw beurt als je geen Koning of Prins in je hand hebt.

Bij het spelen van de Gravin **laat je jouw andere kaart niet zien**; je medespelers zullen niet weten of je gedwongen werd om de kaart te spelen of dat je er zelf voor gekozen hebt.

Het verplicht spelen van de Gravin geldt niet wanneer je kaarten moet trekken als gevolg van een actie (Kanselier).



7. Koning

Kies een andere speler en ruil jouw handkaart met deze speler.





6. Kanselier ○○

Neem twee kaarten van de stapel in je hand. Van je drie handkaarten bewaar je er **één** en leg je de andere **twee** kaarten gedekt af, door deze onderaan de stapel te plaatsen in een volgorde naar keuze.

Ligt er slechts één kaart op de stapel, trek dan deze kaart en leg één van je kaarten af. Zijn er geen kaarten meer om te trekken, dan heeft deze kaart geen effect.



5. Prins ●●

Kies een speler (dit mag je ook zelf zijn) die zijn handkaart moet afleggen - zonder de actie van de kaart uit te voeren - en een nieuwe kaart moet trekken.

Als de stapel op is, trekt de gekozen speler de gedekte kaart die bij het begin van het spel aan de kant gelegd is.



Als een speler jou kiest met deze kaart en jij daardoor gedwongen wordt om de Prinses af te leggen, dan lig je uit de ronde.



4. Kamermeisje

Tot het begin van **jouw volgende beurt** ben jij beschermd tegen alle effecten van kaarten van andere spelers.

In het zeldzame geval dat **alle andere spelers** die nog actief zijn in de ronde, “beschermd” worden door een Kamermeisje terwijl jij een kaart speelt:

-  Als de kaart zegt dat je een **andere speler** moet kiezen (Wachter, Priester, Baron, Koning), dan heeft deze kaart geen effect.
-  Als de kaart zegt dat je een **speler** moet kiezen (Prins), dan moet je jezelf kiezen om het effect te ondergaan.



3. Baron ●●

Kies een andere speler om je handkaart mee te vergelijken. Degene die de kaart met de laagste waarde heeft, wordt uitgeschakeld.

Bij een gelijkspel blijven beide spelers in de ronde.



2. Priester ●●

Kies een andere speler en bekijk zijn handkaart (zonder deze te laten zien aan anderen).



1. Wachter ●●●●●●●●

Kies een andere speler en noem een karakter (dit mag geen Wachter zijn). Als de gekozen speler een kaart met dit karakter in zijn hand heeft, dan wordt hij uitgeschakeld.



O. Spion ○○

Het spelen of afleggen van een Spion heeft geen direct effect.

Aan het einde van een ronde ontvang je een liefdesfiche als jij de **enige actieve speler** bent die een Spion gespeeld of afgelegd heeft.

Dit telt echter niet als het winnen van een ronde; de winnaar van de ronde (zelfs als jij dit bent) krijgt ook nog steeds een liefdesfiche.

Zelfs als je twee Spionnen speelt en/of aflegt, krijg je slechts één liefdesfiche.

Regelfouten




Bewust of niet, er zijn veel manieren waarop een speler de regels kan overtreden, zoals oneerlijk zijn als je door een Wachter gekozen wordt of door de Gravin niet te spelen terwijl je dat verplicht bent.

Zorg dat men de regels begrijpt en hun kaarten goed leest; fouten kunnen nadelig zijn voor de speelervaring.

Klassieke versie

Met deze nieuwe versie van *Love Letter* kun je tevens ook de klassieke versie van het spel spelen dat geschikt is voor **slechts 2–4 spelers**.

Wil je de klassieke versie van het spel spelen, dan verwijder je - voordat je start met de voorbereiding - deze kaarten uit de stapel:

-  1 Wachter
-  2 Kanseliers
-  2 Spionnen

Alle andere spelregels blijven hetzelfde.

Credits

Spelontwerp: Seiji Kanai

Spelontwikkeling: Justin Kempainen & Alexandar Ortloff

Producent: Justin Kempainen

Bewerking: Steven Kimball

Grafische vormgeving: Samuel R. Shimota

Artwork karakters: Andrew Bosley

Art Director: Samuel R. Shimota

Uitgever: Steven Kimball

Nederlandse editie: Stefan Meeuwssen

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



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



© 2020 Z-Man Games. Z-Man Games is an ® of Z-Man Games. Love Letter and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Actual components may vary from those shown.

Distributie: Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - The Netherlands
www.asmodee.com

15

Korte speluitleg

Voorbereiding & begin van een ronde

Schud de 21 kaarten. Leg 1 kaart gedekt aan de kant (en leg nog eens 3 kaarten open aan de kant bij een spel voor 2 spelers).



Geef elke speler 1 kaart. De speler die als laatste een brief met de hand heeft geschreven (of de vorige ronde gewonnen heeft), mag beginnen.

Een speelbeurt

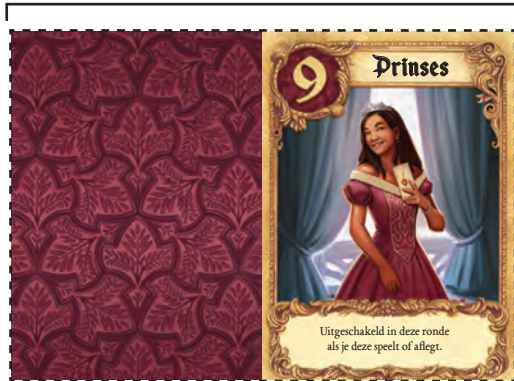
Trek een kaart en speel één van je twee kaarten, door de actie van de kaart uit te voeren.

Einde van een ronde

Een ronde kan op twee manieren eindigen en de winnaar krijgt een liefdesfiche zodra:

-  de stapel op is. De hoogste kaartwaarde wint.
-  er nog maar één speler over is in de ronde. Deze speler wint de ronde.

Knip de kaarten in het geheel uit en vouw de kaarten dubbel om een voor- en achterkant te creëren.



Korte speluitleg

Voorbereiding & begin van een ronde

Schud de 21 kaarten. Leg 1 kaart gedekt aan de kant (en leg nog eens 3 kaarten open aan de kant bij een spel voor 2 spelers).

Geef elke speler 1 kaart. De speler die als laatste een brief met de hand heeft geschreven (of de vorige ronde heeft gewonnen), mag beginnen.

Een speelbeurt

Trek een kaart en speel één van je twee kaarten, door de actie van de kaart uit te voeren.

Einde van een ronde

Een ronde kan op twee manieren eindigen en de winnaar krijgt een liefdesfiche zodra:

- De stapel op is. De hoogste kaartwaarde wint.
- Er nog maar één speler over is in de ronde. deze speler wint de ronde.



1 **Wachter**

A detailed illustration of a knight in full plate armor, including a helmet with a visor. He is holding a sword with both hands in front of him. The background behind him shows a stone archway.

Raad een handkaart.



1 **Wachter**

A detailed illustration of a knight in full plate armor, including a helmet with a visor. He is holding a sword with both hands in front of him. The background behind him shows a stone archway.

Raad een handkaart.



1 **Wachter**

A detailed illustration of a knight in full plate armor, including a helmet with a visor. He is holding a sword with both hands in front of him. The background behind him shows a stone archway.

Raad een handkaart.



1 **Wachter**

A detailed illustration of a knight in full plate armor, including a helmet with a visor. He is holding a sword with both hands in front of him. The background behind him shows a stone archway.

Raad een handkaart.

1

Wachter



Raad een handkaart.

2

Priester



Bekijk een handkaart.

2

Priester



Bekijk een handkaart.

3

Baron



Vergelijk handkaarten.

3

Baron



Vergelijk handkaarten.

4

Kamermeisje



Biedt bescherming tegen acties tot je volgende beurt.

4

Kammermeisje



Biedt bescherming tegen acties tot je volgende beurt.

5

Prins



Handkaart afleggen en een nieuwe handkaart trekken.

5

Prins



Handkaart afleggen en een
nieuwe handkaart trekken.

8

Gravin



Verplicht te spelen als je de
Koning of een Prins hebt.

7

Koning



Ruil handkaarten.

9

Prinses



Uitgeschakeld in deze ronde
als je deze speelt of aflegt.



- 9-Prinses (x1): Uitgeschakeld in deze ronde als je deze speelt of aflegt.
- 8-Gravin (x1): Verplicht te spelen als je de Koning of een Prins hebt.
- 7-Koning (x1): Ruil handkaarten.
- 6-Kanselier (Inbegrepen bij volledig spel)
- 5-Prins (x2): Handkaart afleggen en een nieuwe handkaart trekken.
- 4-Kamermeisje (x2): Biedt bescherming tegen acties tot je volgende beurt.
- 3-Baron (x2): Vergelijk handkaarten.
- 2-Priester (x2): Bekijk een handkaart.
- 1-Wachter (x5): Raad een handkaart.
- 0-Spion (Inbegrepen bij volledig spel)



- 9-Prinses (x1): Uitgeschakeld in deze ronde als je deze speelt of aflegt.
- 8-Gravin (x1): Verplicht te spelen als je de Koning of een Prins hebt.
- 7-Koning (x1): Ruil handkaarten.
- 6-Kanselier (Inbegrepen bij volledig spel)
- 5-Prins (x2): Handkaart afleggen en een nieuwe handkaart trekken.
- 4-Kamermeisje (x2): Biedt bescherming tegen acties tot je volgende beurt.
- 3-Baron (x2): Vergelijk handkaarten.
- 2-Priester (x2): Bekijk een handkaart.
- 1-Wachter (x5): Raad een handkaart.
- 0-Spion (Inbegrepen bij volledig spel)



- 9-Prinses (x1): Uitgeschakeld in deze ronde als je deze speelt of aflegt.
- 8-Gravin (x1): Verplicht te spelen als je de Koning of een Prins hebt.
- 7-Koning (x1): Ruil handkaarten.
- 6-Kanselier (Inbegrepen bij volledig spel)
- 5-Prins (x2): Handkaart afleggen en een nieuwe handkaart trekken.
- 4-Kamermeisje (x2): Biedt bescherming tegen acties tot je volgende beurt.
- 3-Baron (x2): Vergelijk handkaarten.
- 2-Priester (x2): Bekijk een handkaart.
- 1-Wachter (x5): Raad een handkaart.
- 0-Spion (Inbegrepen bij volledig spel)



- 9-Prinses (x1): Uitgeschakeld in deze ronde als je deze speelt of aflegt.
- 8-Gravin (x1): Verplicht te spelen als je de Koning of een Prins hebt.
- 7-Koning (x1): Ruil handkaarten.
- 6-Kanselier (Inbegrepen bij volledig spel)
- 5-Prins (x2): Handkaart afleggen en een nieuwe handkaart trekken.
- 4-Kamermeisje (x2): Biedt bescherming tegen acties tot je volgende beurt.
- 3-Baron (x2): Vergelijk handkaarten.
- 2-Priester (x2): Bekijk een handkaart.
- 1-Wachter (x5): Raad een handkaart.
- 0-Spion (Inbegrepen bij volledig spel)