



Love Letter™

PRINCESSE PRINCESSE



Apprenez à
jouer en 5min



LIVRET DE RÈGLES



PRÉSENTATION

La princesse Isadora participe à de nombreux bals avec son meilleur ami, l'Ogre. Elle est à la recherche du partenaire dont elle tombera amoureuse, un candidat digne de ce nom pour l'aider à gouverner son royaume. Des prétendants de tout le pays cherchent à obtenir sa main. Vous êtes l'un de ces admirateurs qui tentent de faire parvenir leur lettre d'amour sincère à la princesse.

Au palais des princesses Sadie et Amira, vous devez compter sur des intermédiaires pour acheminer votre lettre jusqu'à la princesse Isadora avant le grand bal. Durant toute la partie, vous tenez une carte secrète en main. Elle représente la personne qui détient actuellement votre déclaration. Assurez-vous que la personne la plus proche de la princesse Isadora ait votre lettre à la fin de la journée pour qu'elle lui parvienne en premier !



MATÉRIEL



21 CARTES PERSONNAGE



6 CARTES RÉFÉRENCE

13 JETONS FAVEUR



MISE EN PLACE

1. Donnez 1 carte Référence à chaque joueur·euse et remettez les cartes inutilisées dans la boîte. Les cartes Référence indiquent la valeur, l'effet et la quantité de chaque type de carte Personnage.
2. Mélangez les 21 cartes Personnage pour constituer la pioche. Placez-la, face cachée, sur la table, à portée de tous.
3. Prenez la première carte de la pioche et mettez-la de côté, **face cachée**, sans la regarder. Dans une partie à deux joueurs·euses, piochez 3 cartes supplémentaires et mettez-les de côté, **face visible**.
4. Distribuez 1 carte à chaque joueur·euse pour constituer sa main de départ.
5. Celui ou celle d'entre vous qui a rédigé une lettre manuscrite le plus récemment sera le·a premier·ère à jouer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Love Letter : Princesse Princesse se joue en plusieurs manches durant lesquelles vous faites appel aux alliés, aux amis et à la famille d'Isadora, la princesse du royaume pour lui faire parvenir votre lettre d'amour.

La carte que vous avez en main représente la personne qui détient actuellement votre lettre, mais elle est susceptible de changer pendant la partie à mesure que vous jouez et piochez des cartes.

Pour remporter une manche, vous devez détenir la carte de plus forte valeur à la fin de cette manche ou être le·a dernier·ère joueur·euse encore en lice.

Tour des joueurs·euses

Effectuez vos tours de jeu dans le sens horaire.

À votre tour, tirez 1 carte de la pioche. Puis choisissez l'une de vos deux cartes et jouez-la en résolvant son effet.

La carte jouée doit être placée **face visible**, tandis que l'autre doit rester dans votre main.

Toutes vos cartes jouées ou défaussées doivent être posées et rester devant vous (visibles par tous).

Quitter la manche

Certains effets de cartes vous forcent à quitter la manche en cours ; un soupirant adverse a fait en sorte que votre lettre ne parvienne pas à la princesse.

Lorsque cela se produit, **défaussez votre main, face visible, devant vous** (sans résoudre l'effet de la carte que vous déteniez).

Jusqu'au début de la prochaine manche, **vous ne pouvez plus être ciblé·e par l'effet d'une carte et vous passez votre tour** (vous êtes éliminé·e de la manche en cours).

Cartes jouées et défaussées


Il est primordial que chaque joueur·euse sache quelles cartes ont déjà été jouées. Ainsi, les cartes jouées ou défaussées **doivent toujours être visibles de tous·tes les joueurs·euses**.




Fin de la manche

La manche peut prendre fin de deux manières différentes : soit lorsque **la pioche est épuisée** ; soit lorsqu'il ne reste plus qu'**un-e seul-e joueur-euse en lice**.


Épuisement de la pioche

Si, après le tour d'un-e joueur-euse, la pioche est vide, tous-tes les joueurs-euses encore en lice révèlent et comparent les cartes qu'ils-elles ont en main. Si vous détenez la carte de plus forte valeur, vous remportez la manche et gagnez un jeton Faveur  ; c'est votre lettre qui est parvenue à la princesse Isadora.

En cas d'égalité, les joueurs-euses concerné-es remportent la manche et gagnent chacun-e un jeton Faveur .




Dernier-ère joueur-euse en lice



Si vous êtes le-a seul-e joueur-euse encore en lice dans la manche en cours (car tous-tes les autres l'ont quittée suite à l'effet d'une carte), celle-ci prend immédiatement fin ; vous remportez la manche et gagnez un jeton Faveur .

COMMENCER LA MANCHE SUIVANTE

Pour débiter une nouvelle manche, réitérez les étapes 2 à 4 de la mise en place (mélangez les cartes Personnage, mettez-en de côté et distribuez-en 1 à chaque joueur-euse). **Le-a joueur-euse qui a remporté la manche précédente** effectue son tour en premier. En cas d'égalité lors de la manche précédente, déterminez au hasard le-a premier-ère joueur-euse parmi les concerné-es.

REMPORTER LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un·e joueur·euse détient suffisamment de jetons Faveur  pour l'emporter (en fonction du nombre de joueurs·euses, voir tableau ci-dessous). Il est possible que plusieurs joueurs·euses remportent la partie simultanément.


	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

FAUTES DE JEU

Les joueurs·euses peuvent commettre diverses fautes de jeu (volontaires ou non), comme mentir lorsqu'ils·elles sont ciblé·es par l'effet d'un Garde ou ne pas jouer Céleste la licorne lorsqu'ils·elles le doivent.

Assurez-vous que tous·tes les joueurs·euses comprennent bien les règles et vérifient toujours leurs cartes. De telles erreurs peuvent fortement influencer sur l'expérience de jeu.

EFFETS DES CARTES

Chaque carte représente une personne importante dans la vie de la princesse Isadora. Vous trouverez en haut à gauche des cartes (et à droite du nom de chaque personnage dans ce livret de règles) une série de petits points indiquant le nombre d'exemplaires de ce personnage dans la pioche. Un petit cœur jaune  vous indique que vous pourrez potentiellement obtenir un jeton Faveur supplémentaire si les conditions de la carte sont remplies.



Le texte de chaque carte est un court résumé de son effet. La section suivante (pages 8 à 14) détaille les règles complètes pour chaque personnage.

9. OGRE •



Inébranlable et quasiment invincible, l'Ogre est le meilleur ami de la princesse Isadora. En tant que tel, il se présente comme le meilleur allié pour déposer votre lettre. Cependant, ayant tendance à se lancer dans des danses endiablées, il pourrait perdre votre lettre et l'oublier sous ses pieds délicats...

Si vous jouez ou défaussez l'Ogre **pour quelque raison que ce soit**, vous quittez immédiatement la manche.

8. CÉLESTE LA LICORNE ●



Céleste la licorne est connue pour avoir détruit des tours afin de sauver des princesses dans le passé. Bien que Céleste ait une grande influence sur la princesse Isadora, elle se fait discrète dès que le roi fantôme ou le prince Vladric sont dans les environs.

.....

Céleste la licorne n'a pas d'effet lorsqu'elle est jouée ou défaussée.

Vous **devez** la jouer à votre tour de jeu si l'autre carte de votre main est le **roi fantôme** ou le **prince Vladric**.

Néanmoins, vous pouvez choisir de la jouer à votre tour même si vous ne détenez ni le roi fantôme ni le prince Vladric.

Lorsque vous jouez Céleste la licorne, **ne révélez pas votre autre carte** ; les autres joueurs·euses n'ont pas à savoir si vous avez été forcé·e de la jouer ou si c'est un choix.

Son effet ne s'applique pas lorsque vous piochez des cartes suite à d'autres effets (Princesse Amira ou Princesse Sadie).

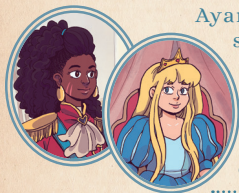
7. ROI FANTÔME •



N'ayant pas de corps, il ne peut réellement délivrer votre lettre à la princesse. Toutefois, il pourrait lui indiquer où vous l'avez laissée.
.....

Choisissez un·e autre joueur·euse et échangez votre carte en main contre la sienne.

6. PRINCESSES AMIRA & SADIE ••♥



Ayant vécu une situation similaire, la princesse Amira et la princesse Sadie sont ravies de vous aider, mais le plus important pour elles est de finir ensemble.
.....

Piochez 2 cartes et ajoutez-les à votre main. Choisissez et conservez **une** des trois cartes de votre nouvelle main, puis placez les **deux** autres, face cachée, sous la pioche dans l'ordre de votre choix.

S'il ne reste plus de carte dans la pioche, jouez cette carte sans en appliquer l'effet.

À la fin de la manche, si vous et un·e autre joueur·euse avez joué ou défaussé une Princesse et êtes encore en lice, gagnez chacun·e un jeton Faveur ♥.

5. PRINCE VLADRIC ●●



Désireux de faire ses preuves et têtue de nature, le prince Vladric agit toujours sans réfléchir aux conséquences.

.....

Choisissez **n'importe quel·le joueur·euse (ce peut être vous)**.

Cette personne défausse sa main (sans résoudre l'effet de la carte qu'elle contenait) et en pioche une nouvelle.

Si la pioche est épuisée, le·a joueur·euse en question pioche la carte face cachée mise de côté en début de partie.

Si on vous cible en résolvant l'effet du prince Vladric et que vous êtes contraint·e de défausser l'Ogre, vous quittez la manche.

4. OLIVER LE DRAGON ●●



Ayant des jambes potelées et de faibles compétences en vol, Oliver prendra un peu plus de temps pour délivrer votre lettre à la princesse, mais pas d'inquiétude, il finira par y arriver.

Jusqu'au début de **votre prochain tour**, les autres joueurs·euses ne peuvent pas vous cibler lorsqu'ils·elles résolvent l'effet de leur carte.

Dans le rare cas où **tous·tes les joueurs·euses** encore en lice seraient « protégé·es » par Oliver le dragon lorsque vous jouez une carte, suivez ces consignes :

- Si cette carte vous demande de choisir **un·e autre joueur·euse** (Roi fantôme, Conseillers du roi, Bibliothécaire du palais ou Garde), jouez-la sans en appliquer l'effet.
- Si cette carte vous demande de choisir **n'importe quel·le joueur·euse** (Prince Vladric), vous devez vous cibler vous-même pour en résoudre l'effet.

3. BIBLIOTHÉCAIRE DU PALAIS ●●



La bibliothécaire du palais se trouve généralement entourée d'imposantes piles de livres poussiéreux. Elle émet des suggestions, comme n'importe quel individu bien documenté, avec respect et considération.

.....

Choisissez un·e autre joueur·euse et comparez ensemble discrètement vos mains. Celui ou celle qui possède la carte de plus faible valeur quitte immédiatement la manche.

En cas d'égalité, aucun·e de vous deux ne quitte la manche.

2. CONSEILLERS DU ROI ●●



Les conseillers du roi détiennent une profonde connaissance du royaume et agissent comme consultants, agents de liaison et amis de la princesse Isadora.

.....

Choisissez un·e autre joueur·euse et regardez discrètement sa main (sans la révéler aux autres joueurs·euses).

1. GARDE ●●●●●●



Ayant juré de protéger la princesse Isadora quoi qu'il arrive, les gardes inspectent toute personne qui les approche, d'autant plus s'il s'agit d'un potentiel prétendant.

.....

Choisissez un·e autre joueur·euse et nommez un personnage autre que le Garde. Si le·a joueur·euse choisi·e détient cette carte, il·elle quitte la manche.

0. CLAIRE L'ESPIONNE ●●♥



Claire a été punie pour avoir tenté de prendre la place de la princesse Sadie. Le pénible souvenir de sa transformation en truie la hante encore aujourd'hui. Elle est tout de même autorisée à errer dans les couloirs et pourrait vous être utile.

.....

Claire l'espionne n'a pas d'effet lorsqu'elle est jouée ou défaussée.

À la fin de la manche, si vous êtes **le·a seul·e joueur·euse encore en lice** et que vous avez joué ou défaussé une Espionne, vous gagnez un jeton Faveur ♥.

Cela ne revient pas à remporter la manche ; le·a gagnant·e (même si c'est vous) obtient tout de même un jeton Faveur ♥. Vous ne gagnez qu'un seul jeton Faveur, même si vous jouez et/ou défaussez les deux Espionnes.

CRÉDITS

Oni Games : **Charlie Chu, Steve Ellis, Ben Eisner, Amber O'Neill**
Conception du jeu original
Love Letter : **Seiji Kanai**
Développement du jeu Love Letter: *Princess Princess Ever After* : **Steve Ellis**
Développement du jeu : **Justin Kempainen** et **Alexandar Ortloff**
Conception graphique : **Kate Z. Stone**
Illustration de couverture : **Kay O'Neill**
Illustration des personnages : **Wendy Xu**
Révisions : **Christopher Cerasi**

Éditeurs : **Oni Games** et **Renegade Game Studios** en partenariat avec **Z-Man Games**
Version française : **Origames**
Testeurs : **Beth Erikson, Thomas Gallecier, Dan Gerlach, John Hannasch, Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue, Danielle Robb, Michael Sanfilippo, Sarah Swindle, Amy Ellis, Kaitlin Ellis**
Traduction et maquette : **Ambre Poilvé**
Relecture : **Camille Mathieu**
Cheffe de projet : **Tiffany Martin**



Le jeu de cartes Love Letter: Princess Princess Ever After et son logo sont des marques de Renegade Games Studios LLC et Oni Games. © 2021 Renegade Game Studios. Tous droits réservés. © 2021 Oni-Lion Forge Publishing Group, LLC, Oni Games. Tous droits réservés. D'après le roman graphique de K. O'Neill, publié par Oni Press. Princess Princess Ever After est de ™ & © 2021 K. O'Neill. Tous droits réservés. Logo et symboles d'Oni Press ™ & © 2021 Oni-Lion Forge Publishing Group, LLC. Le logo et les symboles d'Oni Press ont été créés par Keith A. Wood.

© 2021 Z-Man Games. Z-Man Games est une marque déposée ® de Z-Man Games. Love Letter est de Z-Man Games.

© 2022 **ORIGAMES** pour l'édition française. Tous droits réservés.
52 Avenue Pierre Semard 94200 Ivry sur Seine France. 01 77 37 60 47.



AIDE DE JEU

Mise en place & début de la manche

Mélangez les 21 cartes Personnage. Mettez-en une de côté face cachée (et 3 de plus, face visible, dans une partie à 2 joueurs·euses).

Distribuez une carte à chaque joueur·euse. Celui·elle qui a rédigé une lettre manuscrite le plus récemment (ou qui a gagné la manche précédente) devient le·a premier·ère joueur·euse.

Tour de jeu

Piochez une carte. Jouez l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

Fin de la manche

La manche peut prendre fin de deux manières différentes :

- Si la pioche est épuisé, la carte de plus haute valeur l'emporte.
- Si tous·tes les joueurs·euses sauf un·e ont quitté la manche, celui·elle encore en lice l'emporte.

Le·a gagnant·e de la manche prend un jeton Faveur 🍀.

