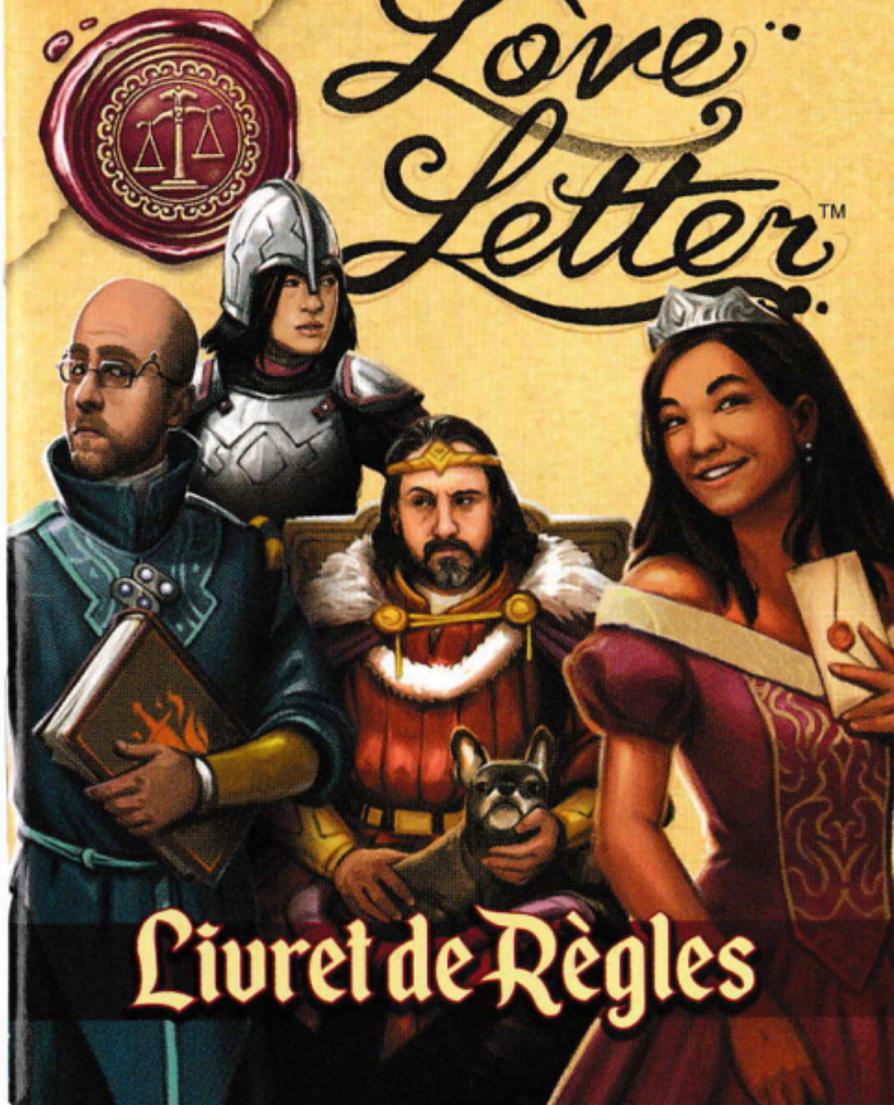


6170

Love Letter™



Livret de Règles

Déroulement de la Partie

Love Letter se déroule selon plusieurs manches durant lesquelles vous faites appel aux alliés, aux amis et à la famille de la Princesse afin qu'ils lui remettent une lettre d'amour.

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

Pour remporter une manche, vous devez détenir la carte dont la valeur est la plus élevée à la fin de cette manche ou être le dernier joueur en lice.

Tour des Joueurs

Effectuez vos tours de jeu en sens horaire. À votre tour, piochez 1 carte du paquet. Choisissez et jouez ensuite l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

Une carte jouée reste **face visible** dans votre zone de jeu, et vous gardez l'autre en main.

4

Quitter la Manche

Certains effets de cartes vous forcent à quitter la manche en cours ; un soupirant adverse s'est assuré que votre lettre n'arrive jamais à destination.

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

Jusqu'au début de la prochaine manche, **vous ne pouvez plus être ciblé par des effets de cartes et vous passez votre tour**. En guise de rappel, retournez votre carte Référence sur sa face illustrée d'un sceau brisé.

Cartes Jouées et Défaussées

Il est primordial que chaque joueur sache quelles cartes ont déjà été jouées et quelles cartes il reste dans le paquet. Par conséquent, chaque carte jouée ou défaussée **doit toujours rester visible de tout le monde**.

5

Fin de la Manche

La manche peut s'achever de deux manières : soit quand **le paquet est épuisé**, soit lorsqu'il ne reste plus qu'**un seul joueur en lice**.

Épuisement du Paquet

Si le paquet se retrouve vide, tous les joueurs encore en lice révèlent et comparent les cartes de leur main **après le tour du joueur actif**.

Si vous détenez la carte dont la valeur est la plus élevée, vous remportez la manche et gagnez 1 pion Faveur ; votre lettre est bien parvenue à la Princesse.



En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la manche et chacun d'eux gagne 1 pion Faveur.

Dernier Joueur en Lice

Si vous êtes le seul joueur à participer encore à la manche en cours (car tous les autres ont dû la quitter suite à des effets de cartes), celle-ci s'achève immédiatement ; vous la remportez et gagnez 1 pion Faveur.



6

Commencer la Manche Suivante

Pour débiter la prochaine manche, réitérez les étapes 2 à 4 de la mise en place (mélangez toutes les cartes Personnage, mettez-en de côté et distribuez-en 1 à chaque joueur). **Le joueur qui a remporté la manche précédente** effectue son tour en premier.

Si la manche précédente s'est soldée par une égalité, déterminez au hasard qui sera le premier joueur parmi les concernés.

Remporter la Partie

La partie s'achève lorsqu'un joueur détient suffisamment de pions Faveur pour gagner (ce qui dépend du nombre de joueurs, voir tableau ci-dessous). Il est possible que plusieurs joueurs remportent simultanément la partie.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



7

Effets des Cartes

Chaque carte Personnage représente une personne importante dans la vie de la Princesse. Pour chacune d'elles, une série de points sur la gauche indique le nombre d'exemplaires de cette carte que contient le paquet. (Le point jaune signale combien en sont retirés si vous jouez à la version classique, voir page 14).

Le texte de chaque carte est un court résumé de son effet. La section suivante (pages 8 à 13) fournit les règles complètes pour chaque personnage.



9. Princesse

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

8



8. Comtesse

La Comtesse n'a pas d'effet actif lorsqu'elle est jouée ou défaussée.

Vous **devez** la jouer pendant votre tour si l'autre carte de votre main est le **Roi** ou un **Prince**.

Néanmoins, vous pouvez choisir de la jouer durant votre tour même si vous ne détenez ni le Roi ni un Prince.

Lorsque vous jouez la Comtesse, **ne révélez pas votre seconde carte** ; les autres joueurs ne sauront pas si vous avez été contraint de l'utiliser ou si vous l'avez choisi.

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



7. Roi

Choisissez un autre joueur et échangez votre main contre la sienne.

9



6. Chancelier ○○

Piochez 2 cartes du paquet et ajoutez-les à votre main. Choisissez et conservez **une** des trois cartes de votre main, puis placez les **deux** autres face cachée au-dessous du paquet (dans l'ordre de votre choix).

Si il ne reste qu'une seule carte dans le paquet, piochez-la et remettez-en une à sa place. Si le paquet est épuisé, le Chancelier n'a pas d'effet lorsqu'il est joué.



5. Prince ●●

Choisissez **n'importe quel** joueur, y compris vous-même. Le joueur choisi défausse sa main (sans résoudre l'effet de la carte qu'elle contenait) et en pioche une nouvelle.

Si le paquet est épuisé, le joueur choisi pioche la carte face cachée mise de côté en début de partie.

Si un joueur vous cible en résolvant l'effet du Prince et que vous êtes contraint de défausser la Princesse, vous quittez la manche.



4. Servante ●●

Jusqu'au début de **votre prochain tour**, les autres joueurs ne peuvent pas vous cibler lorsqu'ils résolvent leurs effets de cartes.

Dans le cas extrêmement rare où **tous les autres joueurs** encore en lice seraient « protégés » par une Servante au moment où vous jouez une carte, suivez ces consignes :

- ♣ Si cette carte nécessite que vous choisissiez **un autre joueur** (Garde, Prêtre, Baron ou Roi), elle n'a pas d'effet.
- ♣ Si cette carte nécessite que vous choisissiez **n'importe quel joueur** (Prince), vous êtes contraint de vous cibler vous-même pour résoudre son effet.



3. Baron ●●

Choisissez un autre joueur et comparez discrètement vos deux mains. Celui d'entre vous qui détient la carte dont la valeur est la plus faible quitte immédiatement la manche.

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



2. Prêtre ●●

Choisissez un autre joueur et regardez discrètement sa main (sans la montrer à quiconque).



1. Garde ●●●●●●

Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que le Garde. Si le joueur choisi a cette carte en main, il quitte la manche.

12



0. Espionne ●●

Une Espionne n'a pas d'effet actif lorsqu'elle est jouée ou défaussée.

À la fin de la manche, si vous êtes le **seul joueur encore en lice** qui a joué ou défaussé une Espionne, vous gagnez 1 pion Faveur.

Cela ne revient pas à remporter la manche ; le vainqueur (même si c'est vous) gagne quand même son pion Faveur.

Vous ne gagnez toujours qu'un seul pion, même si vous jouez et/ou défaussez les deux Espionnes.

Fautes de Jeu

Les joueurs peuvent commettre diverses incartades (volontaires ou non), comme mentir en étant la cible d'un Garde ou ne pas jouer la Comtesse lorsqu'ils le doivent.

Assurez-vous que tous les joueurs comprennent bien les règles du jeu et vérifient leurs cartes plutôt deux fois qu'une. Des erreurs comme celles mentionnées ci-dessus peuvent perturber drastiquement l'expérience de jeu.

13

Version Classique

Cette édition de *Love Letter* inclut les règles de la version classique du jeu, bien qu'elle ne fonctionne qu'avec **2 à 4 joueurs**.

Pour jouer à cette version, remettez les cartes suivantes dans le sac en tissu pendant la mise en place :

- ♣ 1x Garde
- ♣ 2x Chancelier
- ♣ 2x Espionne

Les autres règles du jeu restent les mêmes.

Crédits

Conception : Seiji Kanai

Développement : Justin Kempainen et Alexandar Ortloff

Producteur : Justin Kempainen

Révisions : Steven Kimball

Conception graphique : Samuel R. Shimota

Illustration des personnages : Andrew Bosley

Direction artistique : Samuel R. Shimota

Éditeur : Steven Kimball

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

Adaptation française par Edge Entertainment

Traduction : Elodie Nelow

Relecture : Pauline Marcel

Responsable éditorial Edge : Stéphane Bogard

EDGE

Z-MAN[®]
games

PROTÈGE CARTES FFG[™]

1

© 2019 Z-Man Games. Z-Man Games et son logo sont ® de Z-Man Games. Love Letter est TM de Z-Man Games. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Déconseillé aux enfants de moins de 10 ans.

14

15

Aide de Jeu

Mise en Place & Début de la Manche

Mélangez les 21 cartes Personnage. Mettez-en 1 de côté face cachée (et 3 de plus face visible si la partie compte 2 joueurs).

Distribuez 1 carte à chaque joueur. Celui qui a rédigé une lettre manuscrite le plus récemment (ou qui a remporté la manche précédente) est le premier joueur.

Tour de Jeu

Piochez 1 carte. Jouez l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

Fin de la Manche

La manche peut s'achever de deux manières, et le vainqueur gagne 1 pion Faveur :

-  Si le paquet est épuisé, la carte dont la valeur est la plus élevée l'emporte.
-  Si tous les joueurs sauf un ont quitté la manche, celui qui reste en lice l'emporte.