

4 Sacerdote



Fino al tuo prossimo turno sei immune agli effetti delle carte degli altri giocatori.

4 Sacerdote



Fino al tuo prossimo turno sei immune agli effetti delle carte degli altri giocatori.

5 Mago



Tu o un altro giocatore a tua scelta scartate la carta in mano e ne pescate un'altra dal mazzo.

5 Mago



Tu o un altro giocatore a tua scelta scartate la carta in mano e ne pescate un'altra dal mazzo.

6 Generale



Scambia la tua carta in mano con quella di un altro giocatore.

7 Ministro



Se hai in mano carte la cui somma da più di 12, sei eliminato immediatamente.

8 Principessa



Se scarti questa carta sei eliminato.

Love letter: Ogni carta ha un valore nell'angolo. Al centro di ogni carta un riquadro del testo ne descrive l'effetto quando questa viene scartata. **SETUP** Mischia le carte e forma un mazzo a faccia in giù. Leva la carta più in alto da questo e levala dal gioco senza guardarla. Se state giocando in 2 leva altre 3 carte dal mazzo e piazzale a faccia in sù. Queste carte non saranno usate in questa partita. Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo. Questa è la mano del giocatore e deve essere tenuta segreta agli altri. Chi fra tutti ha avuto per ultimo un appuntamento sarà il primo giocatore. (se c'è pareggio, il più giovane vince). **COME SI GIOCA** Love Letters si gioca in una serie di round. Ogni round rappresenta un giorno. Alla fine di ogni giorno la lettera di un giocatore raggiungerà la Principessa Annette e lei la leggerà. Quando leggerà abbastanza lettere da un corteggiatore lei se ne innamorerà e permetterà a questi di incontrarla. Quel giocatore vincerà il cuore della Principessa e il gioco. **TURNO DI GIOCO** Nel tuo turno, pesca una carta dal mazzo e aggiungila alla tua mano. Dopodiché sceglie una delle due e scartala a faccia in su davanti a te. Applica l'effetto della carta appena scartata. Devi applicare l'effetto anche se questo non è buono per te. Tutte le carte scartate rimangono di fronte ai giocatori che le hanno giocate. Disponi le carte in modo che sia chiaro l'ordine in cui sono state giocate. Questo aiuterà i giocatori ad immaginare quali carte gli altri potrebbero avere in mano. Una volta che avrai finito di applicare l'effetto il turno passa al giocatore alla tua sinistra. **FINE DEL ROUND** Se un giocatore è eliminato dal gioco quel giocatore scarta la carta nella sua mano (non se ne applica l'effetto) e non giocherà più turni fino al round seguente. **ONESTA** Un giocatore potrebbe barare quando viene scoperto dalla guardia o non scartando la Contessa quando ha in mano il Re o il Principe. Noi suggeriamo di non giocare con cavalieri che non sanno divertirsi con giochi leggeri. **FINE DEL TURNO** Un round finisce quando il mazzo è vuoto alla fine del turno. La residenza reale chiude per la sera, la persona più vicina alla Principessa le consegna la lettera e la Principessa si ritira nelle sue camere per leggerla. Tutti i corteggiatori ancora in gioco rivelano la loro carta. Il giocatore con il numero più alto vince il round. In caso di pareggio il giocatore che ha scartato il personaggio più alto di rango vince. Un turno finisce anche se tutti i personaggi, escluso uno, vengono eliminati. Il personaggio rimanente è il vincitore. Mischia le 16 carte e inizia un nuovo round seguendo le regole del setup. Il vincitore inizia per primo perché la Principessa ne ha parlato con affetto durante la colazione. **VITTORIA** Un giocatore vince il gioco riuscendo a collezionare un certo numero di vittorie, a seconda del numero dei pretendenti: 2 giocatori 7 vittorie 3 giocatori 5 vittorie 4 giocatori 4 vittorie.