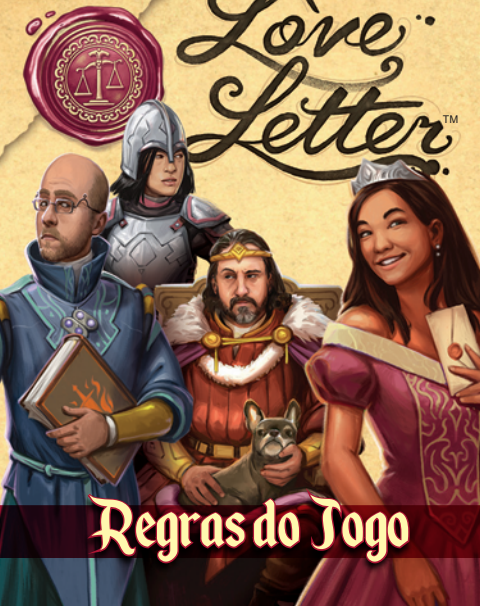


Love Letter™



Regras do Jogo

Visão Geral

Em *Love Letter*, 2-6 pretendentes competem para ter suas missivas entregues a princesa do reino, que procura um parceiro ideal e confidente para quando assumir o trono.

Conteúdo



21 Cartas de Personagem 6 Cartas de Referência



13 Marcadores
de Favor



1 Bolsa de Pano

Preparação

1. Dê a cada jogador uma carta de Referência e devolva as cartas de Referência restantes a caixa. Esta carta lista os valores, efeitos e quantidade de cada carta de personagem.
2. Misture as 21 cartas de personagens para criar um baralho. Coloque o virado para baixo na mesa ao alcance de todos os jogadores.
3. Separe a carta do topo do baralho e coloque de lado *virada pra baixo* sem ver. Se você está jogando uma partida com 2 jogadores, separe mais 3 cartas e coloque de lado *viradas para cima*.
4. Entregue a cada jogador uma carta do baralho como sua mão inicial.
5. O jogador que mais recentemente escreveu uma carta a mão começa.

Como Jogar

Love Letter é jogado ao longo de várias rodadas em que você recruta aliados, amigos, e família da Princesa para levar a sua carta de intenções até ela.

A carta na sua mão representa a pessoa que está atualmente levando sua carta, mas isto pode mudar durante as rodadas ao comprar e jogar cartas.

Para vencer a rodada, você deve ter a carta de maior valor ou ser o único jogador restante naquela rodada.

Turno do Jogador

Os turnos acontecem em sentido horário. Em seu turno compre uma carta do baralho. Então escolha e jogue uma das duas cartas, resolvendo seu efeito.

A carta jogada deve permanecer na sua área de jogo **virada para cima**, e a outra carta deve permanecer na sua mão.



Saindo da Rodada

Alguns efeitos das cartas te tiram da rodada atual. Alguns pretendente rival garantiu que a sua carta não pode ser entregue.

Quando isto acontecer, **descarte sua mão virada pra cima na sua frente** (sem resolver seus efeitos).

Até a próxima rodada, **você não pode ser alvo dos efeitos das cartas, e o seu turno é pulado**. Vire a sua carta de Referência para o lado do selo quebrado como um lembrete.

Jogando e Descartando cartas

É importante que todos saibam quais cartas já foram jogadas e quais cartas ainda estão no baralho, então toda carta jogada ou descartada deve estar sempre visível a todos os jogadores.



Fim da Rodada

A rodada acaba de duas maneiras: quando o baralho acaba ou quando apenas **um jogador permanece na rodada**.

O Baralho Acaba

Após qualquer turno, se o baralho estiver vazio todos os jogadores que estiverem rodada revelam e comparam as cartas em suas mãos.

Se você tem a carta de maior valor, você venceu a rodada e ganhou um marcador de Favor; sua carta foi entregue com sucesso à Princesa.



Se houver empate, todos os jogadores empatados ganham uma marcador cada.

Resta Um Jogador

Se houver apenas um jogador na rodada (todos os outros jogadores estão fora da rodada por efeito das cartas), a rodada imediatamente acaba; você vence e ganha um marcador.



Começando a Próxima Rodada

Para começar uma nova rodada, repita os passos 2-4 da preparação (embaralhe as cartas, separe, e entregue uma carta para cada jogador). **O jogador que venceu a rodada passada começa.**

Se houve um empate na partida passada, aleatoriamente decidam entre os jogadores empatados quem irá começar.

Ganhando a Partida

O jogo acaba quando um dos jogadores tem marcadores suficientes para vencer (baseado no número de jogadores—veja a tabela abaixo). Vários jogadores podem vencer ao mesmo tempo.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



O texto em cada carta é um breve resumo de seus efeitos. As sessões seguintes, páginas 8 à 13, fornecem as regras completas de cada personagem.



Se você jogar ou descartar a Princesa por qualquer razão, você está imediatamente fora da rodada.



8. Condessa

A Condessa não tem nenhum efeito quando jogada ou descartada.

Você **deve** jogar a carta da Condessa no seu turno se o **Rei** ou **Príncipe**

forem as outras cartas em sua mão.

Você ainda pode escolher jogar a Condessa como a carta do seu turno mesmo se você não tiver o Rei ou o Príncipe.

Quando você joga a Condessa, **you não revela sua outra carta**; os outros jogadores não irão saber se você foi forçado ou escolheu jogá-la.

O efeito da Condessa não se aplica quando você compra carta por outros efeitos (Chanceler).



7. King

Escolha outro jogador e troque sua mão com a dele.





6. Chanceler ○○

Compre duas cartas do baralho e coloque em sua mão. Escolha e pegue **uma** das três cartas agora em sua mão, e coloque as outras **duas** cartas viradas para baixo no fundo do baralho em qualquer ordem.

Se houver somente uma carta no baralho, compre e retorne uma carta. Se não houver mais cartas, esta carta é jogada sem efeito algum.



5. Príncipe ●●

Escolha **algum** jogador (incluindo você mesmo). Este jogador descarta sua mão (sem resolver seus efeitos) e compra uma nova carta.

Se o baralho estiver vazio, o jogador escolhido compra a carta que está separada fora do jogo.

Se um jogador te escolher como alvo da carta Príncipe, e você for forçado a descartar a Princesa, você está fora da rodada.





4. Criada



Até o início do seu **próximo turno**, você não pode ser alvo dos efeitos das cartas dos outros jogadores.

No raro caso de **todos os outros jogadores** ainda na rodada estarem “protegidos” pela Criada quando você jogar uma carta, faça o seguinte:

- Se a carta requer que você escolha **outro jogador** (Guarda, Sacerdote, Barão, Rei), sua carta é jogada sem efeito.
- Se a carta requer que você escolha **qualquer jogador** (Príncipe), então você deve escolher a si mesmo como alvo do efeito.



3. Barão ○ ○

Escolha outro jogador. Você e aquele jogador comparam secretamente suas mãos. Aquele que tiver a carta de menor valor está fora da rodada.

Se houver um empate, nenhum dos jogadores sai da partida.



2. Sacerdote ○ ○

Escolha outro jogador e secretamente olhe a sua mão (sem revelar para nenhum outro jogador).



1. Guarda ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Escolha outro jogador e nomeie qualquer outra carta que não seja a Guarda. Se o jogador escolhido tiver aquela carta na sua mão, ele está fora da rodada.



O. Espiã



A Espião não possui nenhum efeito quando jogada ou descartada.

Ao final da rodada, se você for o **único jogador ainda na rodada** que jogou ou descartou a Espiã, você ganha um marcador.

Isto não significa que você ganhou a rodada; o vencedor (mesmo que seja você) ganha o marcador.

Mesmo se você jogar e/ou descartar as duas Espiãs, você ainda ganhando apenas um marcador.

Erro de Regras

Acidentalmente ou não, existem muitas maneiras em que um jogador poderia cometer um erro nas regras, como ser desonesto ao ser alvo do Guarda ou não jogar a Condessa quando necessário.

Os jogadores devem ter certeza que entenderam as regras e sempre conferir as suas cartas; erros como estes podem fortemente atrapalhar a experiência de jogo.

Versão Clássica

Inclusa nesta edição de *Love Letter* estão as regras para jogar a versão clássica deste jogo, apesar dela suportar apenas **2–4 jogadores**.

Para jogar a versão clássica, antes da preparação, devolva estas cartas para a bolsa:

-  1 Guarda
-  2 Chanceleres
-  2 Espiãs

Todas as outras regras do jogo não mudam.

Créditos

Game Design: Seiji Kanai

Game Development: Justin Kemppainen & Alexandar Ortloff

Producer: Justin Kemppainen

Editing: Steven Kimball

Graphic Design: Samuel R. Shimota

Character Art: Andrew Bosley

Art Direction: Samuel R. Shimota

Publisher: Steven Kimball

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

Traslation: Akira Miyake



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



© 2019 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.



Guia Rápido

Preparação & Início da Rodada

Embaralhe as 16 cartas. Separe uma carta de lado com a face pra cima (e mais três com a face pra baixo em partidas com 2 jogadores).

Dê uma carta a cada jogador. O jogador que escreveu uma carta à mão por último (ou ganhou a rodada passada) começa.

No seu turno

Compre uma carta. Jogue uma das suas duas cartas, resolva o seu efeito.

Fim da Rodada

A rodada termina de uma das duas formas abaixo, e o vencedor ganhar um marcado:

- ♥ Se o baralho terminar, a carta mais alta vence.
- ♥ Se todos os jogadores exceto um estiverem fora da rodada, o jogador ainda na rodada vence.