

Love Letter

Love Letterissä 2-4 pelaajaa yrittävät saada viestinsä eteenpäin prinsessalle.

Pelin sisältö:

- 16 korttia
- Palkintonappuloita
- Säilytuspussi

Alkuasetelma:

1. Sekoita kaikki 16 korttia, muodosta niistä pakka. Aseta pakka kuvapuoli alaspäin pöydälle palkintonappuloiden kanssa.
2. Ota päällimmäinen kortti ja laita se kuvapuoli alaspäin pussiin. Kahden pelaajan pelissä otetaan lisäksi kolme korttia pakasta ja asetetaan ne kuvapuoli ylöspäin pelipöydälle.
3. Jaa jokaiselle pelaajalle yksi kortti pakasta aloituskädeksi.
4. Viimeksi kirjeen kirjoittanut aloittaa.

Pelin pelaaminen:

Love Letter koostuu useista kierroksista, jossa kohtaavat prinsessan liittolaisia, ystäviä ja perhettä, jotka haluavat osoittaa kirjeensä hänelle.

Kädessä oleva kortti ilmaisee sillä hetkellä henkilöä, joka kuljettaa kirjettäsi. Tämä henkilö voi muuttua kierrosten varrella, kun pelaat ja nostat kortteja.

Voittaakseen kierroksen, pelaajalla tulee olla korkea-arvoisin kortti kierroksen lopussa, tai olla ainoa jäljellä oleva pelaaja kierroksella.

Pelaajan vuoro:

Vuorot pelataan myötäpäivään. Vuorollaan pelaaja nostaa yhden kortin pakasta. Sitten hän valitsee kumman kortin hän pelaa ja käyttää kortin vaikutuksen.

Pelattu kortti asetetaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin, pelaaja pitää toisen kortin kädessään.

Ellon kierrokselta:

Joillain korteilla on vaikutus tainnuttaa toinen pelaaja kierrokselta: kilpaileva tyyppi estää kirjeen viemisen.

Kun näin käy, pelaaja poistaa korttinsa kuvapuoli ylöspäin (hän ei voi käyttää kortin vaikutusta siinä vaiheessa).

Seuraavaan kierrokseen asti tähän pelaajaan ei voi käyttää korttien vaikutusta ja hänen vuoronsa ohitetaan.

Pelatus ja poistetut kortit:

On tärkeää, että kaikilla pelaajilla on tieto pelatuista korteista, ja mitkä kortit ovat vielä jäljellä. Pelatus ja poistetut kortit on oltava siis kaikkien nähtävillä kuvapuoli ylöspäin.

Kierroksen loppu:

Kierros voi loppua kahdella tapaa: pakka loppuu tai vain yksi pelaaja on jäljellä kierroksella

Pakan loppuminen:

Jos millään vuorolla pakka loppuu, kierroksella mukana olevat pelaajat vertaavat käsiään.

Se pelaaja, kenellä on korkea-arvoisin kortti voittaa kierroksen ja saa ottaa palkintonappulan: kirje saatiin toimitettua prinsessalle.

Jos kyseessä on tasapeli, jokainen tasapelissä oleva pelaaja saa palkintonappulan.

Yksi pelaaja jäljellä:

Jos pelaajia on jäljellä enää yksi (koska muut pelaajat on eliminoitu korttivaikutuksen puolesta), voittaa kyseinen pelaaja palkintonappulan.

Seuraavan kierroksen aloittaminen:

Aloita seuraava kierros kuin 1. kierros (sekoita kortit, poista tarvittavat kortit, jaa jokaiselle yksi kortti). Edellisen kierroksen voittanut pelaaja saa aloittaa.

Jos edellinen kierros tuli tasapeliin, valitkaa arvalla tasapelin pelanneista aloittaja.

Pelin voittaminen:

Pelin voittaa se pelaaja kuka saa ensimmäisenä koottua tarpeeksi palkintonappuloita. Useamman pelaajan pelissä voi olla useita voittajia.

- 2:n pelaajan pelissä 6 nappulaa
- 3:n pelaajan pelissä 5 nappulaa
- 4:n pelaajan pelissä 4 nappulaa
- 5:n pelaajan pelissä 3 nappulaa
- 6:n pelaajan pelissä 3 nappulaa

Korttien vaikutukset:

Jokaisessa kortissa on prinsessan elämälle tärkeä henkilö.

Seuraavassa listaus korttivaikutuksista ja henkilöistä. Korteissa on tiivistelmä näistä.

8. Prinsessa Annette 3 kpl

- Jos kortin joutuu missään vaiheessa pelaamaan tai siitä luopumaan, häviää kierroksen saman tien.

7. Kreivitär Wilhelmina 3 kpl

- Kreivittärellä ei ole pelatessa tai luopuessa vaikutusta.
- Jos pelaaja nostaa käteen joko Kuninkaan tai Prinssin, on pelaajan pelattava Kreivitär.
- Kun pelaaja pelaa Kreivittären, älä paljasta toista korttia. Siten muut pelaajat eivät tiedä, onko pelaajan pakko pelata kortti, vai haluaako pelaaja pelata sen.
- Kreivittären vaikutus ei toimi, jos nostaa kortin Prinssin/Kuninkaan toisen kortin vaikutuksen ansiosta (Tuomari).

6. Kuningas Arnaud 3 kpl

- Valitse toinen pelaaja, jonka kanssa vaihdat käsiä.

5. Prinssi Arnaud 2 kpl

- Pelaaja saa valita kenen tahansa pelaajan (mukaan lukien itsensä). Se pelaaja joutuu luopumaan korteistaan (kuvapuoli ylöspäin, ei saa käyttää korttien vaikutusta). Tämä pelaaja nostaa sitten uuden käden.
- Jos pakka on tyhjä, pelaaja saa nostaa pussiin laitetun kortin.
- Jos pelaaja valitsee Prinssillä käden, jossa on Prinsessa, Prinsessakortin omistava pelaaja joutuu pois kierrokselta.

4. Palvelijatar Susannah 2 kpl

- Ennen pelaajan seuraavaa vuoroa muut pelaajat eivät voi käyttää korttiensa vaikutusta tähän pelaajaan.
- Siinä harvinaisessa tilanteessa, että kaikki muut pelaajat kierroksella ovat Palvelijattaren suojeluksessa, kun pelaaja pelaa kortin, tee seuraava:
 - Jos kortti vaatii valitsemaan toisen pelaajan (Vartija, Pappi, Paroni, Kuningas), kortin voi pelata ilman vaikutusta.
 - Jos kortti vaatii valitsemaan kenet tahansa pelaajan (mukaan lukien pelaajan itsensä; Prinssi), pelaajan on valittava itsensä.

3. Paroni talus ≡2 kpl≡

- Valitse toinen pelaaja. Pelaaja ja toinen pelaaja vertailevat salassa käsiään. Se, kenellä on alempiarvoisempi kortti, joutuu pois kierrokselta.
- Jos kyseessä on tasapeli, ei kortilla ole vaikutusta.

2. Pappi Thomas ≡2 kpl≡

- Valitse toinen pelaaja. Pelaajat vertaavat salassa käsiään.

1. Vartija ≡5 kpl≡

- Valitse pelaaja ja nimeä hänen henkilönsä (pitää olla muu kuin Vartija). Jos pelaaja arvaa oikein, toinen pelaaja on pois kierrokselta.

Sääntövirheitä:

- Tarkoituksella tai ei, pelaaja voi rikkoa sääntöjä pelissä. Esimerkiksi kun Vartija kutsuu, ei olla rehellisiä, tai kun Kreivittären käteen tulee Prinssi, ei luovuta Kreivittärestä.
- Pelaajien tulisi tarkistaa säännöt ja omat kätensä. Virheet vaikuttavat negatiivisesti pelin kulkuun.

Pikaohje:

Aloittaminen ja kierroksen alku:

- Sekoita 16 korttia.
- Laita yksi kortti pussiin kuvapuoli alaspäin (2:n pelaajan pelissä laita vielä 3 korttia esille).
- Jaa jokaiselle pelaajalle 1 kortti.
- Viimeksi kirjeen kirjoittanut (tai edellisen kierroksen voittaja) aloittaa.

Vuorot:

- Nosta yksi kortti.
- Pelaa yksi kahdesta käden kortista, pelaten kortin vaikutuksen.

Kierroksen loppu:

- Kierros voi päättyä kahdella tapaa, voittaja saa voitonappulan:
 - o Jos pakka loppuu, korkeimman kortin omaava voittaa.
 - o Jos vain yksi pelaaja on jäljellä kierroksella, hän voittaa.