

List miłosny™



Instrukcja

O grze

W grze *List miłosny* od 2 do 6 absztyfikantów rywalizuje o to, aby ich list trafił do rąk Królowej. Ta bowiem szuka idealnego kandydata na męża i powiernika, gdy już obejmie tron.

Zawartość



21 KART POSTACI



6 KART POMOCY



**13 ŻETONÓW
PRZYCHYLNOŚCI**



**MATERIAŁOWA
SAKIEWKA**

2

Przygotowanie do gry

1. Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie pomocy. Pozostałe karty pomocy odłóż do pudełka. Na kartach pomocy znajdują się dokładne opisy wszystkich kart postaci (wartość punktowa, efekty i liczba kart w grze).
2. Potasuj wszystkie karty postaci i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją w zasięgu każdego z graczy.
3. Dobierz wierzchnią kartę i połóż ją obok talii **awersem do dołu**, nie oglądając jej. W przypadku gry 2-osobowej dobierz jeszcze 3 karty i połóż je obok talii **awersami do góry**.
4. Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie z talii. Ta karta stanowi rękę początkową.
5. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio odręcznie napisała list.

Przebieg gry

Rozgrywka w *List miłosny* trwa kilka rund, podczas których wykorzystujesz sojuszników, przyjaciół i członków rodziny królewskiej, aby doręczyli Królownie napisany przez Ciebie list miłosny.

Karta na ręce symbolizuje postać, która aktualnie niesie Twój list. Ta postać może się jednak zmienić w trakcie rundy, w miarę jak będziesz dobierać i zagrywać karty.

Rundę wygrywa gracz, który kończy ją z najwyżej punktowaną kartą lub który jako jedyny z niej nie odpadł.

Tura gracza

Tury przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze dobierasz 1 kartę z talii, a następnie zagrywasz 1 z 2 kart, które masz na ręce, i rozpatrujesz jej efekt.

Zagrana karta pozostaje **odkryta** w Twoim obszarze gry. Drugą kartę zatrzymujesz na ręce.

Odpadnięcie z rundy

Dzięki efektom niektórych kart Twój rywal może wyeliminować Cię z aktualnie rozgrywanej rundy, tym samym doprowadzając do tego, że Twój list nie zostanie doręczony Królowi.

Gdy odpadniesz z rundy, **połóż karty z ręki przed sobą awersami do góry** (nie rozpatruj ich efektów).

Do końca rundy **nie możesz być celem działania efektów kart i nie możesz rozgrywać swoich tur**.

Aby o tym pamiętać, odwróć kartę pomocy na stronę ze złamaną pieczęcią.

Zagrane i odrzucone karty

Wszyscy gracze powinni wiedzieć, które karty zostały już zagrane, a które nadal znajdują się w talii. Dlatego każda zagrana albo odrzucona karta **musi być przez cały czas widoczna**.

Koniec rundy

Runda może się skończyć na 1 z 2 sposobów:
gdy **talia się wyczerpie** albo gdy **w grze pozostanie tylko 1 gracz**.

Wyczerpanie się talii

Jeśli **po którejkolwiek turze** talia się wyczerpie, wszyscy gracze, którzy pozostali w grze, odkrywają karty z ręki i porównują ich wartości.

Jeśli masz na ręce najwyżej punktowaną kartę, wygrywasz rundę i otrzymujesz 1 żeton przychylności – Twój list został doręczony Królowi.



W przypadku remisu rundę wygrywają wszyscy remisujący gracze. Każdy z nich otrzymuje po 1 żetonie przychylności.

Tylko 1 gracz w grze

Jeśli w danej rundzie zostałeś jedynym niewyeliminowanym graczem (pozostali gracze odpadli przez działanie efektów kart), runda natychmiast dobiega końca. Wygrywasz ją i otrzymujesz 1 żeton przychylności.



Rozpoczęcie kolejnej rundy

By rozpocząć kolejną rundę, powtórz kroki 2–4 wymienione w sekcji „Przygotowanie do gry” (potasuj karty postaci, odłóż odpowiednią liczbę kart na bok i rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie). Pierwszym graczem zostaje **gracz, który wygrał poprzednią rundę**.

Jeśli poprzednia runda zakończyła się remisem, razem zdecydujcie, kto z remisujących graczy zagra jako pierwszy.

Wygrana

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zbierze odpowiednią liczbę żetonów przychylności (ta liczba zmienia się w zależności od liczby graczy – zob. tabelka poniżej). Grę może równocześnie wygrać kilku graczy.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



Efekty kart

Każda karta przedstawia ważną postać w życiu Królowej. Liczba kropek pod wartością punktową wskazuje, ile kart danej postaci znajduje się w talii (żółtym kolorem oznaczono karty, które należy odrzucić podczas gry w klasyczną wersję gry – zob. str. 14).



Na każdej karcie znajduje się krótki opis jej efektu. W tej sekcji (zob. str. 8–16) znajdziesz dokładne zasady rządzące każdą z nich.



9. Królowa

Jeśli z jakiegokolwiek powodu zagrasz albo odrzucisz kartę Królowej, natychmiast odpadasz z rundy.



8. Hrabina

Karta Hrabiny nie wywołuje żadnego efektu, gdy zostaje zagrana albo odrzucona.

Jeśli masz na ręce kartę **Króla** lub **Księcia**, **musisz zagrać** kartę Hrabiny w swojej turze.

Możesz ją zagrać również wtedy, gdy nie masz karty Króla lub Księcia.

Zagrywając kartę Hrabiny, **nie odkrywaj swojej drugiej karty**. W ten sposób pozostali gracze nie będą wiedzieli, czy ta karta została zagrana pod przymusem, czy z wyboru.

Jeśli dobierasz karty pod wpływem efektu innej karty (Kanclerza), efekt karty Hrabiny nie obowiązuje.



7. Król

Wybierz innego gracza i zamień się z nim kartami z ręki.





6. Kanclerz ○○○

Dobierz 2 karty z talii i weź je na rękę. Zatrzymaj 1 z 3 kart, które masz teraz na ręce, a pozostałe 2 odłóż zakryte na spód talii w dowolnej kolejności.

Jeśli w talii pozostała tylko 1 karta, weź ją i odłóż na spód talii 1 kartę z ręki. Jeśli nie została ani jedna karta, zagranie Kanclerza nie wywoła żadnego efektu.



5. Książę ○○

Wybierz **dowolnego** gracza (możesz wybrać siebie). Wybrany gracz musi odrzucić kartę z ręki i dobrać 1 kartę z talii.

Jeśli w talii nie ma już kart, wybrany gracz musi dobrać zakrytą kartę, która została położona obok talii na początku rundy.

Jeśli wskazany przez Księcia gracz musi odrzucić kartę Królowny, odpada z rundy.



4. Służąca ●●

Do rozpoczęcia Twojej następnej tury efekty kart innych graczy nie mają na Ciebie wpływu.

Jeśli zdarzy się, że zagrywasz kartę, a wszyscy niewyeliminowani z rundy gracze są chronieni przez Służącą, postępuj według tych zasad:

- ♠ Jeśli zagrana przez Ciebie karta (Strażnik, Kapłan, Baron, Król) wymaga wskazania **innego gracza**, nie wywołuje żadnego efektu.
- ♠ Jeśli zagrana przez Ciebie karta (Książę) wymaga wskazania **dowolnego gracza**, sam musisz poddać się jej efektowi.



3. Baron ●●

Wybierz innego gracza. Potajemnie porównajcie karty z ręki. Gracz, który ma kartę o mniejszej wartości, odpada z rundy.

W przypadku remisu żaden z graczy nie odpada z rundy.



2. Kaptan ●●

Wybierz innego gracza i potajemnie obejrzyj jego karty z ręki (nie pokazuj ich pozostałym graczom).



1. Strażnik ●●●●●●●

Wybierz innego gracza i podaj nazwę postaci innej niż Strażnik. Jeśli wybrany przez Ciebie gracz ma na ręce wybraną przez Ciebie kartę postaci, odpada z rundy.



O. Szpieg

Karta Szpiega nie wywołuje żadnego efektu, gdy zostaje zagrana albo odrzucona.

Jeśli na koniec rundy jesteś **jedynym graczem, który zagrał albo odrzucił kartę Szpiega i nie odpadł z gry**, otrzymujesz 1 żeton przychylności.

Nie jest to równoznaczne z wygraniem rundy. Zwycięzca (nawet jeśli to Ty) wciąż otrzymuje 1 żeton przychylności.

Jeśli w trakcie rundy zagrasz albo odrzucisz 2 karty Szpiega, otrzymasz tylko 1 żeton przychylności.

Nieprzestrzeganie zasad




Może się zdarzyć, że ktoś nie zastosuje się do zasad gry albo o nich zapomni. Najczęściej dotyczy to karty Strażnika i karty Hrabiny.

Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że dobrze rozumiecie zasady. Z uwagą wczytujcie się w opisy swoich postaci i pamiętajcie, że nieprzestrzeganie zasad może wszystkim popsuć zabawę.

Klasyczna wersja gry

Do tej edycji gry *List miłosny* dołączono również zasady jej klasycznej wersji przeznaczonej dla 2–4 graczy.

Aby zagrać w klasyczną wersję gry, zacznij przygotowania od włożenia do sakiewki następujących kart:

-  1 Strażnika,
-  2 Kanclerzy,
-  2 Szpiegów.

14

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Twórcy

Projekt gry: Seiji Kanai

Rozwój gry: Justin Kempainen i Alexandar Ortloff

Producent: Justin Kempainen

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Redakcja: zespół Rebel

Projekt graficzny: Samuel R. Shimota

Projekt postaci: Andrew Bosley

Dyrektor artystyczny: Samuel R. Shimota

Wydawca: Steven Kimball

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



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

© 2019 Z-Man Games. Z-Man Games to zarejestrowany znak towarowy Z-Man Games. *Love Letter* (*List miłosny*) i logo Z-Man to znaki towarowe Z-Man Games. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Games. Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.



rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl

15

Szybkie przypomnienie zasad

Przygotowanie do gry i rozpoczęcie rundy

Potasuj 21 kart. Odłóż z nich 1 zakrytą kartę (w grze 2-osobowej dobierz dodatkowo 3 odkryte karty).



Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie. Rozpoczyna gracz, który ostatnio napisał odręcznie list (albo wygrał poprzednią rundę).

Przebieg tury

Dobierz kartę. Zagraj 1 z 2 kart i rozpatrz jej efekt.

Koniec rundy

Runda może się skończyć na 1 z 2 sposobów:

-  Gdy talia się wyczerpie, wygrywa gracz, który ma na ręce najwyższą punktowaną kartę.
-  Gdy w grze jest tylko 1 gracz, zostaje zwycięzcą.

Zwycięzca otrzymuje żeton przychylności.