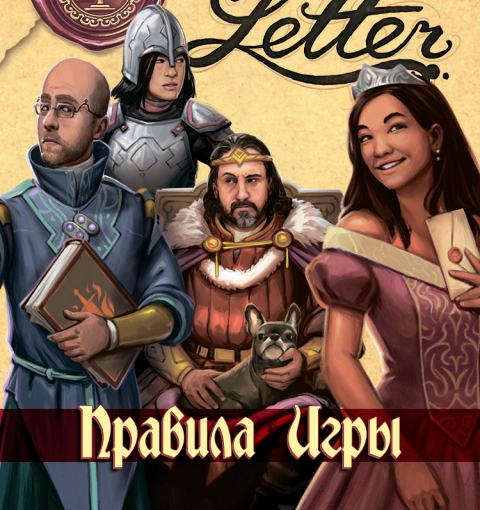


# Love Letter



Кривина Узры

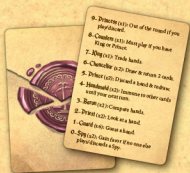
# Обзор

В *Love Letter* 2-6 женихов соревнуются за то, чтобы их послания были доставлены принцессе королевства, которая ищет идеального партнера и доверенного лица, когда она вступит на трон.

# Компоненты



21 Карта  
Персонажей



6 Справочных Карт



13 Жетонов  
Симпатии



1 Тканевый  
Мешочек

2

# Подготовка к игре

1. Дайте каждому игроку справочную карту и верните все оставшиеся справочные карты в коробку.  
В справочных картах перечислены значения, эффекты и количество каждого типа карт персонажей.
2. Перетасуйте 21 карту персонажей. Положите колоду рубашкой вверх в пределах досягаемости всех игроков.
3. Возьмите верхнюю карту колоды и не вскрывая отложите ее в сторону **рубашкой вверх**. Если Вы играете вдвоем, возьмите еще три карты и отложите их **лицевой стороной вверх**.
4. Сдайте каждому игроку по одной карте.
5. Игрок, который недавно написал письмо от руки, делает первый ход.

# Как играть

*Love Letter* разыгрывается в течение нескольких игровых раундов, в которых Вы привлекаете союзников, друзей и семью принцессы, чтобы донести до нее письмо.

Карта в Вашей руке представляет человека, который в данный момент несет Ваше письмо, но это может измениться во время раунда, когда Вы вытягиваете и играете карты.

Чтобы выиграть раунд, Вы должны либо иметь самую ценную карту в конце раунда, либо быть единственным игроком, оставшимся в раунде.

## Ход игрока

Выполняйте ход по часовой стрелке. В свой ход, вытяните одну карту из колоды. Затем выберите и разыграйте одну из Ваших двух карт, применив ее эффект (даже если он Вам навредит).

Разыгранная карта остается в Вашей игровой зоне **лицевой стороной вверх**, а Вы держите другую карту закрытой у себя на руке.

## Выбывание из раунда

Некоторые карточные эффекты выбивают Вас из текущего раунда; конкурирующий поклонник обеспечил, что Ваше письмо не будет доставлено.

Когда это произойдет, **сбросьте карту лицом вверх перед собой** (без применения эффекта карты).

До следующего раунда **Вы пропускаете ход и не можете быть выбраны для применения к Вам карточных эффектов.** Переверните

## Сыгранные и Сброшенные карты

Важно, чтобы все знали, какие карты уже были разыграны и какие карты остались в колоде, поэтому любые разыгранные или сброшенные карты всегда должны быть видны всем.

## Конец Раунда

Раунд завершается одним из двух способов: когда колода заканчивается или когда в раунде остается только один игрок.

### Завершение Колоды

После любого хода, если колода заканчивается, все игроки оставшиеся в игре вскрывают и сравнивают свои карты на руках.

Если у Вас самая ценная карта, Вы выигрываете раунд и получаете один знак симпатии



Ваше письмо было успешно доставлено принцессе.

Если ничья, то все связанные игроки выигрывают раунд, и каждый получает по одному жетону.

### Остался Один Игрок

Если Вы единственный игрок, который остался в раунде (все остальные вышли из-за карточных эффектов), раунд немедленно заканчивается;

Вы выигрываете и получаете один жетон симпатии.

# Начало Следующего Раунда

Чтобы начать новый раунд, повторите шаги 2-4 “подготовки к игре” (перетасуйте карты персонажей, отложите некоторые в сторону и раздайте каждому игроку по одной карте). Игрок, победивший в предыдущем раунде, делает первый ход. Если в предыдущем раунде была ничья, решите случайным образом среди связанных игроков, кто выполнит первый ход.

## Победа в Игре

Игра заканчивается, когда у одного игрока есть достаточно жетонов симпатии, чтобы выиграть (в зависимости от количества игроков — см. таблицу ниже). Несколько игроков могут одновременно выиграть игру.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



# Эффекты Карт

На каждой карте изображен ключевой человек в жизни принцессы. Набор точек на левой стороне каждой карты показывает, сколько таких карт в колоде (желтым цветом, отмечены карты которые нужно изъять для классической версии, см. стр. 14).

Текст на картах представляет собой краткое описание эффекта. В следующем разделе, стр. 8-13, приведены полные правила для каждого персонажа.



## 9. Принцесса ●

Если Вы играете, либо сбрасываете Принцессу по какой-либо причине, Вы немедленно выбываете из раунда.



## 8. Графиня ●

Графиня не имеет никакого эффекта, когда ее карту играют или сбрасывают.

Вы **обязаны** разыграть Графиню в Ваш ход, если другая карта у Вас на руке **Король** или **Принц**.

Вы можете выбрать Графиню в качестве карты в свой ход, даже если у вас нет Короля или Принца.

Когда сыграете карту Графини, **не раскрывайте свою вторую карту**; другие игроки не будут знать, были ли Вы вынуждены так поступить или просто решили ее сыграть.

Эффект Графини не применяется, когда Вы тяните карты для других эффектов (Канцлер).

## 7. Король ●

Выберите другого игрока и обменяйтесь с ним картами на руках.





## 6. Канцлер ○○

Возьмите из колоды две карты. Выберите и оставьте на руке **одну** из трех карт, а две другие положите рубашкой вверх на дно колоды в любом порядке.

Если в колоде осталась одна карта, вытяните ее и верните только одну карту. Если в колоде карт не осталось, то эта карта разыгрывается без всякого эффекта.



## 5. Принц ○○

Выберите **любого** игрока (в том числе и себя). Этот игрок сбрасывает карту с руки (не применяя ее эффекта) и тянет новую карту из колоды.

Если колода пуста, то выбранный игрок тянет карту, отложенную в начале раунда.



Если игрок выбирает Вас для эффекта принца, и Вы вынуждены сбросить Принцессу, Вы выбываете из раунда.



## 4. Служанка ○○

До начала Вашего следующего хода другие игроки не могут выбрать Вас для применения эффектов своих карт.

В том редком случае, когда все остальные игроки “защищены” Служанкой, когда Вы разыгрываете карту, сделайте следующее:

- ♣ Если карта требует, чтобы Вы выбрали **другого игрока** (Стражница, Священник, Барон, Король), карта разыгрывается без эффекта.
- ♣ Если карта требует, чтобы Вы выбрали в свой ход **любого игрока** (Принц), то Вы должны выбрать себя для применения эффекта.



### 3. Барон ●●

Выберите другого игрока. Вы и этот игрок тайно сравниваете свои карты на руке. Тот, у кого карта с более низким значением, выбывает из раунда.

Если случилась ничья, то ни один из игроков не выбывает из раунда.



### 2. Священник ●●

Выберите другого игрока и тайно посмотрите его карту на руке (не раскрывая ее никому другому).



### 1. Стражница ●●●●●●●

Выберите другого игрока и назовите любого персонажа кроме Стражницы. Если у игрока есть эта карта, он выбывает из раунда.



## О. Шпионка ○○

Шпионка не имеет эффекта при игре или сбрасывании.

В конце раунда, если Вы единственный игрок, который сыграл или сбросил Шпионку, Вы получаете один жетон симпатии. Это не считается победой в раунде; победитель (даже если это Вы) все еще получает свой жетон. Даже если Вы играете и/или сбрасываете двух шпионов, Вы получаете только один жетон.

## Нарушение Правил

Есть много способов, когда игрок может невольно или намеренно нарушить правила (в том числе и обмануть) если он выбран для применения эффекта **Стражницы** или не сыграть, если требуется, **Графиню**.

Игроки должны убедиться, что они понимают правила игры и всегда перепроверять карты. Подобные ошибки могут сильно нарушить игровой процесс.

## Классическая версия

В это издание *Love Letter* включены правила игры в классическую версию игры, хотя она поддерживает только 2–4 игрока.

Чтобы сыграть в классическую версию, перед началом игры верните 5 карт в мешочек:

♠ 1 Стражница

♠ 2 Канцлера

♠ 2 Шпионки

Все остальные правила игры остаются без изменений.

# Lozgameau Узры

**Game Design:** Seiji Kanai

**Game Development:** Justin Kempainen & Alexandar Ortloff

**Producer:** Justin Kempainen

**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



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. .



# Краткий Справочник

## Подготовка и Начало Раунда

Перетасуйте 21 карту. Отложите одну лицевой стороной вниз (и еще три лицевой стороной вверх, если Вы играете вдвоем).

Раздайте по одной карте каждому игроку. Игрок, который последним написал письмо (или выиграл предыдущий раунд), делает первый ход.

## В Свой Ход

Вытяните одну карту. Разыграйте одну из Ваших двух карт, применив ее эффект.

## Конец Раунда

Раунд заканчивается одним из двух способов, и победитель получает один жетон симпатии:

- ♣ Если закончилась колода, то выигрывает старшая карта.
- ♣ Если все игроки, кроме одного, выбыли из раунда, то выигрывает оставшийся игрок.