



# Love Letter™

## Premium Edition

A Premium Edition egy új játékmód a Love Letterhöz 5-8 játékos részére. Az eredeti, 16 lapos paklin felül az alábbi kártyákat tartalmazza:

- 1 db Orgyilkos, értéke: 0
- 1 db Udvari Bolond, értéke: 0
- 3 db Őr, értéke: 1
- 2 db Bíboros, értéke: 2
- 2 db Bárónő, értéke: 3
- 2 db Udvaronc, értéke: 4
- 2 db Gróf, értéke: 5
- 1 db Rendőr, értéke: 6
- 1 db Özvegy Királyné, értéke: 7
- 1 db Püspök, értéke: 9

### **Előkészületek és a játék menete (5-8 játékos esetén)**

Ha 5-8 játékos játszik, akkor keverd bele mind a 32 kártyát egy pakliba. A megkevert kártyákat lefordítva helyezd az asztalra. Húzd fel a legfelső kártyát, ne nézd meg, csak rakd félre. Ezután minden játékos egy lapot húz a pakliból.

A játék hasonlóképpen működik, mint 2-4 játékos esetében. Különbség viszont, hogy amikor egy kártya kijátszásához szükséges megnevezni egy bizonyos értékű kártyát, akkor 5-8 fős játék esetén ugyanolyan értékkel több különböző kártya is bír. Például ha az Őrt kijátszva 4-et mondasz be, akkor az a Szobalányt és az Udvaroncot egyaránt érinteni fogja.

## A játék vége és a győzelem (5-8 játékos)

Az 5-8 játékosos változatban az a játékos győz, aki 4 Szerelemjelzőt összegyűjt. Mivel az 5-8 játékosos változatban Szerelemjelzőhöz nem csak a körök megnyerésével van mód hozzájutni, így megeshet, hogy a olyan játékos lesz a győztes, aki egyetlen kört sem nyert meg. Ilyenek az udvari intrika szeszélyei!

Az is előfordulhat, hogy két (vagy több) játékos döntetlent játszik, megint csak az itt használt kártyák különleges képességeiből fakadóan. Ilyenkor tehát a Hercegnőt több kérő is megkörnyékezte, és nekik most meg kell küzdeniük a figyelméért. Ilyen esetben a döntetlen játszó játékosok egy újabb fordulót játszanak, amely eldönti, ki nyeri végül a hercegnő kezét és a játékot!

Tegyük fel, hogy két játékos, Nándi és Piroska marad a játékban. Mindkettejüknek 3 Szerelemjelzője van. Nándi dobópaklijában ott van a Rendőr (Ha ez a kártya a dobópakliban van, amikor akkor kiesés esetén kapsz egy Szerelemjelzőt). Piroska kijátszik egy kártyát, amivel kiejti Nándit a körből. Ebben az esetben Piroska lenne a forduló győztese, mivel egyedül ő maradt játékban, tehát megkapja a Szerelemjelzőt. Nándi viszont vigyorogva mutat a Rendőrrre, amely miatt ő is jogosulttá válik egy Szerelemjelzőre. Tehát mindkét játékosnak megvan a 4 Szerelemjelzője, és így holtverseny áll elő. Nándinak és Piroskának ezért döntőt kell játszania, hogy eldőljön, melyikük a győztes.

Az alábbi kártyákat csak a Love Letter Premium 5-8 játékosos játékaiban használjuk:

### **9: Vinizio, a Püspök**

*Közismerten kimért és számító figuraként Vinizio püspök könnyen tűnhet cselszövőnek vagy legalábbis opportunistának. Az igazság azonban az, hogy mélyen törődik gyülekezete sorsával, és mindent megtesz, hogy megvédje és segítse őket.*

Ha dobod a Püspököt, mondhatsz egy számot és megnevezhetsz egy játékost. Ha ennek a játékosnak az általad bementetett értékű kártya van a kezében, kapsz egy Szerelemjelzőt. Ha ezzel elég Szerelemjelződ gyűlt össze a győzelemhez, a játék azonnal véget ér. Ha megkaptad a szerelemjelzőt, akkor az a játékos, akinek ezzel fény derült a lapjára, tetszése szerint dobhatja azt (azonban ilyenkor annak hatásai nem érvényesülnek, kivéve a Hercegnőt), és húzhat helyette újat.

A forduló végén a Püspök 9-es értéke ellenére veszít a Hercegnővel szemben, ha kézben tartott lapok értékének összehasonlítására kerül sor. Minden egyéb esetben 9-esnek számít az értéke.

### **7: Tummia, az Özvegy Királyné**

*Arnaud király anyját, az özvegy Tummia anyakirálynét összetörte menyé, Marianna királyné letartóztatása. Figyelmét most az unokájára, Annette hercegnőre összpontosítja, akiben sokat felfedez a félreállított királynő személyiségéből.*

Amikor dobod az Özvegy Királynét, válassz egy másik játékost, aki még játékban van. Vele titokban hasonlítsátok össze a kezetekben lévő lapokat. Akinek magasabb értékű lap van a kezében, kiesik a körből. Döntetlen esetén nem történik semmi.

## **6: Viktor, a Rendőr**

*A királyi udvar biztonsága végső soron a Rendőr, Viktor kezében van, és ő arra jutott, hogy felségárulásért letartóztatja a Királynét. Kötelességének súlya alatt eltökélten dolgozik az ifjú Hercegnő védelmében.*

A Rendőr némiképp szokatlan kártya, mivel bár dobáskor a legtöbb másik kártyával ellentétben nem fejt ki semmilyen hatást, ellenben ha úgy esel ki a körből, hogy ő a dobópaklidban van, akkor igen. Ilyen esetben mutasd fel a Rendőrt és zsebedbe az érte járó Szerelemjelzőt. Ha ezzel összegyűlt elég Szerelemjelződ a győzelemhez, akkor a játék rögtön véget ér és győzöl.

## **5: Guntram, a Gróf**

*A ravasz és ambiciózus Gróf, Guntram nagy gondot fordít rá, hogy olyan embernek ajánlja fel támogatását, akiről feltételezi, hogy hasznot hozhat neki az udvarban. Miután döntött, hogy ki mellé áll, hűsége megingathatatlan, és a kulisszák mögött folyamatosan dolgozik a pártfogoltja érdekében.*

A kör végén, ha a győztes meghatározásához szükséges a kézben lévő lapok értékének összehasonlítása, a Gróf eggyel növeli ezt a számot. Ez azonban halmozódhat, tehát ha mindkét Gróf kártya a te dobópaklidban van, akkor az érték 2-vel nő. Ebben az esetben a 7-es értékű kártyák – a Grófnő és az Özvegy Királyné – legyőzik a Hercegnőt. Ha a Gróffal növelt kártyaérték döntetlent hoz ki, akkor a holtversenyben lévő játékosok dobópaklijában található kártyák összértéke dönt arról, hogy ki lesz a győztes.

#### **4: Morris, az Udvaronc**

*Az Udvaronc igazi opportunistája. Mértéktelenül alázatos, és ezt arra használja, hogy a nála hatalmasabb és befolyásosabb udvari figurákból szívességeket csikarjon ki, majd ezeken felkapaszkodva erősítse saját udvari pozícióját.*

Ha dobod az Udvaroncot, válassz egy játékos (akár saját magadat). Amennyiben a következőnek kijátszott kártyának van olyan hatása, amihez célszemély(eke)t kell kijelölni, legalább az egyik célszemély az lesz, akit az Udvaronccal kijelöltél.

#### **3: Fiona, a Bárónő**

*Bár Fiona bárónő látszólag megelégszik azzal, hogy férje, Talus báró politikai árnyékában marad, ez valójában csel. Fiona lelkes híve az udvari intrikának, és határozott, bár diszkrét machinációival igyekszik a saját előnyére formálni a dolgokat, függetlenül attól, hogy ez épp ellenkezik-e férje érdekeivel.*

Ha dobod a Bárónőt, megnézheted egy vagy két játékos kézben tartott lapját. Nem mondhatod el a többi játékosnak, melyek ezek a lapok.

#### **2: Vesper, a Bíboros**

*Mint istenfélő és hírhedten kompromisszumképtelen ember, Vesper bíboros tenne róla, hogy a Hercegnő a „megfelelő” kérőhöz menjen feleségül – és minél hamarabb, ha már itt tartunk. A lány boldogsága nyilván egy mérlegelendő szempont, de a királyi család stabilitása és különösen az örökösödés kérdése a Királynő állítólagos felségárulása fényében döntő fontosságú.*

Ha dobod a Bíborost, válassz pontosan két játékos (az egyik lehetsz te magad is), akik kicserélik a kezükben lévő lapokat. A cserét követően megnézheted az abban részt vevő játékosok közül valamelyiknek a kezében tartott lapot, de nem árulhatod el a többieknek, hogy ez melyik volt. Ha az adott körben kevesebb, mint 2 játékos közül választhatsz (pl. a Szobalány vagy az Udvaronc hatása miatt), ezt a kártyát hatás nélkül eldobjuk.

### **1: Dougaul, az Őr**

*A zord, de gerinces Dougaul minden ízében elkötelezett a királyi család biztonsága és jóléte, valamint őrtársa, Odette iránt. Állhatatos, már-már atyai szeretettel viseltetik az ifjú Hercegnő iránt, és elővigyázatos, fürkésző szemmel méregeti kérőit, akik a kegyét keresik.*

Ha dobod az Őrt, válassz egy játékos és mondj egy kártyaértéket (az 1-est kivéve). Ha a választott játékos kezében van egy ilyen értékű kártya, akkor a játékos kiesik a körből. Ha egyik játékos sem választható (pl. a Szobalány vagy az Udvaronc hatása miatt), ezt a kártyát hatás nélkül eldobjuk.

### **0: Darius, az Udvari Bolond**

*Bár Dariust gyakran látni az udvarban, az ő célja mindössze a szórakoztatás. Ennek egy lehetséges olvasata az, hogy a befolyása elhanyagolható, viszont mint számos más alacsony státuszú udvari dolgozó esetében, Darius javarészt láthatatlan az udvari előkelőségek számára. Ebből adódóan sokkal többet lát és hall, mint azt a legtöbben gondolnák, ez pedig egy sajátos és figyelemre méltó befolyást ad a kezébe.*

Ha dobod az Udvari Bolondot, válassz egy másik játékos – ha van rá mód, azt a játékos, akiről feltételezed, hogy meg meg fogja nyerni a kört. Helyezd az Udvari Bolond-jelzőt a választott játékos mellé, hogy mindenki emlékezessen a választásodra. Ha igazad van, és az általad választott játékos valóban megnyeri a kört, kapsz egy Szerelemjelzőt. Ha ezzel összegyűlt elég Szerelemjelződ a győzelemhez, akkor a játék rögtön véget ér és győzöl.

## **0: Orgyilkos**

*Az Orgyilkos fenyegető és ravasz figura, aki bárkinek hajlandó dolgozni, ha megfizetik. Különös tehetséggel csúszik át az udvari őrségen, mely után lehetősége nyílik zavartalanul folytatni titokzatos tevékenységeit – ez éppenséggel lehet egy kérő levelének célba juttatása a Hercegnőhöz, vagy valami sokkal baljóslatúbb is...*

Ennek a kártyának csak akkor van hatása, ha a kezedben van. Ha egy másik játékos kijátssza ellened az Őrt, akkor függetlenül attól, milyen számot mond be (még ha nullát is!), az Őrt kijátszó játékos kiesik a körből, te viszont nem. Persze ilyenkor az összes többi játékos is tudni fogja, hogy nálad van az Orgyilkos. Helytelen és veszélyes lenne egy ilyen kellemetlen figurával mutatkozni, ezért aztán amint az Orgyilkos kifejtette hatását, rögtön el kell dobnod. Húzz helyette új kártyát. Ha a húzópakli már kifogyott, akkor húzd fel azt a kártyát, amit a forduló elején félreraktatok.