



Utiliser cette Version de D mo

Cette version de *Love Letter* est pr vue pour 2   4 joueurs. Pour assembler le jeu, d coupez les feuillets et pliez-les en deux pour obtenir des cartes recto verso.



Il vous faudra aussi 13 marqueurs quelconques (utilisez des pi ces ou des jetons) qui serviront de pions Faveur.

Retrouvez *Love Letter* sur www.edgeent.com

Z-MAN[®] games EDGE

  2019 Z-Man Games. Z-Man Games est   de Z-Man Games. Love Letter et le logo Z-Man sont TM de Z-Man Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM &   Gamegenic GmbH, Allemagne. Images non contractuelles.



Mise en Place

1. Donnez 1 carte R f rence   chaque joueur et remettez celles inutilis es dans la bo te. Ces cartes indiquent la valeur, l'effet et la quantit  de chaque type de carte Personnage.
2. M langez les 16 cartes Personnage pour constituer le paquet. Placez celui-ci face cach e sur la table, ainsi que les 13 pions Faveur,   port e de tous les joueurs.
3. Prenez la premi re carte du paquet et mettez-la de c t  **face cach e** sans la regarder. Si la partie compte 2 joueurs, piochez 3 cartes suppl mentaires et mettez-les de c t  **face visible**.
4. Distribuez 1 carte du paquet   chaque joueur en tant que main de d part.
5. Celui d'entre vous qui a r dig  une lettre manuscrite le plus r cemment est le premier joueur.

D roulement de la partie

Tour des Joueurs

Effectuez vos tours de jeu en sens horaire.   votre tour, piochez une carte du paquet. Choisissez et jouez ensuite l'une de vos deux cartes en r solvant son effet. Une carte jou e reste **face visible** dans votre zone de jeu, et vous gardez l'autre en main.

Quitter la Manche

Certains effets de cartes vous forcent   quitter la manche en cours. Lorsque cela se produit, **d faussez votre main face visible devant vous** (sans r soudre les effets de carte). Jusqu'  la prochaine manche, **vous ne pouvez plus  tre cibl  par des effets de cartes, et vous passez votre tour**. En guise de rappel, retournez votre carte R f rence, face « sceau bris  » visible.

Cartes Jou es et D fauss es

Chaque carte jou e ou d fauss e **doit toujours rester visible de tout le monde**.

Fin de la Manche

La manche peut s'achever de deux mani res : soit quand le **paquet est  puis **, soit lorsqu'il ne reste **plus qu'un seul joueur en lice**.

 puisement du Paquet

  la fin de n'importe quel tour, si le paquet est  puis , tous les joueurs encore en lice r v lent et comparent les cartes de leur main.

Si vous d tenez la carte dont la valeur est la plus  lev e, vous remportez la manche et **gagnez un pion Faveur**.

En cas d' galit , tous les joueurs concern s remportent la manche et **chacun d'eux gagne un pion Faveur**.

Dernier Joueur en Lice

Si vous  tes le seul joueur encore en lice (tous les autres ont quitt  la manche suite   des effets de cartes), cette manche s'ach ve imm diatement ; vous la remportez et **gagnez un pion Faveur**.

Commencer la manche suivante

Pour d buter la manche suivante, r it rez les  tapes 2   4 de la mise en place (m langez toutes les cartes Personnage, mettez-en de c t  et distribuez-en une   chaque joueur). **Le joueur qui a remport  la manche pr c dente** effectue son tour en premier. Si plusieurs joueurs  taient ex-aequo, d terminez au hasard lequel jouera le premier.

Remporter la Partie

La partie s'ach ve lorsqu'un joueur d tient suffisamment de pions Faveur pour gagner (ce qui d pend du nombre de joueurs, voir tableau ci-dessous). Il est possible que plusieurs joueurs remportent simultan ment la partie.

	2	3	4
	6	5	4

Effets des Cartes

Cette section fournit les règles complètes pour chaque personnage.



9. Princesse ●

Si vous jouez ou défaussez la Princesse, quel qu'en soit la raison, vous quittez immédiatement la manche.



8. Comtesse ●

La Comtesse n'a pas d'effet lorsqu'elle est jouée ou défaussée.

Si l'autre carte de votre main est le Roi ou un Prince, vous devez

jouer la Comtesse pendant votre tour.

Lorsque vous jouez la Comtesse, **ne révélez pas votre seconde carte** ; les autres joueurs ne sauront pas si vous avez été contraint de l'utiliser ou si vous l'avez choisi.



4. Servante ●●

Jusqu'au début de **votre prochain tour**, les autres joueurs ne peuvent pas vous cibler lorsqu'ils résolvent leurs effets de cartes.

Dans les cas extrêmement rares où **tous les autres joueurs** encore en lice seraient « protégés » par une Servante au moment où vous jouez une carte, suivez ces consignes :

- Si cette carte nécessite que vous choisissiez **un autre joueur** (Garde, Prêtre, Baron ou Roi), elle n'a pas d'effet.
- Si cette carte nécessite que vous choisissiez **n'importe quel joueur** (Prince), vous êtes contraint de vous cibler vous-même pour résoudre son effet.



3. Baron ●●

Choisissez un autre joueur et comparez vos mains. Celui qui détient la carte dont la valeur



7. Roi ●

Choisissez un autre joueur et échangez votre main contre la sienne.



6. Chancelier

Le Chancelier n'est présent que dans l'édition complète de *Love Letter*.



5. Prince ●●

Choisissez **n'importe quel** joueur (y compris vous-même). Le joueur choisi défausse sa main (sans résoudre l'effet de sa carte) et en

pioche une nouvelle.

Si le paquet est épuisé, le joueur choisi pioche la carte mise de côté face cachée.

Si un joueur vous cible en résolvant l'effet du Prince et que vous êtes contraint de défausser la Princesse, vous quittez la manche.

est la plus faible quitte la manche. En cas d'égalité, aucun de vous deux ne quitte la manche.



2. Prêtre ●●

Choisissez un autre joueur et regardez sa main (sans la montrer à quiconque).



1. Garde ●●●●●

Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que le Garde. Si le joueur choisi a cette carte en main, il quitte la manche.



0. Espionne

L'espionne n'est présent que dans l'édition complète de *Love Letter*.

Pour assembler le jeu, découpez les feuillets et pliez-les en deux pour obtenir des cartes recto verso.



Résumé des Règles

Mise en Place et Début de la Manche

Mélangez les 16 cartes Personnage. Mettez-en une de côté face cachée (plus 3 autres face visible si votre partie compte deux joueurs).

Distribuez une carte à chaque joueur. Celui d'entre vous qui a rédigé une lettre manuscrite le plus récemment est le premier joueur.

Tour des joueurs

Piochez une carte. Jouez une de vos deux cartes et résolvez son effet.

Fin de la Manche

La manche peut s'achever de deux manières, et le gagnant reçoit un pion Faveur :

- Si le paquet est épuisé, la plus haute carte l'emporte.
- Si tous les joueurs sauf un ont quitté la manche, le dernier joueur en lice l'emporte.

1

Garde



Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que le Garde.
Si le joueur choisi a cette carte en main, il quitte la manche.

1

Garde



Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que le Garde.
Si le joueur choisi a cette carte en main, il quitte la manche.

1

Garde



Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que le Garde.
Si le joueur choisi a cette carte en main, il quitte la manche.

1

Garde



Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que le Garde.
Si le joueur choisi a cette carte en main, il quitte la manche.

1

Garde



Choisissez un autre joueur et nommez un personnage autre que le Garde. Si le joueur choisi a cette carte en main, il quitte la manche.

2

Prêtre



Choisissez un autre joueur et regardez sa main.

2

Prêtre



Choisissez un autre joueur et regardez sa main.

3

Baron



Choisissez un autre joueur et comparez discrètement vos mains. Celui dont la carte a la plus faible valeur quitte la manche.

3

Baron



Choisissez un autre joueur et comparez discrètement vos mains. Celui dont la carte a la plus faible valeur quitte la manche.

4

Servante



Jusqu'à votre prochain tour, les effets de cartes des autres joueurs ne peuvent pas vous cibler.

4

Servante



Jusqu'à votre prochain tour, les effets de cartes des autres joueurs ne peuvent pas vous cibler.

5

Prince



Choisissez n'importe quel joueur, y compris vous-même. Le joueur choisi défausse sa main et en pioche une nouvelle.

5

Prince



Choisissez n'importe quel joueur, y compris vous-même. Le joueur choisi défause sa main et en pioche une nouvelle.

8

Comtesse



Si votre main contient le Roi ou un Prince, vous devez jouer la Comtesse.

7

Roi



Choisissez un autre joueur et échangez vos mains.

9

Princesse



Si vous jouez ou défausez la Princesse, vous quittez la manche.



- 9-Princesse (x1) : Quittez le round si vous la jouez/défaussez.
- 8-Comtesse (x1) : Vous devez la jouer si vous détenez le Roi ou un Prince.
- 7-Roi (x1) : Échangez votre main contre celle d'un autre joueur
- 6-Chancelier (dans l'édition intégrale).
- 5-Prince (x2) : Défaussez votre main et piochez à nouveau.
- 4-Servante (x2) : Vous êtes immunisé contre les autres cartes jusqu'à votre prochain tour.
- 3-Baron (x2) : Comparez votre main avec celle d'un autre joueur.
- 2-Prêtre (x2) : Regardez la main d'un autre joueur.
- 1-Garde (x5) : Devinez la main d'un autre joueur.
- 0-Espionne (dans l'édition intégrale).



- 9-Princesse (x1) : Quittez le round si vous la jouez/défaussez.
- 8-Comtesse (x1) : Vous devez la jouer si vous détenez le Roi ou un Prince.
- 7-Roi (x1) : Échangez votre main contre celle d'un autre joueur
- 6-Chancelier (dans l'édition intégrale).
- 5-Prince (x2) : Défaussez votre main et piochez à nouveau.
- 4-Servante (x2) : Vous êtes immunisé contre les autres cartes jusqu'à votre prochain tour.
- 3-Baron (x2) : Comparez votre main avec celle d'un autre joueur.
- 2-Prêtre (x2) : Regardez la main d'un autre joueur.
- 1-Garde (x5) : Devinez la main d'un autre joueur.
- 0-Espionne (dans l'édition intégrale).



- 9-Princesse (x1) : Quittez le round si vous la jouez/défaussez.
- 8-Comtesse (x1) : Vous devez la jouer si vous détenez le Roi ou un Prince.
- 7-Roi (x1) : Échangez votre main contre celle d'un autre joueur
- 6-Chancelier (dans l'édition intégrale).
- 5-Prince (x2) : Défaussez votre main et piochez à nouveau.
- 4-Servante (x2) : Vous êtes immunisé contre les autres cartes jusqu'à votre prochain tour.
- 3-Baron (x2) : Comparez votre main avec celle d'un autre joueur.
- 2-Prêtre (x2) : Regardez la main d'un autre joueur.
- 1-Garde (x5) : Devinez la main d'un autre joueur.
- 0-Espionne (dans l'édition intégrale).



- 9-Princesse (x1) : Quittez le round si vous la jouez/défaussez.
- 8-Comtesse (x1) : Vous devez la jouer si vous détenez le Roi ou un Prince.
- 7-Roi (x1) : Échangez votre main contre celle d'un autre joueur
- 6-Chancelier (dans l'édition intégrale).
- 5-Prince (x2) : Défaussez votre main et piochez à nouveau.
- 4-Servante (x2) : Vous êtes immunisé contre les autres cartes jusqu'à votre prochain tour.
- 3-Baron (x2) : Comparez votre main avec celle d'un autre joueur.
- 2-Prêtre (x2) : Regardez la main d'un autre joueur.
- 1-Garde (x5) : Devinez la main d'un autre joueur.
- 0-Espionne (dans l'édition intégrale).