



Love Letter

Strážná na okamžik pohlédla na Bartoloměje Kaisse a zamračila se: “Je mi líto, mistře Kaissi, ale princezna nyní nepřijímá návštěvy. Očividně je zoufalá z uvěznění své matky.”

“Samozřejmě,” souhlasil mladý skladatel, přikývl a zatvářil se soucitně. “Ale já nejsem návštěva, jak vidíte. Její Výsost si vyžádala mou přítomnost. Budeme procvičovat její zpěv.”

“Princezna již má učitele zpěvu,” odpověděla nevrle žena a zvedla obočí.

“Odette, jsem si jistá, že to ví,”
řekl milý hlas, který se rozlehl
halou spojující palác a rezidenci.
Oba se otočili a uviděli, jak k nim
kráčí Susannah, jedna z komorných
princezny Anetty. “Co chce mladý
skladatel říci, je to, že Anetta si pro
své cvičení vyžádala jeho dílo.”

Mladá žena se usmála na strážnou a
na Bartoloměje spiklenecky mrkla.

Bartoloměj vytáhl ze svého vaku
zapečetěný tubus. “Mohla bys být
tak laskavá a donést princezně tyto
noty, má drahá Susanno?” řekl s
úsměvem a jemným kývnutím.

Strážná si od něj tubus vzala, ale jakmile změnil držitele, něco malého se uvnitř pohnulo. “Co to je?” zeptala se strážná a zatřásla tubusem u ucha.

No, určitě to nebude ta malá soška ptáčka, která se princezně tak líbila, pomyslel si Bartoloměj. “To je... pero a inkoust, které jsem používal při zápisu not, kdyby chtěl maestro něco změnit. Přidávám je vždycky ke každé své nové skladbě.”

Susannah jemně vzala tubus od podezřívavé strážné a hravě jí vyhubovala: “Odette, necháš toho, prosím? Je to jen trocha hudby.”

“Zajistím, že mylady vaše dílo dostane,” dodala s rukou na Bartolomějově paži. “Jsem si jistá, že je celá nedočkavá na obsah.”

CÍL

Po uvěznění královny Marianny za zradu nebyl nikdo zdrcenější, než její dcera, princezna Anetta.

Ctitelé z městského státu Tempest se snaží námluvami rozptýlit Anettiny chmury a vnést do jejího života trochu radosti.

Ty představuješ jednoho z těchto ctitelů a snažíš se princezně doručit svůj milostný dopis. Bohužel se však princezna zavřela v paláci a při doručování zprávy tedy musíš spoléhat na prostředníky.

V průběhu hry máš v ruce jednu kartu. Na kartě je osobnost, která právě nese tvůj milostný dopis princezně.

Ujisti se, že na konci dne nese tvůj dopis osoba, která je princezně co nejbližší, aby bylo zaručeno, že tvé vyznání dostane princezna jako první.

HERNÍ KOMPONENTY

Hra Love Letter by měla obsahovat následující komponenty. Pokud je neobsahuje, kontaktuje podporu na customerservice@alderac.com.

- 16 herních karet
- 4 referenční karty
- žetony náklonnosti

HERNÍ KARTY

Ve hře je 16 karet. Každá různě pojmenovaná karta představuje někoho v královské rezidenci.

Každá karta má v levém horním rohu uvedenou hodnotu – čím vyšší číslo, tím je osoba blíže k princezně. Dole na kartě je rámeček s textem,

který popisuje účinek při odhození karty.

REFERENČNÍ KARTY

Na těchto kartách je soupis herních karet, stejně jako popis jejich účinku a kolik jich je ve hře. Tyto karty se nepoužívají při hře, slouží jen jako nápověda.

ŽETONY NÁKLONNOSTI

Ke hře jsou přiloženy také červené žetony náklonnosti. Tyto žetony se používají na sledování Anettiny stále rostoucí náklonnosti k těm ctitelům, jejichž dopisy jí jsou doručeny.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte 16 herních karet, položte je rubem nahoru a vytvořte z nich dobírací balíček. Vrchní kartu z balíčku odložte stranou, ale nedívejte se na ni.

Pokud hrajete jen ve dvou hráčích, vezměte z balíčku ještě horní tři karty a položte je lícem nahoru vedle balíčku. V průběhu kola nebudou použity.

Každý hráč si z balíčku dobere jednu kartu, kterou drží v ruce tak, aby ji protihráči neviděli.

Začíná ten hráč, který měl jako poslední rande (v případě shody začíná mladší hráč).

IAK HRÁT

Love Letter se hraje v sérii kol. Každé kolo představuje jeden den. Na konci každého kola je dopis jednoho hráče doručen princezně Anettě a ta si jej přečte.

Když přečte od jednoho ctitele dostatek dopisů, zamiluje se do něj a dovolí mu dvořit se jí. Tento hráč vyhraje princeznino srdce a také hru.

PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu si doberte svrchní kartu z balíčku a vezměte si ji do ruky. Poté si vyberte jednu ze svých dvou karet a odhodte ji před sebe

lícem nahoru. Proveďte účinek právě odhozené karty. Účinek musíte aplikovat dokonce, i když je to pro vás nevýhodné.

Účinky jednotlivých karet jsou popsány na straně 15. Pokud byste měli ohledně zvláštního účinku nějaké otázky, odpovědi najdete také tam.

Všechny odhozené karty zůstávají ležet před hráčem, který je odhodil. Karty překrývejte tak, aby bylo jasné, v jakém pořadí byly odhozeny. To pomáhá hráči odhadnout, jaké karty mohou mít ostatní hráči.

Jakmile provedete účinek karty,
začíná tah hráč po vaší levici.

SKONČENÍ V KOLE

Pokud musí hráč v kole skončit,
odhodí před sebe svou kartu lícem
nahoru (její účinek se neuplatní)
a až do začátku dalšího kola
neprovádí další tahy.

POCTIVOST

Když je hráč vybrán Strážnou
nebo když má v ruce Hraběnku a
současně Prince nebo Krále, může
podvádět. Navrhujeme, abyste
nehráli s takovými ničemy, kteří
podvádí u zábavné a lehké hry.

KONEC KOLA

Pokud je na konci tahu dobírací balíček prázdný, končí kolo.

Královská rezidence se na noc zavře, osoba nejbližší k princezně doručí dopis a princezna Anetta se odebere do svých komnat, aby si jej přečetla.

Všichni hráči, kteří v kole neskoučili, odkryjí karty v rukou. Kolo vyhraje ten hráč, který má osobu s nejvyšším číslem. V případě remízy vyhraje ten hráč, který vyložil osoby s vyšším součtem hodnot.

Kolo končí také v tom případě, že všichni hráči kromě jednoho v kole

skončí. V takovém případě vyhrává poslední hráč.

Vítěz dostane jeden žeton náklonnosti. Zamíchejte 16 karet a pokračujte dále podle pravidel o přípravě hry.

Protože o něm princezna při snídani mluvila příznivě, začíná v novém kole vítěz minulého kola.

VÝHRA

Hráč vyhraje hru poté, co získá určitý počet žetonů. Počet žetonů je závislý na počtu hráčů:

- 2 hráči 7 žetonů
- 3 hráči 5 žetonů
- 4 hráči 4 žetony

OSOBY

Události v této hře se odehrávají v období mezi událostmi ze dvou her v řadě Tempest, hrami COURTIER a DOMINAIRE. Zde pak najdete stručné profily osoby ze hry.

8: PRINCEZNA ANETTE

I přes omezení naivitou mládí je princezna Anette elegantní, okouzlující a překrásná. Vy si samozřejmě přejete doručit princezně svůj dopis. V záležitostech srdce je však nesmělá a v případě konfrontace s klidem hodí váš dopis do ohně a zapře, že jej kdy viděla.

Pokud odhodíte kartu Princezny – bez ohledu na to proč nebo jak

(včetně odhození pomocí Prince*)
– princezna hodí váš dopis do ohně.
Kolo pro vás končí.

7: HRABĚNKA WILHELMINA
*Wilhelmina je vždycky na lovu sličného
muže nebo šťavnatého drbu a její věk
a vznešená krev z ní dělá Anettinu
přítelkyni. I když má na princeznu velký
vliv, v přítomnosti prince nebo krále se
dělá nedostupnou.*

Na rozdíl od ostatních karet, jejichž
účinek se uplatní při odhození,
text Hraběnky se použije, dokud je
karta v ruce. Při odhození nemá ve
skutečnosti žádný účinek.

* dle vysvětlení Edwarda Bolme, AEG

Pokud máte v ruce současně Hraběnkou a Prince nebo Krále, musíte odhodit Hraběnkou.

Druhou kartu nemusíte ukazovat. Samozřejmě Hraběnkou nemusíte odhazovat, jen když máte v ruce současně členu královské rodiny. Hraběnkou si ráda hraje s myslí...

6: KRÁL ARNAUD IV.

Jednoznačný vládce Tempestu...zatím.

Vzhledem ke své roli při uvěznění královny Marianny si u princezny Anetty nestojí tak dobře, jak by jako její otec měl. Doufá ale, že se mu povede získat její přízeň zpět.

Když odhodíte kartu Krále, vyměňte si kartu v ruce s kartou jiného hráče, kterého si vyberete. Nesmíte si vyměnit kartu s hráčem, který už v kole skončil, ani s hráčem, který je chráněn Komornou. Pokud jsou všichni hráči ve hře chráněni Komornou, nemá karta Krále žádný účinek.

5: PRINC ARNAUD

Coby floutek se princ Arnaud nezabývá matčíným uvězněním tak, jak byste čekali. Od té doby, co se jeho pozornosti dožaduje mnoho žen, doufá, že se mu podaří v roli dohazovače najít princezně stejné chvilkové štěstí.

Když odhodíte kartu Prince, vyberte hráče, který ještě v kole neskončil (včetně sebe). Hráč odhodí kartu z ruky (její účinek se neuplatní) a dobere si jinou kartu. Pokud je dobírací balíček prázdný, hráč si dobere kartu, která byla při přípravě hry odložena.

Pokud ostatní hráči v kole skončili nebo jsou chráněni Komornou, musíte vybrat sebe.

4: KOMORNÁ SUSANNAH

Jen málokdo by svěřil komorné tak důležitý dopis. Ještě méně lidí by pak ocenilo chytrost a obratnost, s jakou hraje roli přihlouplé komorné. To, že jako královnina důvěrnice a oddaná

*služebnice unikla po královnině
uvěznění jakékoliv pozornosti, svědčí o
její bystré mysli.*

Po odhození Komorné budete až do začátku svého příštího tahu imunní vůči účinkům karet ostatních hráčů. Pokud jsou všichni ostatní hráči, kteří v kole neskončili, chráněni Komornou, hráč, jehož tah právě probíhá, musí, pokud je to možné, jako svůj cíl vybrat sebe.

3: BARON TALUS

Coby potomek váženého rodu, který je již dlouhou dobu oddaným spojencem královské rodiny, má baron Talus tiché a jemné vystupování. To však jen skrývá muže, který je zvyklý poroučet.

Jeho názory však mají stejnou váhu jako názory krále.

Když odhodíte Barona, vyberte si jiného hráče, který ještě v kole neskončil. Vy a vybraný hráč si tajně porovnáte karty v ruce. Hráč s nižší hodnotou karty v kole končí. V případě remízy se nic neděje. Pokud jsou všichni ostatní hráči chráněni Komornou, tato karta nemá žádný účinek.

2: KNĚZ TOMAS

Otevřený, čestný a povznášející, hledá otec Tomas každou možnost ke konání dobra. Po uvěznění královny je často vídán v paláci, kde slouží jako zpovědník, rádce a přítel.

Když odhodíte kartu Kněze, můžete se podívat na kartu jiného hráče. Kartu neukazujte ostatním.

1: STRÁŽNÁ ODETTE

Odette neochvějně a svědomitě plní své rozkazy ohledně hlídání královské rodiny...přestože její mentor se prý utopil na útěku před uvězněním za svůj podíl na královnině zradě.

Když odhodíte Strážnou, vyberte jiného hráče a jmenujte kartu (kromě Strážné). Pokud má vybraný hráč jmenovanou kartu, v kole končí. Pokud jsou ostatní hráči, kteří v kole neskončili, chráněni Komornou, tato karta nemá žádný účinek.

COPYRIGHT & KONTAKT

© 2012 by Alderac Entertainment Group. Tempest, Love Letter, and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Printed in China.

Varování: Nebezpečí udušení!
Nevhodné pro děti do 3 let.

Pro bližší informace navštivte:

www.alderac.com/tempest

a

www.alderac.com/forum

Otázky?

CustomerService@alderac.com

CREDITS

LOVE LETTER

Design: Seiji Kanai

Development: Edward Bolme

Graphic Design: Kalissa Fitzgerald

Art: Andrew Hepworth, Jeffrey

Himmelman

Writing: Edward Bolme, Seth Mason

Editing: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Layout: Kalissa Fitzgerald

Typesetting: Edward Bolme, Kalissa

Fitzgerald

Production: Dave Lepore

Playtesting: Rachel Bolme, Talon Bolme,

Jeff Plummer, Courtney Shelton, Lee

Shelton

Translation: Aradraug

TEMPEST

Original Concept: Mark Wootton, John

Zinser

Brand Management: Edward Bolme

Fiction: Seth Mason