



Love Letter™

La guardia observó a Bartolemew Kaiss de arriba abajo durante un momento y luego frunció el ceño.

—Lo siento, Maestro Kaiss, la princesa no recibe visitas en estos momentos. Como imaginaréis, está desolada por el arresto de su madre.

—Por supuesto —respondió el joven compositor mientras asentía con la cabeza y adoptaba una conveniente expresión compungida—. Sin embargo, esto no es una simple visita. Su Alteza ha reclamado mi presencia en calidad de instructor. Debo ayudarla con sus ejercicios de canto.

—La princesa ya tiene a su propio instructor de canto —respondió la arisca mujer levantando una ceja.

—Estoy segura de que ya lo sabe,

Odette — dijo una dulce voz que resonó a través del pasillo que conectaba la residencia real y el palacio.

Ambos se giraron y vieron como Susannah, una de las doncellas de la princesa Annette, se acercaba a ellos.

—Lo que el buen compositor intenta decir es que Annette ha requerido su ayuda para practicar.

La joven sonrió a la guardia y dirigió un guiño de complicidad a Bartolemew.

El compositor extrajo de su zurrón una caja lacrada de forma tubular.

—¿Serías tan amable de entregarle estas partituras, mi querida Susannah?

—dijo con una sonrisa e inclinando elegantemente la cabeza.

Sin embargo, cuando la guardia tomó el tubo de sus manos, algo pesado se deslizó en su interior.

—¿Qué es esto, Maestro? —preguntó Odette acercándose la caja a la oreja.

“Cualquier cosa menos esa figura con forma de pajarito que tanto agrada a la princesa”, pensó Bartolemew.

—Son... la pluma y el tintero que he usado para escribir las notas, en caso de que Su Alteza o el maestro deseen introducir algún cambio. Siempre entrego así mis nuevas composiciones.

Susannah tomó con suavidad la caja de manos de la guardia, aún recelosa.

—Por lo que más quieras, Odette. Solo son partituras —la reprendió animadamente la doncella.

A continuación, posó su mano sobre el brazo de Bartolemew y añadió:

—Me aseguraré de que mi señora lo reciba. Seguro que estará ansiosa por ver su contenido.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tras el arresto de la reina Marianna, acusada de alta traición, nadie quedó más desolado que su hija: la princesa Annette.

Pretendientes de todo el reino de Tempest trataron de cortejarla para aliviar su sufrimiento y devolverle la alegría.

Eres uno de los pretendientes que trata de hacer llegar su carta de amor a la princesa. Por desgracia, Su Alteza se ha encerrado en el palacio, así que deberás confiar la misiva a una serie de intermediarios.

A lo largo de la partida siempre tendrás una carta en la mano. ¡No se la reveles a nadie!, puesto que es la identidad del personaje que en estos momentos guarda tu carta de amor.

Intenta que al caer la noche tu carta esté en manos de la persona más allegada a la princesa, ¡así te asegurarás de que tu misiva sea la primera que le entreguen!

COMPONENTES

Este juego debería contener los siguientes elementos:

- 16 cartas de juego
- 4 cartas de referencia
- prendas de amor (cubos rojos)

Si no es así, contacta con atcliente@homoludicus.org para solicitar ayuda.

CARTAS DE JUEGO

Este juego se compone de 16 cartas. Cada nombre que aparece en ellas representa a un personaje del palacio real.

Las cartas muestran un valor en la esquina superior izquierda. Cuanto más alto sea este valor, más estrecha será la

relación entre el personaje que se ilustra y la princesa. En la parte inferior de las cartas encontrarás un recuadro de texto que describe el efecto que produce la carta al descartarse.

CARTAS DE REFERENCIA

Estas contienen un listado de las cartas que componen el juego, así como una descripción de sus efectos y el número de copias para cada una de ellas. Las cartas de referencia no se utilizan en la partida más que como hoja de ayuda.

PRENDAS DE AMOR

Los cubos rojos que se incluyen en el juego sirven para calcular el nivel de afecto que la princesa Annette profesa a aquellos pretendientes cuyas cartas recibe.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja las 16 cartas de juego y colócalas boca abajo para formar el mazo de robo. Retira del juego la carta superior sin que nadie, ni siquiera tú, la vea.

Si sois 2 jugadores, roba otras 3 cartas de la parte superior del mazo y déjalas boca arriba a un lado de la mesa. No las usaréis durante esta ronda.

Cada jugador roba una carta del mazo, que constituirá su mano y deberá guardar siempre en secreto.

El jugador que haya tenido la cita más reciente juega primero. En caso de empate, el jugador más joven entre los empatados dará inicio a la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El juego se desarrolla en una serie de rondas, cada una de las cuales corresponde a un día. Al final de cada ronda, la carta de amor de uno de los jugadores llega hasta la princesa Annette, quien se deleitará en su lectura.

Cuando haya leído cierto número de cartas de un mismo pretendiente, Annette se enamorará del galán y le dará permiso para cortejarla. El jugador afortunado habrá ganado el corazón de la princesa y la partida.

DESARROLLO DEL TURNO

Al comienzo de tu turno, roba la carta superior del mazo y añádela a tu mano. Luego escoge una de las 2 cartas que

tienes y descártala colocándola boca arriba delante de ti. Finalmente, aplica todos los efectos de la carta que hayas descartado, incluso si no son buenos para ti.

Puedes consultar los efectos de cada carta en la página 15 de este reglamento. Si tienes alguna duda en cuanto a casos particulares en el uso de las cartas, encontrarás la respuesta en esa misma sección.

Todas las cartas descartadas permanecen delante del jugador que las haya descartado. Colócalas parcialmente superpuestas, de modo que el orden de descarte sea visible y los jugadores puedan valerse de ellas para deducir qué cartas tienen sus oponentes.

Cuando hayas resuelto los efectos de la carta que has descartado, el turno pasará al jugador de tu izquierda.

ELIMINACIONES

Si un jugador queda eliminado de la ronda, descarta la carta que tiene en la mano y la coloca boca arriba delante de él sin aplicar sus efectos. No volverá a jugar hasta la siguiente ronda.

HONESTIDAD

Un jugador podría hacer trampas al ser elegido por la Guardia o para quedarse con la Condesa incluso si tiene el Príncipe o el Rey en la mano. Te recomendamos no jugar con tramposos dispuestos a engañarte incluso con juegos tan ligeros y divertidos como este.

FIN DE LA RONDA

La ronda termina si no quedan cartas en el mazo al final del turno. La residencia real cierra al caer la noche, la persona más allegada a la princesa le entrega una carta de amor y Annette se retira a sus aposento para leerla.

Todos los jugadores que no hayan sido eliminados muestran su mano y la persona con la carta de mayor valor gana la ronda. En caso de empate, gana el jugador empatado que haya descartado el conjunto de cartas de mayor valor.

La ronda también acaba cuando solo queda un jugador sin eliminar, en cuyo caso será el ganador.

El ganador de la ronda recibe una prenda de amor.

Baraja las 16 cartas y jugad una nueva ronda aplicando todas las reglas expuestas hasta ahora, incluidas las referentes a la preparación de la partida.

El ganador de la ronda anterior será el primero en jugar, ya que la princesa habla en buenos términos de él durante el desayuno.

FIN DE LA PARTIDA

Un jugador gana la partida cuando consigue determinado número de prendas de amor (según el número de jugadores).

- 2 jugadores: 7 prendas de amor
- 3 jugadores: 5 prendas de amor
- 4 jugadores: 4 prendas de amor

LOS PERSONAJES

Adjuntamos una breve descripción de los personajes que encontrarás.

8: LA PRINCESA ANNETTE

Limitada únicamente por la inocencia de la juventud, la princesa Annette es elegante, encantadora y hermosa. Por supuesto, desearías que leyera tu carta, pero la joven aún se sonroja al hablar de los asuntos del

corazón. Si te enfrentas a ella cara a cara, podría tirar tu carta a la chimenea y negar que la haya recibido.

Si te descartas de la Princesa, no importa cómo ni por qué, el objeto de tus atenciones arrojará tu carta al fuego. Quedas eliminado de la ronda.

7: LA CONDESA WILHELMINA

Siempre a la caza de un apuesto noble o un jugoso chismorreo, Wilhelmina es amiga de la princesa Annette gracias a su edad y a la sangre azul que corre por sus venas. A pesar de la influencia que ejerce sobre la princesa, apenas se deja ver si el príncipe o el rey andan cerca.

A diferencia del resto de las cartas, que resuelven sus efectos al descartarse, el texto que acompaña a la Condesa se

aplica mientras aún está en tu mano. De hecho, no tiene ningún efecto al descartarla.

Si en algún momento tienes esta carta en tu mano junto con el Príncipe o el Rey, deberás descartarte de la Condesa inmediatamente sin revelar la carta con la que te quedas. Por supuesto, también puedes hacerlo sin tener a un miembro de la familia real en tu mano. Digamos que, simplemente, le gusta confundir.

6: EL REY ARNAUD IV

El indiscutible monarca de Tempest... por ahora. A causa de su implicación en el arresto de la reina Marianna, la princesa Annette no lo tiene en tan alta estima como correspondería a un padre. Espera volverse a ganar el beneplácito de su hija algún día.

Si te descartas del rey Arnaud IV, debes intercambiar la carta que te queda en la mano con la de un jugador a tu elección (a excepción de aquellos que han sido eliminados de la ronda o estén protegidos por los efectos de la Doncella). Si todos los jugadores que siguen en la ronda están protegidos por los efectos de la Doncella, esta carta no tiene efecto.

5: EL PRÍNCIPE ARNAUD

Moscón por excelencia de la alta sociedad, el príncipe Arnaud no quedó tan afectado por el arresto de su madre como cabría esperar. Son muchas las mujeres que solicitan sus atenciones, por lo que hace de casamentero con la esperanza de que su hermana comparta su banal felicidad.

Si te descartas del príncipe Arnaud,

elige a un jugador que no haya sido eliminado de la ronda (incluido tú mismo) para que se descarte de su mano sin aplicar ningún efecto y robe una nueva carta. Si no quedan cartas en el mazo, ese jugador roba la carta que se ha retirado del juego al comienzo de la ronda.

Si todos los jugadores que siguen en la ronda están protegidos por los efectos de la Doncella, debes escogerte a ti mismo.

4: LA DONCELLA SUSANNAH

Son pocos los que confiarían un mensaje de tal importancia a una doncella, y menos aún los que son conscientes de la inteligencia de Susannah y su habilidad para hacerse la tonta. El hecho de que la confidente y fiel servidora de la reina pasara desapercibida

tras el arresto de Su Majestad es una prueba de su ingenio.

Si te descartas de la Doncella, serás inmune a los efectos provocados por las cartas de otros jugadores hasta el inicio de tu siguiente turno. Si todos los jugadores excepto el jugador activo están protegidos por los efectos de la Doncella, el jugador activo tendrá que escogerse a sí mismo cuando sea posible.

3: EL BARÓN TALUS

Descendiente de una respetable familia, fiel aliado de la casa real desde antaño, el barón Talus muestra una actitud amable y sosegada bajo la que se esconde un hombre que acostumbra a ser obedecido. Sus sugerencias se tratan a menudo como si provinieran del mismísimo rey.

Si te descartas del Barón, escoge a otro jugador que aún no haya sido eliminado de la ronda y comparad vuestras cartas sin mostrárselas a los demás: el que tenga la mano de menor valor queda eliminado de la ronda. En caso de empate, los efectos del Barón no se resuelven. Si todos los jugadores que quedan en la ronda están protegidos por los efectos de la Doncella, esta carta tampoco tiene efecto.

2: EL SACERDOTE TOMAS

Abierto, honesto y edificante, el padre Tomas siempre busca una oportunidad de hacer el bien. Tras el arresto de la reina, a menudo se le ve en palacio ejerciendo las labores de confesor, consejero y amigo.

Si te descartas del Sacerdote, mira la mano de otro jugador sin que nadie más la vea.

1) LA GUARDIA ODETTE

Encargada de velar por la seguridad de la familia real, Odette cumple sus órdenes con perseverancia y diligencia... a pesar de que, según los rumores, su mentor resultó abogado al tratar de escapar del arresto por participar en el golpe de estado de la reina.

Si te descartas de la Guardia, elige un jugador y di el nombre de una carta (excepto la propia Guardia). Si el jugador tiene esa carta, queda fuera de la ronda. Si todos los jugadores que quedan en la ronda están protegidos por los efectos de la Doncella, esta carta no tiene efecto.

COPYRIGHT Y CONTACTO

© 2012, Alderac Entertainment Group.
Tempest, Love Letter, y todas las marcas
relacionadas son TM y © de Alderac
Entertainment Group, Inc.
Todos los derechos reservados.

Impreso en la Comunidad Europea.

Versión española por:

© 2013, HomoLudicus Juegos, S.L.

C/Ferrer i Guardia, 28-30 1er zona / 08150 Parets

¡Atención! No apto para niños menores de 3 años.
Contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse.

Para más información, visite:



www.homoludicus.org

CRÉDITOS

LOVE LETTER

Diseño: Seiji Kanai

Desarrollo: Edward Bolme

Diseño gráfico: Kalissa Fitzgerald

Ilustraciones: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Texto: Edward Bolme, Seth Mason

Traducción: Maite Madinabeitia

Edición: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Maquetación: Kalissa Fitzgerald, Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Producción: Dave Lepore

Probadores: Rachel Bolme, Talon Bolme, Jeff Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton

TEMPEST

Concepto original: Mark Wootton, John Zinser

Gestor de marca: Edward Bolme

Ambientación: Seth Mason