

# Règles du jeu - Love Letter

## PRÉSENTATION

Dans Love Letter, 2 à 6 soupirants s'affrontent pour que leurs lettres soient remises à la Princesse du royaume, qui cherche le partenaire et le confident idéal en prévision du jour où elle montera sur le trône.

## MATÉRIEL

- 21 cartes Personnage
- 6 cartes Référence
- 13 pions Faveur
- 1 sac en tissu

## MISE EN PLACE

- 1 - Donnez 1 carte Référence à chaque joueur et remettez les cartes inutilisées dans la boîte.
- 2 - Mélangez les 21 cartes Personnage pour constituer le paquet. Placez-le face cachée sur la table à portée de tous les joueurs.
- 3 - Prenez la première carte du paquet et mettez-la de côté **face cachée** sans la regarder. Si la partie compte 2 joueurs, piochez 3 cartes supplémentaires et mettez-les de côté **face visible**.
- 4 - Distribuez 1 carte du paquet à chaque joueur en tant que main de départ.
- 5 - Celui d'entre vous qui a rédigé une lettre manuscrite le plus récemment est le premier joueur.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Love Letter se déroule selon plusieurs manches durant lesquelles vous faites appel aux alliés, aux amis et à la famille de la Princesse afin qu'ils lui remettent une lettre d'amour.

La carte que vous avez en main représente la personne qui transporte actuellement votre missive, mais elle est susceptible de changer à mesure que vous jouez et piochez des cartes pendant la manche.

Pour remporter une manche, vous devez détenir la carte dont la valeur est la plus élevée à la fin de cette manche ou être le dernier joueur en lice.

### Tour des Joueurs

Effectuez vos tours de jeu en sens horaire. à votre tour, piochez 1 carte du paquet. Choisissez et jouez ensuite l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

Une carte jouée reste **face visible** dans votre zone de jeu, et vous gardez l'autre en main.

### **Quitter la Manche**

Certains effets de cartes vous forcent à quitter la manche en cours ; un soupirant adverse s'est assuré que votre lettre n'arrive jamais à destination.

Lorsque cela se produit, **défaussez votre main face visible devant vous** (sans résoudre l'effet de la carte qu'elle contenait).

Jusqu'au début de la prochaine manche, **vous ne pouvez plus être ciblé par des effets de cartes et vous passez votre tour**. En guise de rappel, retournez votre carte Référence sur sa face illustrée d'un sceau brisé.

### **Cartes Jouées et Défaussées**

Il est primordial que chaque joueur sache quelles cartes ont déjà été jouées et quelles cartes il reste dans le paquet. Par conséquent, chaque carte jouée ou défaussée **doit toujours rester visible de tout le monde**.

### **Fin de la Manche**

La manche peut s'achever de deux manières : soit quand le paquet est épuisé, soit lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en lice.

### **Épuisement du Paquet**

Si le paquet se retrouve vide, tous les joueurs encore en lice révèlent et comparent les cartes de leur main **après le tour du joueur actif**.

Si vous détenez la carte dont la valeur est la plus élevée, vous remportez la manche et gagnez 1 pion Faveur ; votre lettre est bien parvenue à la Princesse.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la manche et chacun d'eux gagne 1 pion Faveur.

### **Dernier Joueur en Lice**

Si vous êtes le seul joueur à participer encore à la manche en cours (car tous les autres ont dû la quitter suite à des effets des cartes), celle-ci s'achève immédiatement ; vous la remportez et gagnez 1 pion Faveur.

### **COMMENCER LA MANCHE SUIVANTE**

Pour débiter la prochaine manche, réitérez les étapes 2 à 4 de la mise en place (mélangez toutes les cartes Personnage, mettez-en de côté et distribuez-en 1 à chaque joueur). **Le joueur qui a remporté la manche précédente** effectue son tour en premier.

Si la manche précédente s'est soldée par une égalité, déterminez au hasard qui sera le premier joueur parmi les concernés.

## **REMPORTER LA PARTIE**

La partie s'achève lorsqu'un joueur détient suffisamment de pions Faveurs pour gagner, ce qui dépend du nombre de joueurs. Il est possible que plusieurs joueurs remportent simultanément la partie.

2 joueurs : 6 jetons Faveurs

3 joueurs : 5 jetons Faveurs

4 joueurs : 4 jetons Faveurs

5 et 6 joueurs : 3 jetons Faveurs

## **EFFETS DES CARTES**

Chaque carte Personnage représente une personne importante dans la vie de la Princesse.

### **9 - Princesse** (1 exemplaire)

Si vous jouez ou défaussez la Princesse **pour quelque raison que ce soit**, vous quittez immédiatement la manche.

### **8 - Comtesse** (1 exemplaire)

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

Vous **devez** la jouer pendant votre tour si l'autre carte de votre main est le **Roi** ou un **Prince**.

Néanmoins, vous pouvez choisir de la jouer durant votre tour même si vous ne détenez ni le Roi ni un Prince.

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

Son effet ne s'applique pas lorsque vous piochez des cartes suite à d'autres effets (Chancelier).

### **7 - Roi** (1 exemplaire)

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

### **6 - Chancelier** (2 exemplaires)

Piochez 2 cartes du paquet et ajoutez-les à votre main. Choisissez et conservez **une** des trois cartes de votre main, puis placez les **deux autres** face cachée au-dessous du paquet (dans l'ordre de votre choix).

S'il ne reste qu'une seule carte dans le paquet, piochez-la et remettez-en une à sa place. Si le paquet est épuisé, le Chancelier n'a pas d'effet lorsqu'il est joué.

### **5 - Prince** (2 exemplaires)

Choisissez **n'importe quel** joueur, y compris vous-même. Le joueur choisi défausse sa main

(sans résoudre l'effet de la carte qu'elle contenait) et en pioche une nouvelle.

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

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

#### **4 - Servante** (2 exemplaires)

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

Dans le cas extrêmement rare 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** (2 exemplaires)

Choisissez un autre joueur et comparez discrètement vos deux mains. Celui d'entre vous qui détient la carte dont la valeur est la plus faible quitte immédiatement la manche. En cas d'égalité, aucun de vous deux ne quitte la manche.

#### **2 - Prêtre** (2 exemplaires)

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

#### **1 - Garde** (5 exemplaires)

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** (2 exemplaires)

Une Espionne n'a pas d'effet actif lorsqu'elle est jouée ou défaussée.

A la fin de la manche, si vous êtes **le seul joueur encore en lice** qui a joué ou défaussé une Espionne, vous gagnez 1 pion Faveur.

Cela ne revient pas à remporter la manche ; le vainqueur (même si c'est vous) gagne quand même son pion Faveur.

Vous ne gagnez toujours qu'un seul pion, même si vous jouez et / ou défaussez les deux Espionnes.

### **FAUTES DE JEU**

Les joueurs peuvent commettre diverses incartades (volontairement ou non), comme mentir en étant la cible d'un Garde ou ne pas jouer la Comtesse lorsqu'ils le doivent.

Assurez-vous que tous les joueurs comprennent bien les règles du jeu et vérifient leurs cartes plutôt deux fois qu'une. Des erreurs comme celles mentionnées ci-dessus peuvent perturber drastiquement l'expérience de jeu.

### **VERSION CLASSIQUE**

Cette édition de Love Letter inclut les règles de la version classique du jeu, bien qu'elle ne fonctionne qu'avec 2 à 4 joueurs.

Pour jouer à cette version, remettez les cartes suivantes dans le sac en tissu pendant la mise en place :

- 1 Garde
- 2 Chancelier
- 2 Espionne

Les autres règles du jeu restent les mêmes.