

Love Letter





DIE GESCHICHTE

Die schöne Prinzessin wartet schon lange sehnsgütig auf ihren Traumprinzen. Ihr Vater, der König, würde sie gerne mit einem Kandidaten seiner Wahl verheiraten, dem wohlhabenden Thronfolger eines benachbarten Königreiches. Doch Reichtum und Macht allein beeindrucken die Prinzessin nicht. Sie sehnt sich nach der wahren Liebe – einem Verehrer, der ihr Herz erobert. Nur wer es trotz aller Hindernisse schafft, dass seine Liebesbriefe in die Gemächer der Prinzessin gelangen, hat eine Chance ihr Herz zu erobern. Erst dann wird auch der König einsehen, dass ihm das Glück seiner Tochter über alles geht.

SPIELMATERIAL



16 PERSONENKARTEN

Auf jeder Personenkarre ist ein Mitglied des königlichen Hofes abgebildet. In der oberen linken Ecke der Karte ist der Wert der abgebildeten Person angegeben. Je höher diese Zahl ist, desto näher steht die Person der Prinzessin. Die Prinzessin selbst besitzt den höchsten Wert. Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Textfeld, in dem die Funktion oder die Besonderheit der jeweiligen Personenkarre beschrieben ist.

4 ÜBERSICHTSKARTEN

Die Übersichtskarten geben einen kurzen Überblick über alle Personenkarten und deren Funktionen oder Besonderheiten. Zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Personenkarre im Spiel vorhanden ist.

12 EIN HERZ ALS DANKESCHÖN

Am Ende jedes Tages schenkt die Prinzessin dem Verehrer, dessen Brief sie erhalten hat, ein Herz als Zeichen ihrer Zuneigung.



SPIELIDEE

Die Spieler sind Verehrer der Prinzessin und versuchen, ihr Liebesbriefe zukommen zu lassen. Dazu nutzen sie geschickt die Personen am Hof als Überbringer ihrer Liebesbekundungen. Je näher eine Person der Prinzessin steht, desto eher wird sie der Prinzessin den Brief am Ende des Tages übergeben können. Wer es schafft, das Herz der Prinzessin zu erobern, der wird dieses Spiel gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Die 16 Personenkarten werden gut gemischt. An jeden Spieler wird 1 Personenkarde ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält.

Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab. Die restlichen Personenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.

Abschließend wird die oberste Karte des Nachziehstapels als Reservekarte verdeckt beiseite gelegt.

Achtung: Beim Spiel zu zweit werden **zusätzlich** die nächsten 3 Personenkarten des Nachziehstapels gezogen und **offen** neben die Reservekarte gelegt. Sie sind in dieser Runde nicht im Spiel. Der Spieler, der als letzter ein Rendezvous hatte, beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch.

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Da er zuvor bereits 1 Personenkarte auf der Hand hatte, besitzt er nun 2 Handkarten.

Er wählt 1 dieser 2 Handkarten und spielt sie offen vor sich aus – die andere Karte behält er weiterhin verdeckt auf der Hand.

Hat die ausgespielte Karte eine Funktion, muss er sie jetzt ausführen. Abschließend legt er sie offen auf seinen persönlichen Ablagestapel, den er vor sich bildet. Die Karten des Ablagestapels werden leicht versetzt übereinandergelegt, sodass erkennbar ist, welche Karten bereits gespielt wurden.

Damit ist sein Zug beendet, und der Spieler links von ihm ist am Zug.

Hinweis: Die Funktionen und Besonderheiten der Personenkarten sind ab Seite 7-11 unter „Die Personen“ genau beschrieben.



AUSSCHEIDEN

Scheidet ein Spieler aus der laufenden Runde aus, legt er seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel – die Funktion dieser Karte wird nicht ausgeführt. Der Spieler nimmt bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil und wird in der Spielreihenfolge übersprungen.

RUNDENENDE

Die laufende Runde endet, wenn alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde.

Ist der Nachziehstapel am Ende des Zuges eines Spielers aufgebraucht, endet die Runde ebenfalls und wird wie folgt ausgewertet: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, decken ihre Handkarten auf. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt die Runde. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Spieler mit dem höchsten Kartenwert die Runde.

Der oder die Gewinner erhalten als Zeichen der Zuneigung seitens der Prinzessin jeweils ein Herz.

NEUE RUNDE

Bevor eine neue Runde beginnt, werden die unter *Spielvorbereitung* beschriebenen Punkte erneut durchgeführt. Allerdings beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist zuerst am Zug. Sollte es mehrere Gewinner geben, beginnt der Jüngste von ihnen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Herzen besitzt. Die benötigte Anzahl an Herzen ist abhängig von der Spielerzahl:

2 Spieler	5 Herzen
3 Spieler	4 Herzen
4 Spieler	3 Herzen

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Herzen besitzt, ist der Gewinner und hat das Herz der Prinzessin erobert. Im eher seltenen Fall eines Gleichstands schenkt sie ihre Liebe dem Jüngsten unter den Gewinnern.

DIE PERSONEN

Generell gilt: Verlangt die Funktion einer Personenkarde von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, dürfen nur Spieler gewählt werden, die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind.

Weiterhin dürfen nur Spieler gewählt werden, die nicht durch die Zofe geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch die Zofe geschützt, kann niemand gewählt werden, und du musst deine ausgespielte Karte offen auf deinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Die Ausnahme bildet der Prinz. In diesem Fall **muss** der Spieler sich selbst wählen.



PRINZESSIN

Die Prinzessin will auf ihre wahre Liebe warten und kann dem Favoriten ihres Vaters nichts abgewinnen.

Die Prinzessin hat den höchsten Wert der Personenkarten. Da sie keine Funktion besitzt, wird sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du sie ausspielst

oder sie aus einem anderen Grund auf deinen Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus.



GRÄFIN

Seit ihrer gemeinsam verbrachten Kindheit ist die Gräfin die beste Freundin der Prinzessin, und sie teilen alle Geheimnisse.

Die Gräfin hat den zweithöchsten Wert der Personenkarten. Da sie keine Funktion besitzt, wird sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du zu

Beginn deines Zuges deine 2. Handkarte gezogen und die Gräfin in Kombination mit dem König oder dem Prinzen auf der Hand, dann **musst** du die Gräfin jetzt ausspielen. Du hältst die auf deiner Hand verbleibende Karte aber in jedem Fall vor deinen Mitspielern geheim.

Hinweis: Natürlich kannst du auch bluffen und die Gräfin ausspielen, obwohl du weder König noch Prinz auf der Hand hast.



KÖNIG

Der König versucht seinen Einfluss auszuspielen, damit die Prinzessin denjenigen heiratet, den er auserwählt hat.

Wenn du den König ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Tausche deine verbliebene Handkarte mit der Handkarte dieses Spielers. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



PRINZ

Der Prinz ist der jüngere Bruder der Prinzessin und für seine Streiche im ganzen Hofstaat bekannt.

Wenn du den Prinzen ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler – du darfst auch dich selbst wählen. Dieser Spieler muss seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Anschließend zieht er eine neue Handkarte vom Nachziehstapel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte. Sind alle Mitspieler durch die Zofe geschützt, **musst** du dich selbst wählen und die Funktion des Prinzen ausführen. Muss ein Spieler durch die Funktion des Prinzen die Prinzessin ablegen, so scheidet dieser Spieler sofort aus und zieht keine neue Handkarte.



ZOFE

Die warmherzige Zofe beschützt die Prinzessin und alle diejenigen, die ihr nahe stehen, mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln.

Wenn du die Zofe ausspielst, lege sie am Ende deines Zuges **nicht** auf deinen Ablagestapel. Sie bleibt stattdessen offen daneben liegen, bis du wieder am Zug bist, und schützt dich solange vor den Funktionen von Personenkarten. Lege die Zofe **direkt vor** deinem nächsten Zug offen auf deinen Ablagestapel – damit ist ihre schützende Funktion beendet.



BARON

Der Baron ist ein geschickter Intrigant, der die Mächtigen gegeneinander auszuspielen weiß.

Wenn du den Baron ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert deiner verbliebenen Handkarte mit dem Wert der Handkarte des gewählten Spielers, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigst. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem niedrigeren Wert scheidet aus. Im Falle eines Gleichstands scheidet keiner der Spieler aus.



PRIESTER

Im vertrauensvollen Gespräch mit dem Priester offenbart so mancher seine dunkelsten Geheimnisse.

Wenn du den Priester ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Er muss dir seine Handkarte zeigen. Schaue dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Spielern geheim zu halten.



WÄCHTERIN

Die Wächterin hat ihre Befehle vom König und nimmt jeden in Gewahrsam, der diese nicht befolgt.

Wenn du die Wächterin ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast einen Versuch, die Person auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „Wächterin“ zu tippen. Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.



Pegasus Spiele

Autor: Seiji Kanai

Illustrationen: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Layout: Hans-Georg Schneider

Realisation: ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Pegasus Spiele GmbH Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group.

© der deutschen Ausgabe 2013 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de