



*Love Letter*

Strażniczka zmierzyła wzrokiem  
Bartolemewa Kaissa od stóp do głów,  
po czym zmarszczyła brwi i rzekła:

– Przykro mi, Mistrzu Kaiss,  
ale księżniczka nie przyjmuje gości.  
Jest, oczywiście, w rozpaczy w związku  
z aresztowaniem matki.

– Oczywiście – odpowiedział młody  
kompozytor kiwając głową i patrząc  
z sympatią na strażniczkę. – Jednak  
nie przyszedłem tutaj po prostu  
w odwiedziny. Widzisz, Jej Wysokość  
zwróciła się do mnie z prośbą o lekcje  
śpiewu.

– Księżniczka ma już nauczyciela śpiewu  
– odparła gburowato kobieta unosząc  
brew.

– Jestem pewna, że on o tym wie, Odette  
– dobiegł ich głos dochodzący niczym  
echo z oddali korytarza łączącego  
rezydencję z pałacem. Odwrócili  
się i zobaczyli idącą w ich kierunku  
Susannah, jedną ze służebnic księżnej  
Annette. – Nasz dobry pan kompozytor  
chciał tylko powiedzieć, że Annette  
zamówiła u niego nuty, przy których  
mogłaby ćwiczyć. – Młoda kobieta  
uśmiechnęła się do strażniczki puszczając  
konspiracyjnie oko do Bartolemewa.

Kompozytor wyjął ze swej teczki  
zapieczętowaną tubę.

– Byłabyś tak miła i przekazała Anenette  
te arkusze nut, moja droga Susannah?

– zapytał z uśmiechem uprzejmie się kłaniając.

Strażniczka wzięła tubę z jego rąk i wtedy coś wewnątrz się przemieściło.

– Co to? – zapytała przykładając tubę do ucha.

*Z pewnością nie mała statuetka ptaszka, który tak się spodobał księżniczce – pomyślał Bartolemew... – Pióro i atrament użyte do napisania muzyki, na wypadek gdyby księżniczka lub maestro chcieli dokonać jakiejś zmiany. Zawsze dołączam je do nowej kompozycji.*

Susannah delikatnie wyjęła tubę z rąk podejrzliwej strażniczki.

- Och, możesz przestać, Odette? To tylko muzyka - zbeształa ją żartobliwie.

- Dopilnuję, żeby moja pani to otrzymała  
- po czym kładąc rękę na ramieniu Bartolemewa dodała: - Jestem pewna, że chętnie zobaczy zawartość.

## CEL GRY

W związku z aresztowaniem królowej Marianny posądzonej o zdradę nikt nie był bardziej załamany niż jej córka, księżniczka Annette.

Zalotnicy całego miasta-państwa Tempest próbowali złagodzić smutek Annette i poprzez zaloty wniesć w jej życie trochę zabawy i radości.

Jesteś jednym z tych zalotników,  
próbujesz dostarczyć list miłosny do  
księżniczki. Niestety, ona zamknęła  
się w pałacu, więc musisz zdać się  
na posłańców, którzy dostarczą jej  
wiadomość od Ciebie.

Podczas gry, trzymasz w ręce jedną  
tajemną kartę. To posłaniec, który  
dostarczy Twój list miłosny do  
księżniczki.

Upewnij się, że Twój list miłosny pod  
koniec dnia znajduje się w rękach osoby  
najbliższej księżniczce tak, żeby nikt inny  
nie doręczył swojego listu przed Tobą!

# ZAWARTOŚĆ

Twoja gra powinna zawierać poniższe elementy. Jeśli jest inaczej, skontaktuj się z producentem gry: [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com) z prośbą o pomoc.

- 16 kart gry
- 4 karty informacyjne
- tokeny uczuć
- instrukcja z rozszerzonymi opisami kart w języku angielskim.

## KARTY DO GRY

Gra ma 16 kart. Każda z kart reprezentuje kogoś z królewskiej rezydencji.

Każda karta ma podaną wartość w lewym górnym rogu. Im wyższa wartość, tym bliżej dana postać jest księżniczki.

W dolnej części każdej z kart znajduje się pole tekstowe opisujące efekt, jaki daje wyrzucenie danej karty.

## KARTY INFORMACYJNE

Opisują różne karty w grze, ich efekty i ilość w talii. Nie biorą udziału w grze, jedynie wspomagają pamięć.

## TOKENY UCZUĆ

To czerwone żetony dołączone do gry. Obrazują wzrost atencji księżniczki Anette dla danego zalotnika.



# POCZĄTEK

Potasuj 16 kart, by utworzyć talię zakrytych kart do dociągania. Usuń najwyższą kartę bez patrzenia na nią.

Jeśli jest dwóch graczy – weź jeszcze 3 karty z wierzchu i umieść je z boku, odkryte. Nie będą używane w tej rundzie.

Następnie każdy gracz ciągnie jedną kartę z talii. Będzie ona stanowić jego rękę. Nie ujawnia jej innym graczom.

Kto był jako ostatni na randce – zaczyna. Jeśli jest remis, zaczyna młodszy gracz.

# JAK GRAĆ?

Love Letter jest rozgrywany jako seria rund. Każda runda reprezentuje jeden dzień. Pod koniec każdego dnia, jeden list miłosny dociera do księżniczki Annette i jest przez nią czytany.

Kiedy księżniczka przeczyta wystarczającą ilość listów od zalotnika, zaczyna być zachwycona i daje zalotnikowi zgodę na zalecanie się. Ten gracz wygrywa serce księżniczki oraz grę.

## TURA

W swojej turze, pociągnij najwyższą kartę z talii do ręki. Następnie wybierz jedną z dwóch kart w ręce i umieść ją przed sobą odkrytą. Zastosuj efekt, który

widnieje na karcie. Musisz zastosować ten efekt, nawet jeśli jest dla ciebie niekorzystny.

Zerknij na stronę 15 tej instrukcji, aby zapoznać się z efektami poszczególnych kart. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące szczególnych przypadkach dotyczących karty, znajdziesz tam odpowiedź.

Wszystkie rzucone karty pozostają przed tobą. Kładź je, zachodzące jedna na drugą, by było widoczne, w jakiej kolejności były zagrywane. Pomaga to też domyślić się, jakie karty przeciwnik ma jeszcze na ręku.

Kiedy skończysz stosować efekty kart, kolejka przechodzi do gracza po twojej lewej.

## POZA RUNDĄ

Jeśli gracz zostanie wyeliminowany w danej rundzie rzuca 1 kartę – jest ona odkryta (bez zastosowania jej efektu). Gracz nie bierze udziału w grze, aż do następnej rundy.

## UCZCIWOŚĆ

Gracz mógłby oszukać pozostałych i nie przyznać się do posiadania karty wybranej przez osobę wykładającą strażniczkę lub nie pozbyć się z ręki Hrabiny mając na ręku Króla lub Księcia. Nie byłoby to jednak zgodne z zasadami gry.

## KONIEC RUNDY

Runda się kończy, gdy pod koniec kolejki talia jest pusta. Królewski zamek zostaje zamknięty na wieczór, i osoba najbliższa księżniczki dostarcza jej list miłosny.

Księżniczka Anette oddała się do swoich komnat, by go przeczytać.

Gracze bezczynni w czasie rundy pokazują ręce. Gracz z najwyższej notowaną personą wygrywa rundę. W wypadku remisu, wygrywa gracz, który wyrzucił w sumie najwyższą wartość kart wygrywa.

Runda kończy się również, gdy wszyscy gracze oprócz jednego są wyeliminowani

– wtedy jedyny niewyeliminowany gracz  
wygrywa.

Zwycięzca otrzymuje żeton sympatii.  
Potasuj 16 kart i zagraj nową rundę na  
takich samych zasadach.

Zwycięzca poprzedniej rundy zaczyna,  
ponieważ księżniczka raczyła dobrze się  
o nim wyrazić przy śniadaniu.

## WYGRANA

Wygrywa gracz o największej ilości  
dowodów sympatii:

- 7 w grze dla 2 graczy
- 5 w grze dla 3 graczy
- 4 w grze dla 4 graczy

# LUDZIE

---

Historia opisana w grze ma miejsce pomiędzy wydarzeniami COURTIER i DOMINARE – dwoma, innymi grami z linii Tempest – zapraszamy do zapoznania się również z nimi!

Poniżej opis postaci z gry:

## 8: KSIĘŻNICZKA ANNETTE

*księżniczka Anette, hamowana tylko przez naiwność młodości, jest elegancka, czarująca i piękna. Oczywiście chcesz, by otrzymała twój list. Oczywiście ma nikłe pojęcie o sprawach sercowych, więc gdyby sprawa miała wyjść na jaw,*

*bez wahania wrzuci twój list do ognia  
i wyprze się, że w ogóle go widziała.*

Jeśli rzucisz księżniczkę – nie ważne jak  
i czemu – twój list wyląduje w ogniu.  
Jesteś wyeliminowany do końca rundy.

## 7: HRABINA WILHELMINA

*Zawsze głodna towarzystwa przystojnych  
mężczyzn lub gorących plotek. Wiek  
i pozycja Wilhelminy czynią z niej  
przyjaciółkę Anette. Ma wielki wpływ  
na księżniczkę, jednak od razu ulatnia się,  
gdy król lub książę są w pobliżu.*

W odróżnieniu od innych kart, które dają  
efekt po wyrzuceniu, ta karta działa tylko  
wtedy, gdy masz ją w ręce. W istocie,



kiedy rzucisz tę kartę, nic szczególnego się nie dzieje. Jeśli w dowolnej chwili masz w ręce Hrabinę Wilhelminę oraz Króla lub Księcia – musisz odrzucić Wilhelminę. Oczywiście możesz też rzucić tę kartę, nawet jeśli nie masz w ręce kart reprezentujących członków królewskiej rodziny. Ona lubi rozrywki umysłowe.

## 6: KRÓL ARNAULD IV

*Niekwestionowany władca Tempest... przynajmniej w tej chwili. Z powodu swej roli w aresztowaniu Królowej Marianny, nie ma wysokich notowań u księżniczki. Jako ojciec, ma jednak nadzieję je odzyskać.*

Kiedy wyrzucisz kartę Król Arnauld IV wymień kartę z twojej ręki z kartą trzymaną przez innego gracza, wybranego przez ciebie. Nie możesz dokonać tej wymiany z graczem, który jest wyeliminowany w danej rundzie, lub który jest chroniony przez Służebnicę. Jeśli wszyscy gracze biorący udział w danej rundzie są chronieni przez Służebnicę, ta karta nie powoduje żadnego efektu.

## 5: KSIĄŻĘ ARNAULD

*Jako społecznik Książę Arnauld nie przejął się aż tak bardzo aresztowaniem Matki, jak można by przypuszczać. Ponieważ sam ma wiele wielbicielek ma nadzieję pomóc siostrze odnaleźć szczęście we flircie, dlatego bawi się w swata.*

Kiedy wyrzucisz kartę Książę Arnould  
wybierz jednego z graczy biorącego  
udział w rundzie (nie wyłączając siebie).  
Wybrany gracz odrzuca kartę ze swojej  
ręki (bez stosowania efektów kart)  
i ciągnie nową kartę. Jeśli talia jest pusta,  
ten gracz dobiera kartę odłożoną na  
początku rundy.

Jeśli wszyscy inni gracze są chronieni  
przez kartę Służebnicy, musisz wybrać  
siebie.

## 4: SŁUŻEBNICA SUSANNAH

*Niewielu zaufa pannie służebnej, gdy list  
ma wielką wagę. Jeszcze bardziej nieliczni  
zdają sobie sprawę z jej sprytu oraz  
umiejętności odgrywania naiwnej służki.*

*To, że nikt nie zainteresował się wierną służką królowej, po jej aresztowaniu, potwierdza tylko jej spryt.*

Kiedy rzucisz tę kartę, jesteś odporny na działanie kart innych graczy do początku twojej następnej tury. Jeśli wszyscy gracze, oprócz gracza, którego jest tura, są chronieni przez Susannah, musi on wybrać samego siebie jako cel działania karty (jeśli to tylko możliwe).

### 3: BARON TALUS

*Baron Talus jest potomkiem szacownego rodu, który od dawna był sprzymierzeńcem królewskiej rodziny. Ma ciche i spokojne usposobienie, za którym skrywa się ktoś przyzwyczajony do bycia słuchanym. Jego sugestie są*

*traktowane tak, jakby pochodziły od samego króla.*

Kiedy wyrzucisz tę kartę, wybierasz jednego z graczy, który ciągle jest w grze. W tajemnicy porównujecie karty w waszych rękach. Gracz z niższą wartością zostaje wyeliminowany z gry w danej rundzie. W przypadku remisu, nic się nie dzieje. Jeśli wszyscy pozostali gracze są chronieni przez Susannah, ta karta nie powoduje żadnego efektu.

## **2: KSIĄDZ TOMAS**

*Otwarty, uczciwy Ojciec Thomas zawsze szuka okazji, aby czynić dobro. Po aresztowaniu Królowej często jest widziany w pałacu jako spowiednik, doradca i przyjaciel.*

Kiedy rzucisz księdza, możesz spojrzeć w zawartość ręki innego gracza. Ta wiedza jest dostępna tylko dla ciebie.

## 1: STRAŻNICZKA ODETTE

*Ciąży na niej odpowiedzialność za bezpieczeństwo królewskiej rodziny. Odette natomiast wypełnia rozkazy starannie i dokładnie, mimo że podobno jej mentor utonął uciekając przed aresztowaniem za udział w zdradzie królowej.*

Kiedy rzucasz tę kartę, wybierz gracza i wymień nazwę karty (inną niż Strażniczka). Jeśli ten gracz rzeczywiście ma tę kartę, zostaje wyeliminowany w tej

rundzie. Jeśli wszyscy inni gracze będący jeszcze w tej rundzie są chronieni przez Służebnicę, ta karta nie ma efektu.

## COPYRIGHT & KONTAKT

© 2012 by Alderac Entertainment Group. Tempest, Love Letter, i wszystkie powiązane znaki są zarejestrowanymi i zastrzeżonymi znakami należącymi do firmy Alderac Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydrukowano w Chinach.

**Uwaga: Ryzyko udławienia! Chronić przed dziećmi poniżej 3 roku życia.**

Więcej informacji znajdziesz na stronie:

[www.alderac.com/tempest](http://www.alderac.com/tempest) and [www.alderac.com/forum](http://www.alderac.com/forum)

Pytania? [CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)

# WYKONANIE

---

## LOVE LETTER

Projekt: Sciji Kanai

Rozwinięcie: Edward Bolme

Projekt graficzny: Kalissa Fitzgerald

Ilustracje: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Autorzy: Edward Bolme, Seth Mason

Redakcja: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Układ: Kalissa Fitzgerald

Skład: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Produkcja: Dave Lepore

Gracze testujący grę: Rachel Bolme, Talon Bolme,

Jeff Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton

Tłumaczenie: ISA Sp. z o.o.

## TEMPEST

Originalny projekt: Mark Wootton, John Zinser

Zarządzanie marką: Edward Bolme

Fabula: Seth Mason

Sprzedaż i dystrybucja:

ISA Sp. z o.o.

Al. Krakowska 110/114, B-80

Tel. : 22-846-79-25

mail: handel@isa.pl

www.isa.pl