



Love Letter

La guardia esaminò Bartolemew Kaiss dall'alto in basso e dopo un momento si accigliò. "Sono spiacente, Maestro Kaiss, ma la Principessa non riceve visite a quest'ora. La Signoria è ancora disperata per l'arresto della madre".

"Ovviamente" rispose il giovane compositore, annuendo e osservando con fare simpatico. "Ma io non sono un semplice visitatore, lo capirà. Sua altezza ha bisogno dei miei insegnamenti. Noi stiamo studiando canto".

"La principessa ha già un maestro di canto". Rispose la donna con fare burbero alzando un sopracciglio.

"Sono sicuro che lui lo sappia, Odette". Disse una voce suadente echeggiando dalla sala d'abasso che univa la residenza al palazzo. I due si girarono e videro Susannah, una delle ancelle della principessa Annette, camminare verso di loro. "Quello che il buon compositore intende dire è che Annette ha richiesto il suo intervento per fare pratica". La giovane donna sorrise alla guardia e fece a Bartolemew un cenno d'intesa.

Bartolemew tirò fuori dalla sua borsa un tubo sigillato. "Se volesse essere così gentile da recapitare queste pagine di musica, mia cara Susannah" disse con un sorriso e un cenno signorile.

La guardia prese il tubo, ma non appena questo cambiò di mano qualcosa di piccolo si mosse al suo interno. "Cos'è questo allora?" chiese la guardia, avvicinandolo all'orecchio.

"La penna che ho usato per scrivere la musica, nel caso che la Principessa o il Maestro vogliano fare dei cambiamenti. Ne porto sempre insieme alle nuove composizioni".

Susannah prese gentilmente la custodia dalle mani della guardia sospettosa. "Oh, vuoi smetterla Odette? È solo musica!" rimproverò gioiosamente.

"Farò in modo che Milady abbia questi spartiti", aggiunse poggiando una mano sul braccio di Batolemew. "Sono sicura che lei sia ansiosa di riceverli".

OBIETTIVO

In seguito all'arresto della Regina Marianna per alto tradimento, nessuno fu piu' triste di sua figlia, la Principessa Annette.

Gli spasimanti sparsi in tutta la Città-Stato di Tempest cercano di portare un po' di gioia nella vita della Principessa corteggiandola.

Tu sei uno dei corteggiatori, che cerca di far arrivare una sua lettera d'amore alla Principessa. Sfortunatamente, lei si è rifugiata nel palazzo, per questo dovrai affidare a degli intermediari il tuo messaggio.

Durante il gioco avrai una carta "segreta" nella tua mano. Questa rappresenterà il personaggio che si incaricherà di portare il tuo messaggio d'amore alla Principessa.

Assicurati che quella sia la persona più vicina alla Principessa alla fine della giornata, così che la lettera possa arrivare a lei prima!

COMPONENTI

Il tuo "Love Letter" include i seguenti componenti. Se così non fosse contatta il nostro customerservices@alderac.com per l'assistenza.

- 16 carte di gioco
- 4 carte quick-reference
- cubetti d'amore

GIOCO DI CARTE

Il gioco ha 16 carte. Ognuna di queste raffigura un diverso personaggio alla Corte del re.

Ogni carta ha un valore nell'angolo in alto a sinistra - piu' alto è il valore,

più vicina è la persona alla Principessa. Al centro di ogni carta un riquadro del testo ne descrive l'effetto quando questa viene scartata.

CARTE QUICK-REFERENCE

La lista delle varie carte nel gioco, come pure i relativi effetti e il numero di copie delle stesse, è qui riassunto. Non vengono usate nel gioco ma aiutano a ricordare.

CUBETTI D'AMORE

Anche i cubetti rossi d'amore sono inclusi. Questi vengono usati per indicare quanto l'affetto della Principessa Annette stia crescendo per i corteggiatori che riescono a raggiungerla con le loro lettere.

SETUP

Mischia le carte e forma un mazzo a faccia in giù. Leva la carta più in alto da questo e levala dal gioco senza guardarla.

Se state giocando in 2 leva altre 3 carte dal mazzo e piazzale a faccia in sù. Queste carte non saranno usate in questa partita.

Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo. Questa è la mano del giocatore e deve essere tenuta segreta agli altri.

Chi fra tutti ha avuto per ultimo un appuntamento sarà il primo giocatore. (se c'è pareggio, il più giovane vince).

COME SI GIOCA

Love Letters si gioca in una serie di round. Ogni round rappresenta un giorno. Alla fine di ogni giorno la lettera di un giocatore raggiungerà la Principessa Annette e lei la leggerà.

Quando leggerà abbastanza lettere da un corteggiatore lei se ne innamorerà e permetterà a questi di incontrarla. Quel giocatore vincerà il cuore della Principessa e il gioco.

TURNO DI GIOCO

Nel tuo turno, pesca una carta dal mazzo e aggiungila alla tua mano. Dopodiché scegline una delle due e scartala a faccia in su davanti a te.

Applica l'effetto della carta appena scartata. Devi applicare l'effetto anche se questo non è buono per te.

Controlla pure pagina 15 per l'effetto individuale di ogni carta in gioco, se hai dei dubbi sugli effetti delle carte in gioco lì troverai le risposte che stai cercando.

Tutte le carte scartate rimangono di fronte ai giocatori che le hanno giocate. Disponi le carte in modo che sia chiaro l'ordine in cui sono state giocate. Questo aiuterà i giocatori ad immaginare quali carte gli altri potrebbero avere in mano.

Una volta che avrai finito di applicare l'effetto il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

FINE DEL ROUND

Se un giocatore è eliminato dal gioco quel giocatore scarta la carta nella sua mano (non se ne applica l'effetto) e non giocherà più turni fino al round seguente.

ONESTÀ

Un giocatore potrebbe barare quando viene scoperto dalla guardia o non scartando la Contessa quando ha in mano il Re o il Principe. Noi suggeriamo di non giocare con cavalieri che non sanno divertirsi con giochi leggeri.

FINE DEL TURNO

Un round finisce quando il mazzo è vuoto alla fine del turno. La residenza reale chiude per la sera, la persona più vicina alla Principessa le consegna la lettera e la Principessa Annette si ritira nelle sue camere per leggerla.

Tutti i corteggiatori ancora in gioco rivelano la loro carta. Il giocatore con il numero più alto vince il round. In caso di pareggio il giocatore che ha scartato il personaggio più alto di rango vince.

Un turno finisce anche se tutti i personaggi, escluso uno, vengono eliminati. Il personaggio rimanente è il vincitore.

Il vincitore riceve un cubetto d'amore. Mischia le 16 carte e inizia un nuovo round seguendo le regole del setup.

Il vincitore inizia per primo perchè la Principessa ne ha parlato con affetto durante la colazione.

VITTORIA

Un giocatore vince il gioco riuscendo a collezionare un certo numero di cubetti, a seconda del numero dei pretendenti:

2 giocatori 7 cubetti

3 giocatori 5 cubetti

4 giocatori 4 cubetti

I PERSONAGGI

Gli eventi di questo gioco hanno luogo fra COURTIER e DOMINARE, due prodotti della serie Tempest. Qui troverai anche una breve descrizione della storia dei personaggi.

8: LA PRINCIPESSA ANNETTE

Ostacolata solo dall'ingenuità della giovinezza, la Principessa Annette è elegante, affascinante e bellissima. Ovviamente dato che vuoi che le tue lettere la raggiungano. Tuttavia lei è consapevole delle questioni di cuore e se ingannata butterà le tue lettere nel fuoco rifiutando anche solo di vederle.

Se scarti la Principessa - non importa come o perchè - lei avrà buttato

la tua lettera nel fuoco. Tu sei eliminato dal round.

7: LA CONTESSA WILHELMINA

Sempre a caccia di un bell'uomo o di un pettegolezzo gustoso. L'età e il sangue nobile rendono la Contessa Wilhelmina una delle migliori amiche della Principessa Annette. Nonostante la sua grande influenza sulla Principessa non è ben vista né dal Re né dal Principe.

Diversamente dalle altre carte, che hanno effetto quando scartate, il testo su questa carta si applica quando è in mano. Infatti, non ha alcun effetto quando scartata.

Se avrai in mano la Contessa e contemporaneamente il Re o il Principe tu dovrai scartare la Contessa. Non devi rivelare agli altri la tua mano. Ovviamente puoi anche scartare la Contessa senza avere in mano membri della famiglia reale. Le piace molto fare questi giochetti mentali...

6: IL RE ARNAUD IV

L'indiscusso governatore di Tempest... per il momento. A causa del suo ruolo nell'arresto della Regina Marianna non ha un buon rapporto con la figlia come un padre dovrebbe avere. Spera di tornare presto nelle sue grazie.

Quando scarti il Re Arnaud IV scambia la tua carta di mano con una in mano ad un avversario di tua scelta. Non puoi scambiare con un avversario fuori dal gioco e nemmeno con chi è protetto in quel momento dall'ancella. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

5: IL PRINCIPE ARNAUD

Da buon rampollo d'alta società il Principe Arnaud non è stato colpito dall'arresto della madre come sarebbe lecito aspettarsi. Dato che molte donne ricercano le sue attenzioni lui spera di aiutare la sorella a trovare diletto in queste banali questioni di cuore.

Quando scarti il Principe Arnaud scegli un giocatore ancora in gioco (incluso te stesso), quel giocatore scarta la sua carta e ne pesca una nuova. Se il mazzo è vuoto il giocatore pesca la carta rimossa dal gioco all'inizio.

Se tutti i giocatori in gioco sono protetti dall'ancella sarai costretto a scegliere te stesso.

4: L'ANCELLA SUSANNAH

Pochi affiderebbero una lettera di una certa importanza ad un'ancella. Ancora di meno capirebbero l'abilità di Susannah di fingersi stupida.

Per questo la confidente e leale servitrice della Regina è sfuggita all'attenzione generale dopo il suo arresto.

Quando scarti l'Ancella diventi immune all'effeto delle carte degli altri fino al prossimo turno.

3: IL BARONE TALUS

Il rampollo di una lunga e stimata casa da sempre fedele alla famiglia reale, il Barone Talus è una persona tranquilla e gentile che è però abituato a farsi rispettare.

Le sue indicazioni vengono trattate come se venissero dal Re in persona.

Quando scartato scegli un altro avversario ancora in gioco. Entrambi confrontate le vostre carte segretamente. Il giocatore con il rango minore in mano è eliminato dal turno. In caso di pareggio non accade nulla. Se tutti i giocatori ancora in gioco sono protetti da un'ancella questa carta non ha effetto.

2: IL PRETE TOMAS

Disponibile, onesto e propositivo, Padre Tomas cerca sempre l'occasione per fare del bene.

Dopo l'arresto della Regina è stato visto spesso a corte, agendo da consulente, confessore e amico.

Quando scarti il Prete puoi guardare la carta di un avversario. Non rivelare a nessuno cosa hai visto.

1: LA GUARDIA ODETTE

Incaricata di proteggere la famiglia reale, Odette segue i suoi ordini con diligenza e perseveranza... anche se si dice che il suo mentore sia affogato mentre sfuggiva all'arresto per complicità nel tradimento della regina.

Quando scarti la Guardia scegli un giocatore e indovinare il ruolo (anche un'altra Guardia).

Se quel giocatore ha veramente quel ruolo allora è eliminato dal gioco. Se tutti i corteggiatori in gioco sono protetti da un'ancella allora questa carta non ha effetto.

COPYRIGHT & CONTACT

© 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.

Warning: Choking hazard! Not for use by children under 3 years of age.

For more information, visit:

www.alderac.com/tempest and

www.alderac.com/forum

Questions? CustomerService@alderac.com

Traduzione	sava73
Revisione e Reimpaginazione	demian
Versione del documento	1.0

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini.



www.goblins.net