

# LOVE LETTER



## TUJUAN PERMAINAN

Dalam Love Letter, 2-6 pelamar/pemain harus berhasil mengirimkan surat mereka ke putri kerajaan yang sedang mencari pasangan ideal dan terpercaya ketika putri naik tahta.

Pemain: 2 - 6 orang

Waktu: 20 menit

Umur: 10 tahun keatas

## ISI

- 21 Kartu Karakter
- 6 Kartu Referensi
- 13 Token
- 1 Tas Kain

## PERSIAPAN

1. Berikan setiap pemain sebuah kartu referensi dan mengembalikan sisanya ke dalam kotak (tidak dipakai). Daftar yang ada di kartu referensi berisi nama, efek, dan jumlah dari setiap tipe kartu.
2. Kocok 21 kartu karakter untuk membuat sebuah dek. Tempatkan dek tersebut tertutup dan pastikan dapat terjangkau oleh semua pemain.
3. Ambil satu kartu teratas dari dek dan taruh disamping dek dengan tertutup tanpa melihatnya. Jika kamu bermain dengan dua pemain, ambil 3 kartu lagi dan hadapkan terbuka.
4. Bagikan setiap pemain satu kartu dari dek sebagai kartu awal.
5. Pemain yang terakhir menulis sebuah surat memulai permainan.

# CARA BERMAIN

Love Letter adalah game yang dimainkan dalam beberapa ronde, dimana kamu meminta pertolongan sekutu, teman dan keluarga dari putri untuk membawa sebuah surat yang ditujukan untuknya.

Kartu yang ada ditanganmu mempresentasikan seseorang yang sekarang ini membawa suratmu, tapi bisa berubah selama putaran saat kamu mengambil dan memainkan kartu.

Untuk memenangkan satu putaran, kamu bisa dengan menggunakan kartu berangka tinggi atau menjadi pemain terakhir yang tersisa.

## Giliran Pemain

Ambil giliran searah jarum jam, dalam giliranmu ambil satu kartu dari dek, lalu pilih dan mainkan satu dari 2 kartumu dan selesaikan efeknya.

Kartu yang sudah dimainkan dihadapkan terbuka di depanmu, dan kartu satunya lagi tetap di tanganmu dalam posisi tertutup tanpa terlihat oleh pemain lain.

## Keluar dari Putaran

Beberapa efek kartu bisa mengalahkanmu; pelamar yg lain mencoba memastikan suratmu tidak akan terkirim. Ketika itu terjadi, buang kartu dan hadapkan terbuka di depanmu (tanpa menyelesaikan efek dari kartunya).

Sampai ronde selanjutnya, kamu tidak dapat ditunjuk dan giliranmu akan di lewati. Hadapkan kartu referensimu kebawah dengan gambar segel rusak sebagai pengingat.

## Bermain dan Membuang Kartu

Penting untuk semuanya tau kartu mana yang sudah dimainkan dan mana kartu yang tersisa di dek, jadi kartu yang sudah dimainkan dan dibuang harus bisa terlihat oleh semua pemain.

## Akhir Ronde

Ronde berakhir dengan dua cara: ketika dek sudah habis atau ketika hanya ada satu pemain yang tersisa.

## Dek sudah Habis

Setelah semua giliran, jika dek telah habis maka semua pemain menunjukan dan membandingkan kartu yang ada ditangannya.

Jika kartumu memiliki angka tertinggi, kamu menang dan mendapat satu token; suratmu berhasil terkirim ke putri.

Jika seri, semua pemain yang seri mendapatkan 1 token.

Satu Pemain yang Tersisa

Jika kamu adalah pemain tersisa (semua pemain keluar dari permainan selama efek kartu), maka ronde berakhir; kamu menang dan mendapatkan 1 token.

Memainkan Ronde Selanjutnya

Untuk memulai ronde baru, ulangi tahap 2-4 dari persiapan (kocok kartu, sisikan beberapa, dan bagikan ke setiap pemain satu). Pemain yang menang di ronde sebelumnya mengambil giliran pertama.

Jika seri di ronde sebelumnya, secara acak pilih pemain yang seri untuk memulai giliran.

Memenangkan Permainan

Permainan berakhir ketika satu pemain memiliki cukup token untuk menang (berdasarkan jumlah pemain - lihat tabel dibawah). Banyak pemain bisa sekaligus memenangkan permainan.

Pemain	Token yang Harus Didapatkan
2	6
3	5
4	4
5	3
6	3

EFEK KARTU

Setiap kartu menampilkan orang penting dalam kehidupan putri. Sebuah titik di samping kanan dari kartu menampilkan berapa banyak kartu tersebut dalam dek (dengan warna kuning menandakan apa yang harus di buang untuk memainkan Versi Klasik, untuk detail lihat bagian Versi Klasik).

### 9. Princess (kartu: 1)



Jika kamu memainkan atau membuang Princess untuk alasan apapun, kamu segera kalah.

### 8. Countess (kartu: 1)



Countess tidak memiliki efek ketika dimainkan ataupun dibuang. Kamu harus memainkan Countess jika kartu ke dua mu adalah King atau Prince.

Ketika kamu memainkan Countess, jangan ungkapkan kartu ke dua mu ke pemain lain; pemain lain tidak akan tau kamu terpaksa atau memilih untuk memainkannya.

Efek Countess tidak dapat digunakan ketika kamu mengambil kartu karena efek kartu lain (Chancellor).

### 7. King (kartu: 1)



Pilih pemain lain dan tukar kartu ke dua mu dengan pemain tersebut.

### 6. Chancellor (kartu: 2)



Ambil 2 kartu dari dek ke tanganmu. Pilih dan simpan satu dari tiga kartu yang sekarang dipegang dan taruh 2 kartu yang lain menghadap tertutup di posisi terbawah dari dek.

Jika hanya ada 1 kartu di dek, ambil kartunya dan kembalikan satu. Jika tidak ada kartu tersisa, kartu dimainkan tanpa efek.

#### **5. Prince (kartu: 2)**



Pilih pemain lain (termasuk dirimu). Pemain tersebut membuang kartunya (tanpa mengaktifkan efek kartu) dan ambil kartu baru dari dek.

Jika dek kosong, pemain yang terpilih mengambil kartu yang tersisihkan (kartu tertutup yang di kesampingkan pada tahap PERSIAPAN: No. 3).

Jika seorang pemain memilihmu karena efek Prince, dan kamu dipaksa untuk membuang Princess, kamu kalah.

#### **4. Handmaid (kartu: 2)**



Sampai memulai giliranmu kembali, pemain lain tidak dapat memilihmu dan mengaktifkan efek kartu mereka.

Dalam kasus langka semua pemain masih dalam giliran “terlindungi” oleh handmaid ketika giliranmu bermain, lakukan hal berikut:

- Jika kartunya mengharuskan untuk memilih pemain lain (Guard, Priest, Baron, King), kartu mu dimainkan tanpa efek
- Jika kartunya mengharuskan untuk memilih pemain lain dan diri sendiri (Princes), maka kamu harus memilih dirimu sendiri untuk mengaktifkan efeknya.

### 3. Baron (kartu: 2)



Pilih pemain lain. Kamu dan pemain tersebut secara sembunyi membandingkan kartu yang ada ditangan. Siapapun yang mempunyai angka terkecil kalah.

Jika seri, kedua pemain kalah.

### 2. Priest (kartu: 2)



Pilih pemain lain dan secara sembunyi menunjukan kartunya ke dirimu (tanpa memberitahu pemain lain).

### 1. Guard (kartu: 6)



Pilih pemain lain dan sebutkan nama dari kartu karakter selain Guard. Jika pemain yang ditunjuk mempunyai kartu tersebut, maka pemain tersebut kalah.

### 0. Spy (kartu: 2)



Spy tidak memiliki efek ketika dimainkan ataupun dibuang.

Diakhir ronde, jika kamu adalah satu-satunya pemain yang bertahan yang memainkan atau membuang kartu Spy, kamu mendapatkan 1 token.

Ini tidak dihitung sebagai kemenangan dalam ronde tersebut; pemenang (bahkan jika itu kamu) masih tetap mendapatkan 1 token.

Bahkan jika kamu memainkan atau membuang 2 Spy, kamu tetap mendapatkan 1 token.

## KESALAHAN ATURAN

Secara sengaja atau tidak, ada banyak cara pemain dapat membuat kesalahan, seperti tidak jujur ketika terkena efek Guard atau tidak memainkan Countess ketika harus.

Para pemain harus memastikan paham aturan dalam bermain dan selalu memeriksa kembali kartunya; kesalahan seperti ini akan mengganggu pengalaman bermain.

## VERSI KLASIK

Termasuk di edisi Love Letter ini adalah aturan untuk bermain Versi Klasik, yang hanya mendukung 2 – 4 pemain.

Untuk memainkan Versi Klasik, sebelum memulai kembalikan kartu ke dalam kantung:

- 1 Guard
- 2 Chancellor
- 2 Spy

Aturan yang lain tidak ada yang berubah.

## KREDIT

- \* Design Game: Seiji Kanai
- \* Pengembang Game: Justin Kemppainen & Alexandar Ortloff
- \* Produser: Justin Kemppainen
- \* Editing: Steven Kimball
- \* Disain Grafik: Samuel R. Shimota
- \* Disain Karakter : Andrew Bosley
- \* Direktur Seni: Samuel R. Shimota
- \* Publisher: Steven Kimball
- \* Pemain Tester: Beth Erikson, Thomas Gallecier, Dan Gerlach, John Hannasch, Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue, Danielle Robb, Michael Sanfilippo, Sarah Swindle
- \* Penerjemah Indonesia: Agung Yuliyanto (agung96tm)

# REFERENSI CEPAT

## Persiapan dan Memulai Ronde

Kocok 21 kartu. Kesampingkan satu kartu tertutup (dan 3 kartu terbuka jika bermain dengan 2 pemain)

Bagikan 1 kartu untuk setiap pemain. Pemain yang terakhir menulis tangan sebuah surat (atau menang ronde sebelumnya) mengambil giliran.

## Mengambil Giliran

Ambil satu kartu. Mainkan satu dari 2 kartu ditangan. Aktifkan efeknya.

## Akhir Ronde

Ronde berakhir dengan beberapa cara, dan pemenang akan mendapatkan 1 token:

- \* Jika dek kosong, kartu terbesar menang.
- \* Jika hanya ada satu pemain tersisa, pemain tersebut menang.