

The book cover features a medieval-themed illustration. In the top left is a red wax seal with a scale of justice. The title 'Love Letter' is written in a large, elegant cursive font. Below the title, the text 'Segunda Edição' is centered. The main illustration depicts four characters: a monk with glasses holding a book, a knight in full plate armor, a king with a beard and crown holding a small dog, and a smiling princess in a purple gown holding a letter. The background is a textured, parchment-like yellow.

Love Letter™

Segunda Edição

Livro de Regras

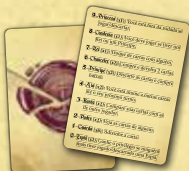
Resumo

Em *Love Letter*, 2 a 6 pretendentes competem para que suas cartas sejam entregues ao reino da princesa, que está em busca de um parceiro e confidente ideal para o momento em que ela assumir o trono.

Componentes



**21 CARTAS DE
PERSONAGEM**



**6 CARTAS DE
REFERÊNCIA**



**13 FICHAS DE
PRIVILÉGIO**



1 SACO DE PANO



2

Preparação

1. Distribua para cada jogador uma carta de referência e devolva as que sobrarem para a caixa.

As cartas de referência possuem uma lista de valores, efeitos e a quantidade de cada tipo de carta de personagem.

2. Embaralhe as 21 Cartas de Personagem para criar um baralho. Coloque o baralho virado para baixo sobre a mesa e ao alcance de todos os jogadores.
3. Pegue a carta do topo do baralho e deixe-a de lado, **virada para baixo**, sem olhar para ela. Se você estiver jogando uma partida para dois jogadores, pegue mais três cartas e deixe-as de lado, **viradas para cima**.
4. Distribua uma carta do baralho para cada jogador para formar a mão inicial.
5. O jogador que escreveu uma carta mais recentemente será o primeiro a jogar.

Como Jogar

Love Letter é jogado em uma série de rodadas, em que você vai se aproximar dos aliados, amigos e da família da Princesa para levar uma carta apresentando suas intenções para ela.

A carta na sua mão vai representar a pessoa que está carregando sua carta, mas isso pode mudar durante a rodada à medida que você compra e joga mais cartas.

Para vencer uma rodada, você deve ter a carta de valor mais alto no fim ou ser o único jogador restante na rodada.

Turno do Jogador

Os jogadores se revezam em sentido horário. No seu turno, compre uma carta do baralho. Em seguida, escolha uma das suas duas cartas para jogar e resolver o efeito dela.

A carta que você jogou permanece na sua área de jogo, **virada para cima**, e a outra carta fica na sua mão.

Fora da Rodada

Alguns efeitos vão tirá-lo da rodada em curso. Ou seja, um pretendente rival garantiu que sua carta não seja entregue.

Quando isso acontecer, **descarte suas cartas viradas para cima na sua frente** (sem resolver os efeitos delas).

Até a rodada seguinte, **você não pode ser escolhido para efeitos de carta e a sua vez é pulada**. Como um lembrete disso, vire sua carta de referência para o lado do Lacre Rompido.

Cartas Jogadas e Descartadas

É importante que todos saibam quais cartas já foram jogadas e quais ainda estão no baralho, então, todas as cartas jogadas ou descartadas **devem estar sempre visíveis para todos**.

Fim de uma Rodada

A rodada termina de uma das seguintes formas:
quando as **cartas do baralho acabarem** ou
quando restar **apenas um jogador na rodada**.

Sem Cartas no Baralho

Após qualquer turno, se as cartas do baralho acabarem, todos os jogadores ainda em jogo revelam e comparam as cartas que têm.

Se você tiver a carta de valor mais alto, você vence a rodada e ganha uma Ficha de Privilégio. Sua carta foi entregue à Princesa.



Se houver um empate, todos os jogadores empatados vencem a rodada e cada um ganha uma Ficha.

Um Jogador Restante

Se você for o único jogador ainda na rodada (todos os outros foram removidos por causa de efeitos de carta), ela imediatamente termina.

Você vence e ganha uma Ficha de Privilégio.



Começando uma Nova Rodada

Para começar uma nova rodada, repita os passos 2 a 4 da Preparação (embaralhe as Cartas de Personagem, separe algumas e distribua uma carta para cada jogador). **O jogador que venceu a rodada anterior** joga o primeiro turno.

Se houve um empate na rodada anterior, decida aleatoriamente entre os jogadores empatados quem jogará o primeiro turno.

Vencendo o Jogo

O jogo termina quando um jogador tiver Fichas de Privilégio suficientes para vencer (de acordo com o número de jogadores — veja a tabela abaixo). É possível que vários jogadores vençam o jogo simultaneamente.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



Efeitos das Cartas

Cada carta representa uma pessoa importante na vida da Princesa.

Há uma série de pontos no lado esquerdo de cada carta para indicar quantas cartas desse mesmo tipo há no baralho (a cor amarela indica o que remover na versão clássica. Consulte a página 14).



O texto em cada carta é um resumo do efeito dela. A seguinte seção, entre as páginas 8 e 13, apresenta as regras completas de cada personagem.



9. Princesa

Se você jogar ou descartar a Princesa **por qualquer razão**, estará imediatamente fora da rodada.



8. Condessa

A Condessa não tem efeito ao ser jogada ou descartada.

Você **deve** jogar a Condessa no seu turno se a outra carta na sua mão for um **Rei** ou um **Príncipe**.

Você ainda pode escolher jogar a Condessa como a carta do seu turno mesmo se você não tiver um Rei ou um Príncipe.

Quando você jogar a Condessa, **não revele a sua outra carta**. Os outros jogadores não saberão se você foi forçado a jogá-la ou escolheu jogá-la.

O efeito da Condessa não se aplica quando você comprar cartas por outros efeitos (Chanceler).



7. Rei

Escolha outro jogador e troque suas cartas com as dele.



6. Chanceler



Compre duas cartas do baralho. Escolha **uma** das três cartas na sua mão e fique com ela. Coloque as outras **duas** cartas, viradas para baixo e em qualquer ordem, no fim do baralho.

Se houver apenas uma carta no baralho, compre-a e devolva uma só carta. Se não houver mais cartas, jogue esta carta sem nenhum efeito.



5. Príncipe



Escolha **qualquer** jogador (incluindo você mesmo). Esse jogador deve descartar as cartas da mão (sem resolver os efeitos deles) e comprar novas.

Se não houver mais cartas no baralho, o jogador escolhido compra a carta virada para baixo que foi reservada no início.

Se um jogador escolhê-lo para o efeito do Príncipe e você for forçado a descartar a Princesa, será eliminado da rodada.





4. Aia



Até o início do **seu próximo turno**, os outros jogadores não poderão escolhê-lo para os efeitos das cartas deles.

No caso de **todos os jogadores** estarem "protegidos" por uma Aia quando você jogar uma carta, faça o seguinte:

-  Se a sua carta exigir que você escolha **outro jogador** (Guarda, Padre, Barão, Rei), jogue-a sem ativar nenhum efeito.
-  Se a carta exigir que você escolha **qualquer jogador** (Príncipe), escolha a si mesmo para o efeito.



3. Barão ●●

Escolha outro jogador. Você e esse jogador comparam suas cartas em segredo. Quem tiver a carta de menor valor estará fora da rodada.

No caso de empate, nenhum jogador sai da rodada.



2. Padre ●●

Escolha outro jogador e olhe as cartas dele em segredo (sem revelar a ninguém).



1. Guarda ●●●●●●●●

Escolha outro jogador e diga o nome de um personagem que não seja a Guarda. Se o jogador escolhido tiver a carta que você disse, ele estará fora da rodada.



O. Espiã



A Espiã não possui efeito ao ser jogada ou descartada.

No final da rodada, se você for o **único jogador ainda em jogo** que tiver jogado ou descartado uma Espiã, você ganha uma Ficha de Privilégio.

Isso não significa que você venceu a rodada, o vencedor (mesmo se for você) ainda ganhará uma Ficha.

Mesmo se você jogar e/ou descartar duas Espiãs, só ganhará uma Ficha.

Errando as Regras




Mesmo que seja acidental ou não, há muitas formas de um jogador cometer um erro em relação às regras, como ser desonesto ao ser escolhido para um efeito de Guarda ou não jogar a Condessa quando isso for exigido.

Os jogadores devem ter certeza que entenderam as regras do jogo e devem sempre checar duas vezes as cartas que possuem. Erros desse tipo podem atrapalhar muito a experiência do jogo.

Versão Clássica

Nesta edição de *Love Letter*, estão inclusas as regras para jogar a versão clássica do jogo, entretanto, ela permite a participação de **apenas 2 a 4 jogadores**.

Para jogar a versão clássica, devolva as seguintes cartas para o saco antes da fase de preparação:

-  1 Guarda
-  2 Chanceleres
-  2 Espiãs

Todas as outras regras seguem inalteradas.

Créditos

Design do Jogo: Seiji Kanai

Desenvolvimento: Justin Kemppainen & Alexandar Ortloff

Produtor: Justin Kemppainen

Edição: Steven Kimball

Design Gráfico: Samuel R. Shimota

Arte dos Personagens: Andrew Bosley

Direção de Arte: Samuel R. Shimota

Editor: Steven Kimball

Teste do jogo: Beth Erikson, Thomas Gallecier, Dan Gerlach, John Hannasch, Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue, Danielle Robb, Michael Sanfilippo, Sarah Swindle

Galápagos Jogos

Tradução: Juliana Gallo

Revisão: Kévila Cordas e Marília Babberg

Diagramação: Danilo Sardinha e Felipe Godinho



© 2019 Z-Man Games. Z-Man Games é uma ® de Z-Man Games.
Love Letter e a logo Z-Man são marcas registradas da Z-Man Games.
Fantasy Flight Supply é uma TM da Fantasy Flight Games.
Os componentes reais podem ser diferentes dos mostrados.

www.galapagosjogos.com.br

Referência Rápida

Preparação e Início da Rodada

Embaralhe as 21 cartas. Reserve uma carta virada para baixo (e adicione mais três, viradas para cima, se estiver jogando com dois jogadores).



Distribua uma carta para cada jogador. O último jogador que tiver escrito uma carta (ou tiver vencido a última rodada) joga o primeiro turno.

Jogando um Turno

Compre uma carta. Jogue uma das suas duas cartas e resolva o efeito dela.

Fim de uma Rodada

A rodada termina de uma das seguintes formas, e o vencedor ganha uma Ficha de Privilégio:

-  Se não houver mais cartas no baralho, a carta de valor mais alto vence.
-  Se todos os jogadores tiverem saído da rodada e restar apenas um, ele será o vencedor.