



Love Letter

(Szerelmeslevél)

Az ör tetőtől talpig végigmérte Bartholemew Kaiss-t, aztán a homlokát ráncolta:

- Sajnálom, Kaiss mester, de a hercegnő most nem fogad látogatókat. Érthetően kétségbe van esve az édesanyja letartóztatása miatt.

- Érthetően - mondta a fiatal zeneszerző, bólintott, majd kedvesen nézett - De én nem csak látogatni jöttem, amint tudja. Őfelsége várja az óránkat, együtt gyakoroljuk az éneklést.

- A hercegnőnek már van énektanára - válaszolt a mogorva nőszemély, és felhúzta a szemöldökét.

- Biztos vagyok benne, hogy tudja, Odette - visszhangzott a palota lakosztályokkal szomszédos termében egy kedves hang. Mindketten Susannah, Annette hercegnő udvarhölgye felé fordultak, aki feléjük közeledett. - A mi jó zeneszerzőnk azt szeretné mondani, hogy Annette-nek szüksége van a segítségére a gyakorláshoz. - a fiatal hölgy az öre mosolygott és Bartholemew felé cinkosan kacintott.

Bartholemew elővett egy lepecsételt tekercset a tarisznyájából - Ha lenne olyan kedves, hogy átadja ezeket a kottákat, drága Susannah, - mondta mosolyogva és előkelően bólintott hozzá.

Az ör elvette tőle a tekercset, de ahogy az gazdát cserélt, egy kis súly eltolódott a tok belsejében. - Mi ez tulajdonképpen? - kérdezte az ör, és a füléhez emelte.

Természetesen nem az az apró madárszobor, amire a hercegnő annyira vágyik - gondolta Bartholemew - a ... penna és a tinta, amivel a zenét le szoktam jegyezni, arra az esetre, ha ő, vagy a maestro bármilyen változtatást szeretne. Mindig van nálam egy kicsi, ha komponálok.

Susannah óvatosan elvette a gyanakvó őrtől a tokot - Abbahagyná végre, Odette? Ez csak egy kis muzsika, - korholta játékosan.

- Gondoskodom róla, hogy asszonyom megkapja ezeket, - tette kezét Bartholemew karjára - biztos vagyok benne, hogy kíváncsi a tartalmára.

A JÁTÉK CÉLJA

Marianna királynő felségárulás vádjával történt letartóztatása nyomán senkinek nem tört össze jobban a szíve, mint lányának, Annette hercegnőnek.

Tempest városállamának összes ifjonca versengve udvarol, hogy Annette bánatát enyhítse, és örömet vigyen az életébe.

Az egyik ilyen ifjonc bőrébe bújsz, aki szeretné a szerelmes levelét a hercegnő kezébe eljuttatni. Ő azonban sajnos magára zárta a palotát, így közvetítőkre kell bíznod az üzenetedet, hogy eljuttassák hozzá.

A játék folyamán egy titkos lap van a kezeden. Ő az, aki megpróbálja a szerelmes üzenetedet eljuttatni a hercegnőhöz.

Tegyél róla, hogy a nap végén a hercegnőhöz legközelebb álló személy tartsa kezében a szerelmes leveled, így a te leveled ér majd célba elsőként.

TARTALOM

A Love letter (Szerelmeslevél) játék a következő elemeket tartalmazza. Ha valami nincs meg, vedd fel velünk a kapcsolatot a customerservice@alderac.com e-mail címen.

- 16 db játékkártya
- 4 db összefoglaló-kártya
- szerelemjelzők

JÁTÉKKÁRTYÁK

A játékban 16 darab kártya van. Minden különböző nevű kártya egy-egy személyt jelképez a királyi palotából.

Minden kártyán van egy érték a bal felső sarokban - minél nagyobb a szám, annál közelebb áll az adott szereplő a Hercegnőhöz. A kártya alján található szövegdobozban foglaltak leírják, milyen hatást fejt ki az adott kártya, ha eldobják.

ÖSSZEFOGLALÓ-KÁRTYÁK

A játékban lévő lapok listája, és azok hatása található rajta. Ezen kívül az is kiderül, hogy hány darab van az egyes kártyákból a pakliban. Ezek a kártyák nem vesznek részt a játékban, csak segítenek a játékosoknak.

SZERELEMJELZŐK

A dobozban található piros jelzők mutatják Annette hercegnő növekvő szeretetét a szerelmes leveleket küldő ifjoncok iránt.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük össze és tegyük fejfel lefelé a 16 lapot! A legfelsőt vegyük ki a játékból, anélkül, hogy azt megnéznénk!

Ha kétszemélyes játékot játszunk, vegyünk el a pakli tetejéről további három lapot, és arccal felfelé tegyük a húzópakli mellé! Ebben a körben ezek a lapok nem játszanak.

Minden játékos húzzon egy lapot a pakliból! A felhúzott lapot tartsuk titokban!

Az kezd a játékot, aki legutóbb volt randevún. (Döntetlen esetén a fiatalabb játékos kezd.)

A JÁTÉK MENETE

A játék körökből áll. Minden kör egy napot jelképez. Minden kör végén egy játékos levele eljut Annette hercegnőhöz, aki elolvassa azt.

Ha egy ifjonctól elég levelet olvasott, szerelembe esik és engedélyt ad az ifjonc számára, hogy udvaroljon neki. Ez a játékos elnyeri a hercegnő szívét és megnyeri a játékot.

EGY KÖR

Ha rád kerül a sor, húzd fel a pakli legfelső lapját és vedd a kezébe! Ezután válassz a két kezeden lévő lap közül, és az egyiket dobd el magad elé! Hajtsd végre az eldobott lapon írtakat! Akkor is végre kell hajtandó az utasítást, ha az számodra hátrányos.

Az egyes lapok hatásait lásd később. Ugyanott találhatsz megoldást azokra az esetekre is, amikor nem lenne teljesen egyértelmű egy-egy lap hatása.

Az eldobott lapok mindvégig az előtt a játékos előtt maradnak, aki eldobta azokat. A lapokat átfedéssel tegyék le, hogy egyértelmű legyen, milyen sorrendben dobták el őket. Ez segítheti a játékosokat abban, hogy kitalálják, mely lapok vannak a többiek kezében.

Ha az általad eldobott kártya hatását végrehajtottad, a körben töled balra eső játékosra kerül a sor.

KIESÉS A KÖRBŐL

Ha egy játékos kiesik a körből, a kezében lévő lapot arccal felfelé maga elé teszi (annak hatása nem érvényesül) és nem vesz részt a kör további részében.

BECSÜLETESSÉG

A játékosok csalhatnak, ha az Ört választják, vagy ha nem dobják el a Grófnőt, amikor a kezükben van a Király vagy a Herceg lapja. Azt javasoljuk, ne játsszatok olyan gazemberekkel, akik csalnak a vidám és könnyed játékokban!

EGY KÖR VÉGE

Ha a pakliban nincs több lap, a körnek vége. A királyi palota éjszakára bezár, a hercegnőhöz legközelebb álló személy eljuttatja neki a szerelmes levelet, és Annette hercegnő visszavonul a lakosztályába, hogy elolvassa azt.

Minden játékos, akinél még van kártya, felfedi a kezét. A legmagasabb értékkel bíró lap tulajdonosa nyeri a kört. Döntetlen esetén az nyer, akinél az eldobott lapok összege magasabb.

Egy körnek akkor is vége van, ha egy játékoson kívül mindenki kimarad a körből, mely esetben a benmaradó játékos nyer.

A nyertes megszerez egyet a szerelemjelzők közül.

Keverjük össze a 16 lapot és az előkészületeknél leírt módon járunk el ismét, majd kezdődhet a következő kör!

Az előző kör nyertese kezd, mert a hercegnő kedvesen beszélt róla a reggelinél.

A NYERTES

A játékoszám függvényében az nyer, akinek adott számú jelzője gyűlik össze:

- 2 játékosnál 7 jelző
- 3 játékosnál 5 jelző
- 4 játékosnál 4 jelző

SZEREPLŐK

A játékban történő események a Tempestben játszódó Courtier és Dominare játékokban történetek között esnek meg. Íme a szereplők rövid jellemrajza:

8: ANNETTE HERCEGNŐ

Elegáns elragadó és gyönyörű. Egyetlen hibája az ifjú korából eredő naivitása. Természetesen azt szeretné, ha a hercegnő személyesen venné át a levelet. Azonban ő szívügyekben igen szemérmes; ha szembe kerül szíve, tűzbe dobja levelet és



letagadja, hogy valaha is látta volna.

Ha eldobod a Hercegnőt – függetlenül attól, hogyan vagy miért – leveled a tűzben végzi. A körből kiesel.

7: WILHELMINA GRÓFNŐ



Mindig lesben áll egy jóképű férfit, vagy egy zafos pletykára várva. Wilhelmina életkora és kék vére, Annette hercegnő barátai közé emeli őt. Miközben nagy a befolyása a hercegnőre, legszívesebben felszívódik, ha a Király vagy a Herceg a közelben vannak.

A többi lappal ellentétben, melyek tulajdonsága akkor érvényesül, ha eldobod őket, a Grófnőé akkor hat, ha a kezében tartod. Gyakorlatilag nincs hatása, ha eldobod.

Ha a Grófnő és akár a Király akár a Herceg egyszerre a kezében van, el kell dobnod a Grófnőt. Nem szükséges, hogy a másik kezében tartott lapot felfedd. Természetesen a Grófnő akkor is eldobható, ha a királyi család más tagja nincs a kezében. Szereti az elmés játékokat...

6: IV. ARNAUD KIRÁLY



Tempest vitathatatlan ura ... pillanatnyilag. Marianna királynő letartóztatásában vállalt szerepe miatt Annette hercegnő nem tiszteli őt annyira, mint ahogyan egy apát illik. A Király reméli, hogy egyszer visszanyeri lánya jóakarátát.

Ha eldobod IV. Arnaud királyt, a kezében tartott lapot el kell cserélned egy általad választott másik játékos kezében tartott lapjára. Nem cserélhetsz olyan játékoskal, aki a körből már kiesett, sem olyanal, aki az udvarhölgy védelmét élvezzi. Ha a játékban maradt összes többi játékos védi az udvarhölgyt, akkor a lapnak nincs semmilyen hatása.

5: ARNAUD HERCEG

Arnaud herceg, aki társadalmi szempontból olyan, akár egy pióca, nem volt annyira szomorú anyja letartóztatása miatt, mint hihetnénk. Sok nő verseng a kegyeiért, és reméli, hogy kerítőként segíthet húgának

megtalálni a sajátjához hasonló, sekélyes boldogságot.



Ha eldobod Aranud herceget, válassz egy még a körben lévő játékos (akár magadat is)! Az adott játékos dobja el a kezében lévő lapot (az eldobott lap tulajdonsága nem érvényesül) és húzzon egy újat. Ha a pakli üres, a játékos húzza fel azt a lapot, melyet a kör elején kivettünk a játékból.

Ha minden más játékos az Udvarhölgy megvéd, magadat kell választanod.

4: SUSANNAH, AZ UDVARHÖLGY

Kevesen bíznának egy udvarhölgyre egy ilyen fontos levelet. Még kevesebben értik Susannah okosságát, és azt a képességét, ahogy a bolond szolgálatot adja. Az, ahogy a királynő letartóztatása óta annak bizalmasa és hűséges szolgálója minden figyelő tekintet elől képes megszökni, ügyességének és éles elméjének bizonyítéka.



Ha eldobod az Udvarhölgyet, más játékosok kártyáinak hatása ellen védve leszel amíg a körben újra rád nem kerül a sor. Ha azt az egy játékos kivéve, aki épp soron van, mindenkit véd Susannah képessége, a játékosnak, ha más kizáró tényező nincs, magát kell választania.

3: TALUS BÁRÓ

Talus báró egy tiszteletreméltó család leszármazottja, mely régóta közel áll a királyi családhoz. Csendes és szelíd viselkedése olyan embert rejt, aki megszokta, hogy engedelmeskednek neki. Javasatait úgy kezelik, mintha az magától a királytól származna.

Ha eldobod, válassz egy olyan játékos, aki még játszik ebben a körben! Titokban hasonlítottok össze kezben lévő lapjaitokat! Az alacsonyabb értékkel rendelkező kiesik a körből. Döntetlen esetén nem történik semmi. Ha a körben lévő összes többi játékos védi az Udvarhölgyt, a báró kártyájának nincs hatása.



2: TOMAS ABBÉ

Nyílt, őszinte és felemelő. Tomas abbé mindig keresi annak lehetőségét, hogy jót tegyen. A királynő letartóztatása óta gyakran látni a palotában, mint gyóntató, tanácsadó, vagy éppen barát.

Ha az abbét dobod el, megnézheted egy másik játékos kézben lévő lapját. Ne fedd fel ezt más játékosok előtt!



1: ODETTE, AZ ŐR



A királyi család biztonságával van megbízva, mely feladatot Odette kitartással és szorgalommal lát el...bár mentoráról az a hír járja, hogy megfulladt, miközben a királynő felségárulásában való bűnrészesség vádjá miatti letartóztatása elől próbált menekülni.

Ha eldobod az Őrt, nevezz meg egy másik játékos és egy másik kártyát (nem az Őrt)! Ha az a játékos azt a kártyát tartja a kezében, akkor ő kiesik ebből a körből. Ha a körben lévő összes többi játékos védi az Udvarhölgy, az ő kártyájának nincs hatása.

JOGOK ÉS KAPCSOLAT

© 2012-ben az Alderac Entertainment Group által. A „Tempest, Love Letter”, és a többi márkanév TM © az Alderac Entertainment Group, Inc tulajdonát képezi. Minden jog fenntartva. A nyomás Kínában készült.

Figyelem: Lenyelhető alkatrészt tartalmaz! 3 év alatti gyermek kezébe nem adható.

További információkért látogasson el a:

www.alderac.com/tempest

és

www.alderac.com/forum

Kérdezze? CustomerService@alderac.com



KÉSZÍTETTÉK

LOVE LETTER (SZERELMESLEVÉL)

Tervezte: Seiji Kanai

Fejlesztés: Edward Bolme

Grafikus: Kalissa Fitzgerald

Art: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Írta: Edward Bolme, Seth Mason

Szerkesztette: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Tördelés: Kalissa Fitzgerald

Szedte: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Gyártás: Dave Lepore

Tesztelték: Rachel Bolme, Talon Bolme, Jeff Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton

Magyar fordítás: Zólyomi „Zaba” Balázs, 2012

TEMPEST

Eredeti koncepció: Mark Wootton, John Zinser

Márka-felügyelet: Edward Bolme

Leírás: Seth Mason

TOVÁBBI TEMPEST JÁTÉKOK

