



*Love Letter*

경비병은 바르톨로뮤 카이스를 위아래로 훑어보더니 얼굴을 찡그렸다. “죄송합니다. 카이스 도련님. 하지만 공주님은 이 시간에는 알현을 받지 않습니다. 아시다시피, 왕비님께서 구금당하신 아래로 공주님은 절망에 빠져 계십니다.”

“알고 있네” 바르톨로뮤 카이스라 불리는 짧은 작곡가는 연민어린 시선으로 고개를 끄덕이며 말했다. “하지만 보다 시피 단지 알현하기 위함만은 아니네. 국왕 폐하께서는 내가 공주의 노래를 지도 해 주길 요청 하셨네.”

“하지만, 공주님께서는 이미 발성 지도를 받고 계십니다만.” 경비병은 눈썹을 치켜 올리며, 거친 목소리로 대답했다.

“오데트, 바르톨로뮤 도련님도 그 정도는 알고 계실 거예요.” 궁궐로 통하는 관문에서 부드러운 목소리가 울려펴졌다. 오데트와 바르톨로뮤는 고개를 돌려 바라본 곳에는 아네트 공주의 시녀인 수잔나가 다가오고 있었다. “훌륭하신 작곡가께서 말씀하시는 바는, 아마도 아네트 공주님께서 교습에 필요한 악보를 원하셨다, 바로 그거 아닌가요?” 그 젊은 여자는 경비병에게 힐끗 미소를 짓고는 바르톨로뮤에게 의미심장한 윙크를 보냈다.

바르톨로뮤는 가방에서 봉인된 악보 통을 꺼내며 말했다. “친애하는 수잔나, 부디 당신이 이 악보를 공주님께 전달해 주신다면 좋을 텐데요.” 그리고는 미소를 지으며 예의를 갖추어 고개를 끄덕였다.

경비병이 악보 통을 받아 손에 든 순간, 가벼운 무언가가 달그락거리며 통 안에서 움직이는 소리가 났다. “그럼, 이건 뭔가요?” 경비병은 자신의 귓가에다 악보 통을 흔들며 물었다.

공주님께서 좋아하실만한 작은 새 조각상이라 말해야 하나... 당치도 않을 텐데, 바르톨로뮤는 어떻게 둘러댈지 고심하다가 말을 꺼냈다. “그건... 내가 악보를 쓸 때 쓴 깃펜과 잉크일세. 공주님과 교습자가 악보를 고치고 싶어 하실 경우를 위한거지. 항상 새 악보를 보낼 때마다 동봉 했었네.”

수잔나는 의심스러워하는 경비병으로부터 악보 통을 조심스레 건네받으며 장난스럽게 꾸짖었다. “아, 오데트. 이제 그만해주시겠어요? 이건 그냥 악보일 뿐이에요.”

“제가 이 악보를 공주님께 드리도록 하죠.” 수잔나가 바르톨로뮤의 팔에 한 손을 올려 놓으며 말했다. “분명 공주님도 보고 싶어 하시겠죠.”

## 목표

마리아나 왕비가 대역죄로 구금당하게 된 사건으로 인해서 왕비의 딸인 아네트 공주보다 비통해하는 사람은 없을 것입니다.

이와 같은 상황에서 도시국가인 텁페스트의 도처에서 아네트 공주의 슬픔을 사랑으로 덜어주고자 하는 청혼자들이 몰려들었습니다.

여러분들은 바로 이 청혼자들 중 한 명이 되어 아네트 공주에게 편지를 전하고자 하게 됩니다. 하지만 안타깝게도, 공주는 자신의 처소에서 도무지 나오려 하지 않기에 궁궐에 있는 사람들에게 편지를 전달해 주기를 부탁할 수밖에 없습니다.

여러분들은 몰래 카드 한장을 손에 가지고 게임을 진행해 나갑니다. 이 카드가 바로 아네트 공주를 향한 당신의 사랑이 담긴 편지를 전달해 줄 사람입니다.

하루가 끝날 때, 공주와 가장 가까운 사람이 여러분의 편지를 지니도록 하시기 바랍니다. 여러분의 편지가 가장 먼저 아네트 공주에게 닿도록 말입니다.

# 내용물

리브레터 게임에는 아래 내용물들이 포함되어 있습니다. 결손 및 파손된 내용물이 있다면 [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)로 연락해 주시기 바랍니다.

- 게임 카드 16장
- 참조 카드 4장
- 호감 토큰 한 줌

## 게임 카드

게임에는 카드 16장이 포함되어 있습니다. 각각의 카드는 궁궐에 있는 인물을 나타냅니다.

카드의 우측 상단에 있는 값이 높으면 높을수록 그 인물이 공주에게 가까운 사람

이라는 것을 나타냅니다. 카드의 하단에 있는 문구는 카드를 버릴 때 적용하는 효과를 나타냅니다.

## 참조 카드

참조 카드에는 여러 카드들의 효과와 카드 더미에 각각의 카드가 몇 장 포함되어 있는지가 나와 있습니다. 참조 카드는 참조 용일 뿐, 게임 도중에 직접 사용하는 카드는 아닙니다.

## 호감 토큰

게임에는 붉은색 목재 토큰이 포함되어 있습니다. 이 토큰은 아네트 공주가 편지를 보낸 청혼자에게 계속 늘어가는 호감과 애정을 나타내기 위해 사용합니다.

# 게임 준비

16장의 카드를 섞어서 뒷면이 보이도록 뒤집어 카드더미를 구성합니다. 그리고 카드 더미의 가장 위에 있는 카드를 확인해 보지 않고 게임에서 제외합니다.

두 명이 게임을 할 경우, 카드더미의 가장 위에 있는 카드 세장을 앞면이 보이도록 뒤집어 카드더미의 옆에 늘어놓아둡니다. 이렇게 공개된 카드는 이번 라운드에서 사용하지 않습니다.

각자 카드더미에서 카드 한장을 뽑습니다. 이렇게 뽑은 카드는 다른 플레이어들이 볼 수 없도록 가지고 있어야 합니다.

가장 최근에 데이트를 한 사람이 시작 플레이어가 됩니다(비기는 경우, 비긴 사람들 중 가장 어린 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.).

## 게임 방법

리브레터는 여러 라운드동안 진행됩니다. 한 라운드는 하루를 나타냅니다. 매 라운드가 끝날 때마다, 아네트 공주는 한 플레이어로부터 편지를 받아서 읽게 됩니다.

아네트 공주가 한 청혼자로부터 충분한 편지를 받으면, 청혼자에게 매혹되어 사랑을 나누게 됩니다. 이렇게 공주의 마음을 얻은 플레이어가 승리합니다.

## 차례에 하는 행동

자신의 차례가 오면, 카드더미 가장 위에 있는 카드를 뽑습니다. 그런 다음 가지고 있는 카드 두 장 중에서 한장을 자신의 앞에 앞면이 보이도록 버립니다.

그리고 버린 카드에 표시되어 있는 효과를 적용합니다. 자신에게 해가 되는 효과라 하더라도 반드시 적용해야 합니다.

15페이지에 각각의 카드에 해당하는 효과 및 카드에 따른 특수한 상황에 대한 해법이 나와 있습니다.

버린 카드는 자신의 앞에 계속 놓아둡니다. 앞서 자신이 버린 카드가 놓여 있다는 그 카드 위에 버려서 어떤 순서로 카드를 버렸는지를 알 수 있게 해 줍니다. 이렇게 함으로써 플레이어들이 가지고 있는 카드가 어떤 것일지 추리할 수 있게 됩니다. 카드의 효과를 적용한 후에 왼쪽에 있는 플레이어에게 차례를 넘깁니다.

## 탈락

라운드 도중에 탈락한 플레이어는 가지고 있던 카드를 효과를 적용하지 않고 앞면이 보이도록 버립니다. 그리고 다음 라운드가 될 때 까지 더 이상 차례를 가지지 않습니다.

## 정직함

경비병에게 선택되거나, 왕이나 왕자 카드가 있을 때 백작부인카드를 버리지 않는 등 속임수를 사용할 수도 있습니다. 가볍게 게임을 즐기고자 할 때에는 정직하지 못한 사람들과는 이 게임을 하지 않을 것을 권장합니다.

## 라운드 종료

차례가 끝났을 때 카드더미가 다 떨어진 경우 라운드가 끝납니다. 저녁이 되면 궁궐의 문이 닫히고, 공주에게 가장 가까운 사람이 편지를 전달해 주게 됩니다. 그리고 아네트 공주는 처소로 돌아가서 편지를 읽게 됩니다.

이번 라운드에서 아직까지 탈락하지 않고 남아있는 플레이어들은 가지고 있는 카드를 공개합니다. 가장 지위가 높은 카드를 가진 플레이어가 이번 라운드에서 승리합니다. 비기는 경우 버린 카드에 표시된 지위의 합이 높은 플레이어가 승리합니다. 탈락하지 않고 남아있는 플레이어가 한 명밖에 없을 경우에도 라운드가 종료됩니다. 이 경우 남은 플레이어가 승리합니다.

승리한 플레이어는 호감 토큰 한 개를 받습니다. 이제 다시 16장의 카드를 섞고, 앞서 게임 준비 단계를 다시 따른 다음 새로운 라운드를 진행합니다.

공주는 아침 식사 때 이전 라운드의 승자에게 친절하게 말을 건네므로, 승자가 시작 플레이어가 됩니다.

## 승리

정해진 개수(게임을 하는 플레이어 수에 따라 다릅니다.)의 호감 토큰을 얻으면 승리합니다.

- 2명이 게임을 할 때 7개
- 3명이 게임을 할 때 5개
- 4명이 게임을 할 때 4개

# 등장인물

러브 레터는 템페스트 라인업의 다른 게임인 중개인과 지배자에서 일어나는 사건들 사이에 일어나는 사건에 대해 다룹니다. 아래에는 게임에 등장하는 사람들에 대한 정보가 간략하게 설명되어 있습니다.

## 8: 아네트 공주

아네트는 젊음이 누리는 특권인 천진난만함 그 자체이며, 우아하고 매력적이며 아름다운 공주입니다. 분명히 청혼자 여러분들은 아네트 공주에게 편지를 전해주려 할 것입니다. 하지만 아네트 공주는 사랑이라는 미묘한 감정에 대해서는 남들의 시선에 자유롭지 않기에, 직접 편지를 전해준다면, 아마도 읽어보지 않고 불 속으로 편지를 던져버릴 겁니다.

공주 카드를 버린다는 것은(이유여하를 막론하고) 공주가 편지를 불 속으로 던져

버리는 것을 의미합니다. 이번 라운드에서 탈락합니다.

## 7: 백작부인 윌헬미나

항상 잘생긴 남자 혹은 흥미진진한 가십거리만을 찾아다닌다는 것, 그리고 그녀의 나이대와 귀족 혈통이라는 것으로 인해 윌헬미나는 아네트 공주의 친구가 될 수 있었습니다. 윌헬미나는 공주에게 가장 큰 영향을 줄 수 있지만, 주변에 왕이나 왕자가 있다면 겁에 질려버리곤 합니다.

다른 카드들이 버릴 때 효과를 적용하는 것과는 달리, 백작부인 윌헬미나 카드는 가지고 있을 때 효과를 발휘합니다. 즉, 이 카드를 버릴 때에는 아무런 효과도 적용하지 않습니다.

백작부인 카드와 왕이나 왕자 카드를 가지고 있을 때는 반드시 백작부인 카드를 버려야 합니다. 이 때 버리지 않고 가지고 있는 카드가 무엇인지 공개할 필요는 없습니다. 당연히 왕이나 왕자 카드를 가지고 있지 않더라도 백작부인 카드를 버릴 수 있습니다. 월헬미나는 심리전을 좋아하니까 말입니다.

## 6: 국왕 아노드 4세

지금 당장은... 모두가 인정하는 텁페스트의 지배자입니다. 마리아나 왕비를 구금한 것으로 인해서, 아노드 4세는 아네트 공주에게 아버지로서의 존경을 온전히 받지 못하는 것은 사실입니다. 하지만 지금도 자신에게 아네트 공주가 마음을 열어주기만을 바라고 있습니다.

국왕 아노드 4세 카드를 버릴 때 다른 플레이어 한 명을 선택합니다. 그런 다음 그 플레이어와 가지고 있는 카드를 서로 교환합니다. 이번 라운드에서 탈락한 플레이어, 시녀 카드에 의해서 보호받는 플레이어와 카드를 교환할 수는 없습니다. 다른 모든 플레이어들이 시녀 수잔나에 의해 보호받는 경우, 이 카드는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

## 5: 아노드 왕자

사교적인 잔소리꾼인 아노드 왕자는 다른 사람들이 생각하는 것처럼 마리아나 왕비의 구금에 대해서 괴로워하지는 않습니다. 많은 여자들은 아노드 왕자의 주의를 끌기 위해 부단히 노력하곤 합니다. 아노드 왕자는 동생인 아네트가 그에겐 지극히 평범한 행복을 누릴 수 있도록, 배필을 찾는데 도움을 주고자 합니다.

아노드 왕자 카드를 버릴 때 아직 탈락하지 않고 남아있는 플레이어 한 명을 선택합니다(자신을 선택할 수도 있습니다.). 그 플레이어는 자신이 가지고 있는 카드를 효과를 적용하지 않고 버린 다음 새로 카드 한장을 뽑습니다. 카드더미가 다 떨어졌다면, 라운드를 시작할 때 제외한 카드를 뽑습니다.

다른 모든 플레이어들이 시녀 카드에 의해 보호받는 경우, 이 카드는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

## 4: 시녀 수잔나

시녀가 편지를 전해주는 것에 대해서 온당하게 생각하는 청혼자는 별로 없을 것 입니다. 하지만 매우 극소수의 사람들은 수잔나가 사실 영리하지만, 멍청한 시녀로 연기하는 것에 능숙하다는 것을 알고 있습

니다. 수잔나는 마리아나 왕비의 절친한 친구였으며, 왕비가 구금된 이래로 어떠한 주목과 시선을 피해온 충실한 시녀라는 점, 바로 그것이 수잔나의 영리함에 대한 확실한 증거입니다.

시녀 카드를 버린다면, 다음번 자신의 차례가 올 때 까지 다른 플레이어가 버린 카드의 효과에 면역이 됩니다. 차례를 가지고 있는 플레이어를 제외한 다른 모든 플레이어들이 시녀 카드에 의해서 보호 받고 있을 때 버려진 카드에 의해 플레이어를 선택해야 한다면, 가능하다면 반드시 차례를 가지는 플레이어는 자기 자신을 선택해야 합니다.

### 3: 탈루스 남작

탈루스 남작은 왕실의 협력가문이자, 명망 있는 가문의 자제입니다. 탈루스가 과묵하고 신사적인 행실을 하고 있기는 하

지만, 사실 그것은 왕실에 대한 충성으로 위장하고 있는 가림막에 불과합니다. 탈루스의 진정한 목표는 스스로 왕위에 오르는 것입니다.

탈루스 남작 카드를 버릴 때 아직 탈락하지 않고 남아있는 다른 플레이어 한 명을 선택합니다. 그 플레이어와 당신은 다른 플레이어들이 볼 수 없도록 각자 가지고 있는 카드를 서로 비교합니다. 낮은 값의 카드를 가지고 있는 플레이어는 이번 라운드에서 탈락합니다. 비길 경우 둘 다 탈락하지 않습니다. 다른 모든 플레이어들이 시녀에 의해 보호받는 경우, 이 카드는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

## 2: 사제 토마스

개방적이고, 정직하며 사람들에게 희망을 불어넣어주는 토마스 신부는 항상 올

바르고 선한 일을 할 기회를 찾아다닙니다. 마리아나 왕비가 구금된 이후로, 토마스는 고해성사를 주관하기 위해서, 왕실의 고문자격으로서, 때로는 친구로서 궁궐에 자주 출입하게 되었습니다.

사제 토마스 카드를 버릴 때 다른 플레이어 한 명을 선택합니다. 그런 다음 그 플레이어가 가지고 있는 카드를 확인할 수 있습니다. 하지만 카드에 대해서 다른 플레이어들에게 공개할 수는 없습니다.

## 1: 경비병 오데트

오데트는 왕실의 안전을 지키는 것에 대해서 항상 고무되어 있으며, 완고하고 성실하게 명령을 수행하는 경비병입니다. 비록 여왕이 대역죄 혐의로 구금당할 때 공범으로 지목된 오데트의 스승이 탈옥 도중에 의사했다곤 하지만 말입니다.

경비병 오데트 카드를 버릴 때 다른 플레이어 한 명을 선택하고 카드 하나를 호명합니다(경비병 오데트는 제외). 만약 그 플레이어가 호명된 카드를 가지고 있다면 이번 라운드에서 탈락합니다. 다른 모든 플레이어들이 시녀에 의해 보호받는 경우, 이 카드는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

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

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

# 만든 사람들

---

## LOVE LETTER

Design: Seiji Kanai

Development: Edward Bolme

Graphic Design: Kalissa Fitzgerald

Art: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Writing: Edward Bolme, Seth Mason

Editing: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Layout: Kalissa Fitzgerald

Typesetting: Edward Bolme, Kalissa

Fitzgerald

Production: Dave Lepore

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

## TEMPEST

Original Concept: Mark Wootton, John Zinser

Brand Management: Edward Bolme

Fiction: Seth Mason