



La guardia echó una mirada de arriba a abajo a Bartolemew Kaiss y frunció el ceño. “Lo siento maestre Kaiss, pero la princesa no recibe visitas. Como puede imaginar se encuentra desconsolada por el arresto de su madre.”

“Por supuesto,” dijo el joven compositor asintiendo y con gesto comprensivo. “Pero no estoy sólo de visita, verá: Su alteza ha requerido mis servicios, vamos a practicar canto.”

“La princesa ya tiene un maestro de canto,” respondió la mujer bruscamente arqueando una ceja.

“Estoy segura de que él ya lo sabe, Odette,” dijo una voz gentil que resonó desde la estancia que conectaba la residencia al palacio. Ambos se giraron para ver a Susannah, una de las doncellas de la princesa Annete quien caminaba hacia ellos. “Lo que el buen compositor quiere decir es que Annete ha solicitado sus obras para ensayar.” La joven mujer sonrió a la guardia mientras le guiñaba el ojo a Bartolemew de una manera cómplice.

De su cartera, Bartolemew sacó un tubo cerrado. “Si fueras tan amable de entregar estas partituras, mi querida Susannah,” dijo con una sonrisa y asentimiento.

La guardia recogió el tubo pero mientras cambiaba de manos, algo se deslizó dentro del tubo “¿Que más hay aquí dentro?” preguntó la guardia mientras se lo acercaba a la oreja.

Ciertamente no la pequeña estatua de un pájaro que tanto le gusta a la princesa, pensó para sí Bartolemew. “Es... la pluma y tinta que uso para escribir la música, es por si acaso el maestro desea hacer algún cambio. Siempre las incluyo en las nuevas composiciones.”

Susannah le cogió el tubo a la suspicaz guardia cuidadosamente. “¿Oh quieres dejarlo ya Odette? Es tan solo música,” reprendió en tono jocoso.

“Me encargaré de que lleguen a milady,” dijo mientras posaba su mano en el brazo de Bartolemew. “Estoy segura de que arde en deseos de ver su contenido.”

OBJETIVO

Tras el arresto de la Reina Marianna acusada de alta traición, nadie resultó más entristecida por la noticia que su hija la princesa Annete.

Los pretendientes de la ciudad estado de Tempest buscan consolar la pena de Annete cortejándola para traer un poco de alegría a su vida.

Tú eres uno de esos pretendientes, intentado que tu carta de amor llegue a la princesa. Lamentablemente ella se ha recluido en su palacio por lo que debes confiar que los intermediarios lleven tu mensaje.

A lo largo del juego, mantendrás una carta en secreto en tu mano, que representa a quien llevará tu mensaje de amor a la princesa.

Deberás asegurarte de que sea la persona más cercana a la princesa la que tenga tu carta al final del día, para que pueda entregarla primero.

COMPONENTES

Tu ejemplar de Love Letter debe incluir lo siguiente, si no es así contacta con customerservice@alderac.com para recibir asistencia técnica.

- 16 cartas de juego
- 4 ayudas de juego
- fichas de afecto

CARTAS DE JUEGO

El juego tiene 16 cartas. Cada carta diferente representa a alguien de la residencia real.

Cada carta tiene un valor en la esquina superior izquierda – cuanto más alto sea el número, más cercana es la persona a la princesa. En la parte inferior de cada carta un texto describe su efecto cuando es descartada.

AYUDAS DE JUEGO

En ellas aparecen las diferentes cartas de juego, así como sus efectos y cuántas copias de cada una hay en la baraja. No se usan en el juego sino que sirven como ayuda nemotécnica.

FICHAS DE AFECTO

El juego incluye también fichas rojas usadas para llevar la cuenta del creciente afecto de

la princesa por aquellos pretendientes que consiguen entregar sus cartas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja las 16 cartas colócalas cara abajo y forma un mazo de robo. Elimina la primera carta del mazo del juego sin mirarla.

Si estás jugando una partida de dos jugadores, elimina tres cartas más del mazo y déjalas aparte cara arriba. Estas cartas no se usarán esta ronda.

Cada jugador roba una carta del mazo. Esta carta es la mano inicial y debe mantenerse en secreto

El jugador que haya tenido la cita más reciente empieza (en caso de empate el más joven de ellos comienza)

COMO JUGAR

Love Letter se juega en diferentes rondas. Cada ronda representa un día. Al final de cada ronda, la carta de un jugador llega a la Princesa Annete, quien la leera.

Cuando haya leído las suficientes cartas de uno de los pretendientes, caerá perdidamente enamorada, concediendo a ese pretendiente el permiso para cortejarla. Ese jugador ganará el corazón de la princesa y la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

Durante tu turno, roba la carta superior del mazo y añadela a tu mano. Entonces elige una de las dos cartas y descártala cara arriba delante tuya. Deberás aplicar el efecto de la carta descartada, incluso si es perjudicial para ti.

Consulta la página 15 para ver los efectos de cada carta. De la misma manera si tienes cualquier duda sobre situaciones especiales con una carta allí encontrarás la respuesta.

Las cartas descartadas permanecen delante del jugador que las descarta. Colócalas superpuestas de manera visible para que quede claro el orden en que han sido descartadas. Esto ayudará a los jugadores a averiguar que cartas pueden tener en la mano los demás.

Una vez es aplicado el efecto de la carta el turno pasa al jugador a tu izquierda.

ELIMINADO DE LA RONDA

Si un jugador es eliminado de la ronda, ese jugador descarta la carta en su mano boca arriba, (sin aplicar su efecto) y deja de jugar hasta la siguiente ronda.

HONRADEZ

Un jugador podría mentir al ser elegido por el efecto de la Guardia, o no descartar a la Condesa teniendo al rey o el príncipe en la mano. Sugerimos por tanto que no juegues con rufianes que se diviertan haciendo trampas.

FINAL DE LA RONDA

Una ronda termina cuando el mazo de robo es agotado al final de un turno, la residencia real cierra al atardecer, la persona más cercana a la princesa entrega la carta de amor, y la princesa Annette se retira a sus aposentos para leerla.

Aquellos jugadores que permanezcan en la ronda revelan sus manos. El jugador con la carta con el valor más alto gana la ronda. En caso de empate el jugador que descartó cartas por mayor valor gana.

La ronda termina también si todos los jugadores menos uno son eliminados de la ronda, en ese caso, el jugador que siga en juego gana.

El ganador recibe una ficha de afecto. Baraja las 16 cartas y comienza una nueva ronda siguiendo las normas de preparación.

El ganador de la última ronda comienza, pues la princesa hablará muy bien de él durante el desayuno.

GANANDO EL JUEGO

Un jugador es declarado ganador tras conseguir un número determinado de fichas de afecto, según el número de jugadores.

- 2 jugadores 7 fichas
- 3 jugadores 5 fichas
- 4 jugadores 4 fichas

PERSONAJES

Los sucesos de este juego tienen lugar entre "Courtier" y "Dominare", otros dos juegos de la línea Tempest. Esta es una pequeña descripción de los personajes.

8: PRINCESA ANNETTE

Refrenada solo por la bisoñez propia de su juventud, la Princesa Annette es elegante, encantadora y bella. Obviamente querrás que la princesa lleve tu carta. Sin embargo le avergüenza hablar de sus intereses románticos y ante cualquier dificultad arrojará tu carta a la chimenea negando su existencia.



Si descartas a la Princesa, no importa como o por que, ella ha arrojado tu carta a la chimenea. Eres eliminado de la ronda.

7: CONDESA WILHELMINA



Siempre al acecho de un hombre apuesto o de un jugoso cotilleo, la edad y el linaje de Wilhemina la convierte en una de las amigas de Annette. Pese a su gran influencia sobre la princesa, tiende a esfumarse cuando el Rey o el príncipe andan cerca.

A diferencia de otras cartas, que sólo tienen efecto al ser descartadas, el texto de la Condesa se aplica mientras está en tu mano y al ser descartada no tiene efecto.

Si en algún momento tienes a la Condesa y al Rey o al Príncipe en tu mano, estas obligado a descartar a la condesa. No tienes que revelar la otra carta de tu mano. Por supuesto tú puedes descartar a la Condesa incluso si no tienes a un miembro de la familia real en tu mano. A la condesa le encanta provocar intrigas...

6: REY ARNAUD IV



El indiscutido gobernante de Tempest... de momento. Su papel en el arresto de la reina Marianna ha hecho que la relación con su hija se haya enfriado. Confía en pronto poder ganarse su confianza.

Al descartar al rey Arnaud IV, intercambia la carta en tu mano por la que tenga otro jugador de tu elección. No puedes cambiarla con un jugador ya eliminado en la ronda ni con uno protegido por la doncella. Si todos los jugadores están protegidos por la doncella la carta no tiene efecto.

5: PRINCIPE ARNAUD



Un tanto metomentodo. El príncipe Arnaud no ha quedado tan entristecido por el arresto de su madre como uno podría suponer. Puesto que muchas mujeres se disputan su atención, confía en que haciendo de celestino ayudará a su hermana a encontrar la paz de los placeres banales.

Al descartar al príncipe Arnaud, escoge un jugador que todavía esté en la ronda (incluido tú) Ese jugador descarta su mano (sin aplicar el efecto) y roba una nueva carta. Si el mazo se termina ese jugador robará la carta que fue eliminada al principio de la ronda

Si los demás jugadores están protegidos por la doncella, debes elegirte a ti mismo.

4: LA DONCELLA SUSANNAH

Pocos confiarían a una doncella una carta importante. Menos aún comprenden la astucia de Susannah, o su habilidad para fingir ser una torpe doncella. Que él confidente y fiel siervo de la reina no fuera detenido tras su arresto es buena prueba de su inteligencia.



Al descartar a la doncella, te haces inmune a los efectos de las cartas de los demás jugadores hasta que comience tu siguiente turno. Si todos los jugadores salvo el actual están protegidos por Susannah, ese jugador deberá elegirse a si mismo si le es posible.

3: BARON TALUS

Heredero de una casa de alta alcurnia cercana a la familia real, el Barón Talus posee un porte sereno y calmado que esconde a un hombre acostumbrado a ser obedecido. Sus sugerencias ban de ser tratadas como si vinieran del mismísimo rey.

Al ser descartado elige a un jugador que permanezca en la ronda. Tú y ese jugador comparais en secreto vuestras manos. Aquel con una carta más baja es eliminado de la ronda. En caso de empate no ocurre nada. Si los demás jugadores están protegidos por la doncella la carta no tiene efecto.



2: TOMÁS EL CLÉRIGO

Abierto, honesto e inspirador, Tomás el clérigo siempre buscar cualquier oportunidad para hacer buenas acciones. Tras el arresto de la reina, es habitual verlo en palacio en papel de confesor, consejero y amigo.



Al descartar al clérigo puedes mirar la mano de otro jugador. No la muestres a los demás jugadores.

1: ODETTE LA GUARDIA



Encargada de velar por la seguridad de la familia real, Odette cumple sus ordenes con persistencia y diligentemente.... todo a pesar de que se dice que su mentor murió abogado al huir del arresto por su complicidad en la traición de la reina.

Al descartar a la guardia, elige un jugador y nombra una carta (que no sea la Guardia) Si ese jugador tiene esa carta, es eliminado de la ronda. Si los demás jugadores están protegidos por la doncella la carta no tiene efecto.

COPYRIGHT Y CONTACTO

© 2012 por Alderac Entertainment Group. "Tempest", "Love Letter", y todas las marcas relacionadas son TM y © Alderac Entertainment Group, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en China.

Precaución: Peligro de asfixia. No recomendado para niños menores de 3 años.

Para más información visita:

www.alderac.com/tempest

y

www.alderac.com/forum

¿Alguna pregunta? Atención al cliente: CustomerService@alderac.com



CRÉDITOS

LOVE LETTER

Diseñador: Seiji Kanai

Desarrollador: Edward Bolme

Diseñador gráfico: Kalissa Fitzgerald

Arte: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Escritor: Edward Bolme, Seth Mason

Correctores: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Diseño: Kalissa Fitzgerald

Tipografía: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Productor: Dave Lepore

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

Traductor: Roi Espino Cid

TEMPEST

Concepto original: Mark Wootton, John Zinser

Diseño de Marca: Edward Bolme

Ficción: Seth Mason

OTROS JUEGOS DE TEMPEST

