



Love Letter

De bewaakster bekeek Bartolemew Kaiss van kop tot teen en fronste toen. "Het spijt me, Meester Kaiss, maar de prinses ontvangt geen bezoek vandaag. Ze is natuurlijk in alle staten na de arrestatie van haar moeder."

"Natuurlijk," zei de jonge componist terwijl hij knikte en gepast meelevend keek. "Maar ik breng niet zomaar een bezoek, zie je. Hare Hoogheid heeft zelf om me gevraagd om haar zang te oefenen."

"De prinses heeft al een zangleraar" antwoordde de vrouw nors, terwijl ze een van haar wenkbrauwen optrok.

"Ik ben zeker dat hij dat al weet, Odette," sprak een stem die echode in de hal die de residentie met het paleis verbond.

De twee draaiden zich om en zagen Susannah, één van de dienstmaagden van prinses Annette, naar hen toe wandelen. "Wat de goede componist bedoelt is dat Annette zijn muziekwerken heeft gevraagd voor haar oefeningen." De jonge vrouw lachte naar de bewaakster en gaf Bartolemew een samenzweerderig knipoogje.

Uit zijn tas diepte Bartolemew een afgesloten buis op. "Als je zo vriendelijk wil zijn om deze muziekpartituren te bezorgen, mijn lieve Susannah," zei hij met een glimlach en een gracieuze knik.

Toen de bewaakster de buis van hem overnam, verschoof er iets licht in de buis. "Wat is dit dan?" vroeg de bewaakster, terwijl ze de buis tegen haar oor drukte.

Zeker niet een beeldje van de vogel waar de prinses zo dol op is, dacht Bartolemew.

"De ... ganzenveer en inkt die ik gebruikt heb om de partituur neer te pennen, voor het geval zij of de maestro wijzigingen wensen aan te brengen. Ik lever die bij elke nieuwe compositie."

Susannah nam voorzichtig de buis over van de wantrouwige bewaakster. "Oh, wil je alsjeblieft stoppen, Odette? Het is gewoon wat muziek," berispte ze speels.

"Ik zal ervoor zorgen dat Milady deze krijgt," voegde ze er aan toe met haar hand op de arm van Bartolemew. "Ik weet zeker dat ze erop gebrand is om de inhoud te zien."

DOEL VAN HET SPEL

Na de arrestatie van Koningin Marianna wegens hoogverraad was niemand meer kapot dan haar dochter, Prinses Annette.

Potentiële minnaars in de stadstaat Tempest poogden Annette's verdriet te verlichten door haar het hof te maken en zo wat plezier in haar leven te brengen.

Jij bent een van die minnaars die probeert je liefdesbrief aan de prinses te bezorgen. Helaas heeft ze zich opgesloten in het paleis, dus moet je vertrouwen op tussenpersonen om je boodschap af te leveren.

Tijdens het spel houd je een geheime kaart in je hand. Die toont de persoon die op dit moment je liefdesboodschap voor de prinses draagt.

Zorg er dus voor dat persoon die op het einde van de dag het dichtst bij de prinses is, jouw liefdesbrief heeft, zodat die de prinses het eerst bereikt!

INHOUD

Het kaartspel Love Letter zou de volgende onderdelen moeten bevatten.

- 16 spelkaarten
- 4 referentiekaarten
- 13 Genegenheidfiches

Indien dit niet zo is, contacteer dan customerservice@alderac.com.

SPELKAARTEN

Het spel telt 16 kaarten. Iedere kaart stelt een andere persoon voor in de Koninklijke residentie.

Elke kaart heeft een getalwaarde in de linkerbovenhoek – hoe hoger dit getal, hoe dichterbij deze persoon is bij de prinses. Onderaan de kaart wordt beschreven wat het gevolg is als deze kaart wordt afgelegd.

REFERENTIEKAARTEN

Deze lijsten de verschillende kaarten in het spel op, de gevolgen als ze worden afgelegd en hoeveel ervan in het spel voorkomen.

Deze worden niet gebruikt in het spel, maar dienen als geheugensteuntje.

GENEGENHEIDFICHES

Genegenheidfiches zijn ook inbegrepen. Deze worden gebruikt om prinses Annette's steeds groeiende genegenheid bij te houden voor de minnaars die er in slagen hun brieven te bezorgen.

SPELVOORBEREIDING

Schud de 16 kaarten en leg deze met de beeltenis naar beneden op een trekstapel.

Neem – zonder ernaar te kijken – de bovenste kaart van de stapel en verwijder deze uit het spel.

In een spel met 2 spelers, neem je de 3 bovenste kaarten en legt deze aan de kant met de beeltenis naar boven. Deze zullen deze ronde niet worden gebruikt.

Elke speler neemt nu 1 kaart van de trekstapel, neemt deze in de hand en houdt ze verborgen voor de andere spelers.

Wie als laatste een afspraakje had start het spel; indien dit voor meerdere spelers op dezelfde dag was, start de jongste speler

SPELVERLOOP

Love Letter wordt in meerdere rondes gespeeld.

Elke ronde stelt 1 dag voor.

Op het einde van elke ronde zal één enkele liefdesbrief aan Prinses Annette worden bezorgd, die deze zal lezen.

Indien zij voldoende brieven leest van dezelfde minnaar, wordt ze verliefd en geeft hem toelating om haar het hof te maken.

Deze speler wint niet alleen het hart van de prinses maar ook het spel.

EEN BEURT SPELEN

Als je aan de beurt bent, trek je de bovenste kaart van de trekstapel en voeg deze toe aan je hand. Kies dan één van de twee kaarten in je hand en leg deze voor je neer met de beeldzijde naar boven. Voer de instructie uit van de kaart die je hebt afgelegd, zelfs als deze nadelig voor je is.

Zie pagina 2 en 3 voor de gevolgen van elke individuele kaart. Ook als je vragen zou hebben over bijzondere gevallen in verband met een kaart, zal je daar het antwoord vinden.

Alle afgelegde kaarten blijven voor de speler liggen.

Leg de kaarten gedeeltelijk over elkaar, zodat het duidelijk is in welke volgorde ze werden afgelegd. Dit helpt spelers om erachter te komen welke kaarten de andere spelers nog op de hand zouden kunnen hebben.

Zodra je de instructie van de kaart hebt uitgevoerd, gaat de beurt naar de speler links van je.

UIT DE RONDE GESCHOPT

Als een speler uit de ronde wordt geschopt, gooit deze de kaart in zijn of haar hand open op tafel (de instructie op de kaart wordt niet uitgevoerd), en komt verder niet meer aan de beurt in deze ronde en moet dus wachten tot de volgende ronde.

EERLIJKHEID

Een speler kan liegen wanneer de Guard tegen hem/ haar wordt gespeeld, of “vergeten” de Countess af te leggen wanneer deze speler de King of Prince in de hand heeft. We raden u aan niet spelen met schurken die vals spelen in leuke en luchtige spellen.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt aan het einde van de beurt waarin de laatste kaart van de trekstapel getrokken is. De Koninklijke residentie sluit voor de avond en de persoon die het dichtst bij de prinses is, bezorgt de liefdesbrief, waarna Prinses Annette zich terugtrekt op haar kamers om deze te lezen.

Alle spelers die nog in de ronde meedoen, tonen de kaart in hun hand. De speler met de hoogst gerangschikte persoon wint deze ronde.

In geval van een gelijke stand wint de speler met de hoogste totale waarde van diens afgelegde kaarten.

Een ronde eindigt ook als alle spelers behalve één uit de ronde zijn geschopt, in welk geval deze ene speler wint.

De winnaar ontvangt een Genegenheidsfiche.

Schud vervolgens alle 16 kaarten, en speel een nieuwe ronde (zie spelvoorbereiding).

De winnaar van de vorige ronde is de startspeler, omdat de prinses in vriendelijke bewoordingen over hem of haar spreekt tijdens het ontbijt.

HET SPEL WINNEN

Een speler wint het spel als hij voldoende Genegenheidsfiches heeft veroverd, dit in functie van het aantal deelnemende spelers:

- 2 spelers = 7 fiches
- 3 spelers = 5 fiches
- 4 spelers = 4 fiches

DE PERSONEN

De gebeurtenissen van dit spel vindt plaats tussen de gebeurtenissen van COURTIER and DOMINARE, twee andere spellen uit de Tempest reeks.

Hier volgt een kort profiel van de personen in het spel.

8: PRINCESS ANNETTE



Enkel belemmerd door haar jeugdige naïviteit. Prinses Annette is elegant, charmant en mooi. Uiteraard wil je dat jouw brief aan de prinses wordt bezorgd. Echter, ze is zelfbewust over hartsaangelegenheden, en indien haar het hoofd wordt geboden, zal ze je brief in het vuur gooien en ontkennen deze ooit gezien te hebben.

Als je de Princess aflegt – ongeacht hoe of waarom – gooit ze jouw brief in het vuur. Dus ook indien je zelf de Prince speelt en jezelf kiest. Je wordt uit de ronde geschopt.

7: COUNTESS WILHELMINA

Altijd op jacht naar een knappe man of sappige roddels. Wilhelmina's leeftijd en adellijk bloed maken haar een Prinses Annette's vrienden. Terwijl ze heeft grote invloed op de prinses, maakt ze zich uit de voeten wanneer de koning of prins in de buurt zijn.



In tegenstelling tot andere kaarten die in werking treden als ze worden afgelegd, is de instructie op de Countess van toepassing is als je ze in de hand hebt. In feite heeft ze geen effect als je haar aflegt.

Als je ooit tegelijkertijd enerzijds de Countess en anderzijds de King of de Prince in je hand houdt, moet je de Countess afleggen. Je hoeft de andere kaart in je hand niet te onthullen. Uiteraard mag je ook de Countess afleggen als je geen lid van de Koninklijke familie lid in je hand houdt. Ze houdt ervan om psychologische spelletjes te spelen

6: KING ARNAUD IV



De onbetwiste heerser van Tempest ... op dit ogenblik. Door zijn rol in de arrestatie van koningin Marianna, gooit hij niet zo hoge ogen bij Prinses Annette als een vader zou moeten. Hij hoopt zich terug in haar gunst te krijgen.

Wanneer je King Arnaud IV aflegt, ruil je de kaart in je hand met een andere speler naar keuze. Je kunt niet ruilen met een speler die uit deze ronde werd geschopt, noch met een speler die beschermd is door de Handmaid. Indien alle andere spelers die nog in de ronde meedoen door de Handmaid worden beschermd, heeft deze kaart geen effect en wordt er niet geruild.

5: PRINCE ARNAUD

Als onruststoker, was Prince Arnaud niet zo bedroefd over de arrestatie van zijn moeder als men zou verwachten. Omdat veel vrouwen om zijn aandacht vragen, hoopt hij zijn zus te helpen het geluk te vinden door de rol van koppelaar te spelen.

Wanneer je Prince Arnaud aflegt, kies je een speler die nog in de ronde meedoet (inclusief jezelf). Deze speler dient zijn kaart af te leggen - echter zonder de instructie uit te voeren [uitzondering Princess] - en trekt vervolgens een nieuwe kaart. Als de trekstapel leeg is, neemt de speler de kaart die tijdens de spelvoorbereiding werd verwijderd. Indien alle andere spelers die nog in de ronde zijn door de Handmaid worden beschermd, moet je jezelf kiezen.



4: HANDMAID SUSANNAH



Slechts weinige zouden een dienstvaagd vertrouwen met een belangrijke brief. Nog minder begrijpen Susannah's slimheid, of haar ervaren bekwaamheid in het spelen van de dwaze dienstvaagd. Dat deze vertrouweling en trouwe dienaar van de koningin ontsnapte aan ieders aandacht na de arrestatie van de koningin, is een bewijs van haar slimme geest.

Wanneer je de Handmaid aflegt, ben je tot het begin van je volgende beurt immuun voor de gevolgen van de kaart van de andere speler(s). Als alle andere spelers dan de speler die aan de beurt is, beschermd zijn door Susannah, moet de speler – indien mogelijk – zichzelf kiezen.

3: BARON TALUS



Een telg van een gewaardeerd geslacht dat al lange tijd een trouwe bondgenoot is van de Koninklijke familie. Baron Talus heeft een rustige en zachte houding die verbergt dat hij iemand is die verwacht te worden gehoorzaamd. Zijn suggesties worden behandeld alsof ze van de koning zelf komen.

Wanneer je de Baron aflegt, kies je een speler die nog in de ronde zit. Jij en die speler vergelijken in het geheim de getalwaarde van hun handkaart. De speler met de lagere getalwaarde wordt uit de ronde geschopt. In het geval van een gelijke stand, gebeurt er niets. Als alle andere spelers die nog in de ronde mededoen, beschermd worden door de Handmaid, heeft deze kaart ook geen effect.

2: PRIEST TOMAS

Open, eerlijk en goedgehumt. Pater Tomas zoekt altijd de mogelijkheid om goed te doen. Met de arrestatie van de koningin, is hij vaak te zien in het paleis, als biechtvader, raadgever en vriend.

Wanneer je de Priest aflegt, mag je in het geheim de handkaart bekijken van een andere speler. De andere spelers mogen dus niet weten welke kaart het is.



1: GUARD ODETTE



Belast met het toezicht op de beveiliging van de Koninklijke familie, voert Odette haar opdrachten met doorzettingsvermogen en toewijding uit ... ook al wordt beweerd dat haar mentor is verdrongen, terwijl hij vluchtte voor zijn arrestatie voor medeplichtigheid aan het verraad van de Koningin.

Wanneer je de Guard aflegt, kies je een andere speler en de naam van een persoon (behalve de Guard). Als die andere speler die kaart in de hand heeft, wordt die speler uit de ronde geschopt.

Als alle andere spelers die nog in de ronde meedoen, beschermd worden door de Handmaid, heeft deze kaart geen effect.

COPYRIGHT & CONTACT

© 2012 by Alderac Entertainment Group. Tempest, Love Letter, en alle gerelateerde merken zijn TM en © Alderac Entertainment Group, Inc. Alle rechten gereserveerd. Gedrukt in China.
 Waarschuwing: gevaar voor verstikking! Niet gebruiken door kinderen jonger dan 3 jaar.
 Voor verdere info, ga naar:
www.alderac.com/tempest en
www.alderac.com/forum
 Vragen? CustomerService@alderac.com



CREDITS

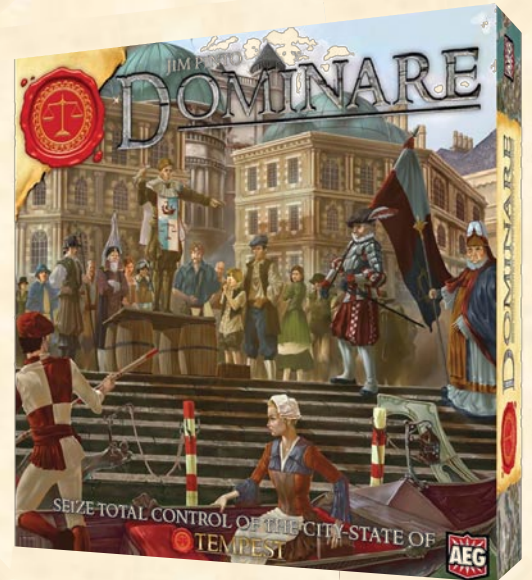
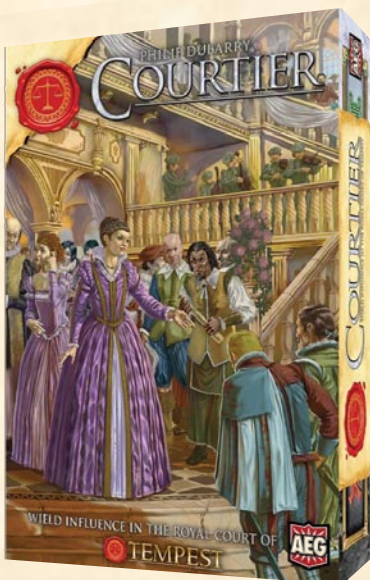
LOVE LETTER

Spelauteur: Seiji Kanai
 Ontwikkeling: Edward Bolme
 Grafisch ontwerp: Kalissa Fitzgerald
 Illustraties: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman
 Oorspronkelijke tekst: Edward Bolme, Seth Mason
 Redactie: Nicolas Bongiu, Jeff Quick
 Lay-out: Kalissa Fitzgerald
 Typografie: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald
 Productie: Dave Lepore
 Testspelers: Rachel Bolme, Talon Bolme, Jeff Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton
 Vertaling: Luk Van Baelen

TEMPEST

Origineel Concept: Mark Wootton, John Zinser
 Merkbeheer: Edward Bolme
 Fictie: Seth Mason

Andere spellen uit de TEMPEST reeks



Referentiekaarten

1. Guard [5x]

Benoem een andere kaart en kies een andere speler.
Als deze speler die kaart in de hand heeft, wordt hij of zij uit de ronde geschopt.

2. Priest [2x]

Bekijk de handkaart van een andere speler.

3. Baron [2x]

Jij en een andere speler vergelijken in het geheim elkaars handkaart. De speler met de laagste getalwaarde wordt uit de ronde geschopt.

4. Handmaid [2x]

Tot je terug aan de beurt bent, mag je het gevolg van de kaarten van alle andere spelers negeren.

5. Prince [2x]

Kies een speler (inclusief jezelf) die zijn/haar handkaart aflegt en een nieuwe kaart trekt.

6. King [1x]

Verwissel je handkaart met die van een andere speler

7. Countess [1x]

Indien je deze kaart tegelijkertijd met de King of de Prince in je hand hebt, moet je deze kaart [Countess] afleggen.

8. Prinses [1x]

Als je deze kaart aflegt, wordt je uit deze ronde geschopt.

1. Guard [5x]

Benoem een andere kaart en kies een andere speler.
Als deze speler die kaart in de hand heeft, wordt hij of zij uit de ronde geschopt.

2. Priest [2x]

Bekijk de handkaart van een andere speler.

3. Baron [2x]

Jij en een andere speler vergelijken in het geheim elkaars handkaart. De speler met de laagste getalwaarde wordt uit de ronde geschopt.

4. Handmaid [2x]

Tot je terug aan de beurt bent, mag je het gevolg van de kaarten van alle andere spelers negeren.

5. Prince [2x]

Kies een speler (inclusief jezelf) die zijn/haar handkaart aflegt en een nieuwe kaart trekt.

6. King [1x]

Verwissel je handkaart met die van een andere speler

7. Countess [1x]

Indien je deze kaart tegelijkertijd met de King of de Prince in je hand hebt, moet je deze kaart [Countess] afleggen.

8. Prinses [1x]

Als je deze kaart aflegt, wordt je uit deze ronde geschopt.

1. Guard [5x]

Benoem een andere kaart en kies een andere speler.
Als deze speler die kaart in de hand heeft, wordt hij of zij uit de ronde geschopt.

2. Priest [2x]

Bekijk de handkaart van een andere speler.

3. Baron [2x]

Jij en een andere speler vergelijken in het geheim elkaars handkaart. De speler met de laagste getalwaarde wordt uit de ronde geschopt.

4. Handmaid [2x]

Tot je terug aan de beurt bent, mag je het gevolg van de kaarten van alle andere spelers negeren.

5. Prince [2x]

Kies een speler (inclusief jezelf) die zijn/haar handkaart aflegt en een nieuwe kaart trekt.

6. King [1x]

Verwissel je handkaart met die van een andere speler

7. Countess [1x]

Indien je deze kaart tegelijkertijd met de King of de Prince in je hand hebt, moet je deze kaart [Countess] afleggen.

8. Prinses [1x]

Als je deze kaart aflegt, wordt je uit deze ronde geschopt.

1. Guard [5x]

Benoem een andere kaart en kies een andere speler.
Als deze speler die kaart in de hand heeft, wordt hij of zij uit de ronde geschopt.

2. Priest [2x]

Bekijk de handkaart van een andere speler.

3. Baron [2x]

Jij en een andere speler vergelijken in het geheim elkaars handkaart. De speler met de laagste getalwaarde wordt uit de ronde geschopt.

4. Handmaid [2x]

Tot je terug aan de beurt bent, mag je het gevolg van de kaarten van alle andere spelers negeren.

5. Prince [2x]

Kies een speler (inclusief jezelf) die zijn/haar handkaart aflegt en een nieuwe kaart trekt.

6. King [1x]

Verwissel je handkaart met die van een andere speler

7. Countess [1x]

Indien je deze kaart tegelijkertijd met de King of de Prince in je hand hebt, moet je deze kaart [Countess] afleggen.

8. Prinses [1x]

Als je deze kaart aflegt, wordt je uit deze ronde geschopt.