

# Love Letter

Un jeu de Seiji Kanai  
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans  
Edité par AEG

Traduction de Peggy Chassenet  
ladaline@gmail.com

## Regle du jeu

**But du jeu : Finir le jeu avec la carte ayant le rang le plus élevé afin d'être celui qui portera la lettre d'amour à la princesse Annette.**

## Mise en place

Mélangez les 16 cartes afin de former une pioche, prendre la première carte, sans la regarder et la retirer du jeu.

Si vous jouez à 2, piochez 3 cartes et disposez les face visible sur la table, elles ne seront pas utilisées pendant cette manche.

Chaque joueur pioche 1 carte et la garde secrète.

## Déroulement du jeu

Le premier joueur pioche une carte et l'ajoute à sa main.

Il choisi une de ses cartes, la joue devant lui face visible et en applique les effets (voir la liste des cartes). Les cartes jouées restent devant chacun des joueurs dans l'ordre où elles ont été jouées.

Une fois les effets de la cartes appliqués, c'est au joueur suivant de jouer.

Si un joueur est éliminé de manche, il défausse sa main face visible, mais ne pioche pas de nouvelle carte.

## Fin de jeu

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte, il joue son tour et la manche se termine.

Love Letter se joue en plusieurs manches, chaque manche représentant une journée, à la fin de la journée la princesse lit la lettre qui lui a été apporté, le joueur gagne alors un point.

Lorsqu'elle a reçu un certain nombre de lettres du même joueur, elle en tombe amoureuse et le joueur en question gagne la partie

Le nombre de lettres nécessaires pour conquérir le cœur de princesse dépend du nombre de joueurs. (2 joueurs = 7 points ; 3 joueurs = 5 points ; 4 joueurs = 4 points)

## Liste des cartes



8 - **Princess** (1), si vous défaussez cette carte, vous êtes éliminé de la manche.

7 - **Countess** (1), Si vous avez cette carte en main en même temps que le King ou le Prince, alors vous devez défausser la carte de la Countess

6 - **King**(1), échangez votre main avec un autre joueur de votre choix.

5 - **Prince** (2), choisissez un joueur (y compris vous), celui-ci défausse la carte qu'il a en main pour en piocher une nouvelle.

4 - **Handmaid** (2), Jusqu'au prochain tour, vous êtes protégé des effets des cartes des autres joueurs.

3 - **Baron** (2) - Comparez votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus faible valeur est éliminé de la manche.

2 - **Priest** (2) - Regardez la main d'un autre joueur.

1 - **Guard** (5) - Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Guard), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

## Liste des cartes



8 - **Princess** (1), si vous défaussez cette carte, vous êtes éliminé de la manche.

7 - **Countess** (1), Si vous avez cette carte en main en même temps que le King ou le Prince, alors vous devez défausser la carte de la Countess

6 - **King**(1), échangez votre main avec un autre joueur de votre choix.

5 - **Prince** (2), choisissez un joueur (y compris vous), celui-ci défausse la carte qu'il a en main pour en piocher une nouvelle.

4 - **Handmaid** (2), Jusqu'au prochain tour, vous êtes protégé des effets des cartes des autres joueurs.

3 - **Baron** (2) - Comparez votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus faible valeur est éliminé de la manche.

2 - **Priest** (2) - Regardez la main d'un autre joueur.

1 - **Guard** (5) - Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Guard), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

## Liste des cartes



8 - **Princess** (1), si vous défaussez cette carte, vous êtes éliminé de la manche.

7 - **Countess** (1), Si vous avez cette carte en main en même temps que le King ou le Prince, alors vous devez défausser la carte de la Countess

6 - **King**(1), échangez votre main avec un autre joueur de votre choix.

5 - **Prince** (2), choisissez un joueur (y compris vous), celui-ci défausse la carte qu'il a en main pour en piocher une nouvelle.

4 - **Handmaid** (2), Jusqu'au prochain tour, vous êtes protégé des effets des cartes des autres joueurs.

3 - **Baron** (2) - Comparez votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus faible valeur est éliminé de la manche.

2 - **Priest** (2) - Regardez la main d'un autre joueur.

1 - **Guard** (5) - Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Guard), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

## Liste des cartes



8 - **Princess** (1), si vous défaussez cette carte, vous êtes éliminé de la manche.

7 - **Countess** (1), Si vous avez cette carte en main en même temps que le King ou le Prince, alors vous devez défausser la carte de la Countess

6 - **King**(1), échangez votre main avec un autre joueur de votre choix.

5 - **Prince** (2), choisissez un joueur (y compris vous), celui-ci défausse la carte qu'il a en main pour en piocher une nouvelle.

4 - **Handmaid** (2), Jusqu'au prochain tour, vous êtes protégé des effets des cartes des autres joueurs.

3 - **Baron** (2) - Comparez votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus faible valeur est éliminé de la manche.

2 - **Priest** (2) - Regardez la main d'un autre joueur.

1 - **Guard** (5) - Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Guard), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

