

Love Letter™

De wachter nam Bartolemeus Kaiss van onder tot boven op en fronste. "Het spijt me, meneer Kaiss, maar de prinses ontvangt op dit moment geen bezoekers. Ze is logischerwijs overstuurd als gevolg van de arrestatie van haar moeder." "Dat begrijp ik", zei de jonge componist terwijl hij begripend met zijn hoofd knikte. "Maar ik kom hier niet alleen om haar te bezoeken, begrijpt u? Hare Hoogheid heeft om mijn instructies gevraagd. Ik ga haar zangles geven." "De prinses heeft al een zangleraar", antwoordde de stuurse vrouw met een opgetrokken wenkbrauw. "Ik ben er zeker van dat hij dat weet, Odette", klonk een vriendelijke stem uit de gang die de koninklijke verblijven met het paleis verbond. De twee draaiden zich om en zagen Susanne, een van de kamermeisjes van prinses Anne, op hen toelopen. Wat de beste componist bedoelt te zeggen is dat Anne zijn werk nodig heeft om te oefenen." De jonge vrouw lachte naar de wachter en gaf Bartholomeus een alleszeggende knipoog.

Bartholomeus pakte een verzegelde koker uit zijn tas. "Als je zo vriendelijk zou willen zijn om deze bladmuziek te bezorgen, mijn beste Susanne...", sprak hij met een glimlach en een vriendelijke knik. De wachter nam de koker van hem aan, maar hoorde een klein voorwerp in de koker bewegen. "Wat is dit?", vroeg zij terwijl ze de koker bij haar oor heen en weer bewoog. *Zeker geen porcelainen beeldje van een vogeltje waar de prinses zo dol op is*, dacht Bartholomeus. "De... pen en de inkt die ik gebruik om de muziek op papier te zetten, voor het geval dat zij of haar leraar veranderingen willen aanbrengen. Dat doe ik altijd bij een nieuwe compositie." Susanne pakte voorzichtig de koker van de achterdochtige wachter aan. "O, wil je daar nou mee stoppen, Odette? Het is maar muziek", fluisterde ze speels. Ze stelde Bartholomeus gerust door een hand op zijn arm te leggen, en sprak: "Ik zal ervoor zorgen dat de prinses de koker ontvangt. Ik denk dat Anne erg nieuwsgierig is naar de inhoud."

KORT SPELOVERZICHT

Na de arrestatie van Koningin Marianne op verdenking van hoogverraad was niemand bedroefder dan haar dochter prinses Anne. Aanbidders door het hele land probeerden haar het hof te maken om daarmee haar zorgen te verlichten en wat plezier in haar leven te brengen. Jij bent één van deze aanbidders en je probeert om jouw liefdesbrief bij de prinses te laten bezorgen. Ze heeft zichzelf in het paleis opgesloten, waardoor je afhankelijk bent van tussenpersonen die je liefdesbrief moeten doorgeven.

In dit spel heb je steeds 1 geheime kaart in je hand. Deze toont wie op dit moment jouw liefdesbrief voor de prinses bij zich draagt.

SPEELMATERIAAL

In dit spel heb je steeds 1 geheime kaart in je hand. Deze toont wie op dit moment jouw liefdesbrief voor de prinses bij zich draagt.

- 16 speelkaarten
- 4 overzichtskaarten
- 14 liefdesfiches (inclusief 1 reserve)
- De spelregels

DE SPEELKAARTEN

voor. Hoe hoger het getal linksboven op een kaart, des te dichter bevindt deze prinses zich bij de prinses. De tekst onderaan geeft de functie van de kaart aan op het moment dat deze wordt afgelegd.

DE OVERZICHTSKAARTEN

De overzichtskaarten geven een overzicht van alle speelkaarten in het spel en hun functies. Ze dienen uitsluitend als geheugensteuntje tijdens het spel.

LIEFDESFICHES

Deze fiches geven aan van welke aanbidders de meeste brieven bij de prinses zijn aangekomen.

VOORBEREIDING

Schud de 16 speelkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Verwijder zonder deze te bekijken de bovenste kaart uit het spel. Trek in een spel met 2 spelers 3 extra kaarten en leg deze open terzijde. Deze kaarten doen deze ronde niet mee. Iedere speler trekt nu 1 kaart van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand.

De speler die als laatste verliefd werd begint. Is niemand verliefd, dan begint de jongste speler.

SPELVERLOOP

Het spel duurt een aantal ronden, waarbij elke ronde 1 dag voorstelt. Aan het einde van iedere dag bereikt de brief van maar één speler prinses Anne. Heeft de prinses een bepaald aantal brieven van één aanbieder ontvangen, dan wordt ze verliefd op hem en geeft ze hem toestemming om haar het hof te maken. Deze speler verovert het hart van prinses Anne en wint het spel.

EEN SPEELBEURT

De speler die aan de beurt is trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand. Daarna kiest hij één van beide kaarten en legt deze open voor zich af. Hij voert de op de afgelegde kaart beschreven actie uit, ook al is deze voor hem ongunstig. Zie de achterzijde voor de functies van de verschillende kaarten en hun speciale situaties. Alle afgelegde kaarten blijven open voor een speler liggen in de volgorde waarin ze werden afgelegd. Dit kan spelers helpen bij het deduceren van de kaarten die nog in het spel zijn. Na het uitvoeren van de functie van een afgelegde kaart is met de klok mee de volgende speler aan de beurt.

AFGEWEZEN

Wordt een speler in een ronde afgewezen, dan legt hij de kaart die hij eventueel nog in zijn hand heeft open af. De actie wordt niet uitgevoerd. Hij komt deze ronde niet meer aan de beurt.

MORAAL

Een speler zou kunnen valsspelen als hij door de Wachter wordt gekozen of als hij de Gravin niet aflegt terwijl hij ook de Koning of de Prins in zijn hand heeft. We raden aan om niet met snaken te spelen die de spelregels van dit soort vermakelijke spelletjes niet zo nauw nemen.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde is afgelopen als de gedekte stapel aan het einde van een speelbeurt leeg is.

De koninklijke verblijven gaan dicht en de persoon die het dichtstbij de prinses staat, levert de brief bij haar af.

Alle niet afgewezen spelers tonen hun hand. De speler die de kaart met het hoogste nummer heeft, wint de ronde. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in totaal de hoogste waarde aan kaarten heeft afgelegd.

Een ronde is ook afgelopen als alle spelers op één na zijn afgewezen. In dat geval wint de overgebleven speler direct de ronde. De winnaar ontvangt een liefdesfiche. Verzamel en schud alle 16 speelkaarten en start een nieuwe ronde zoals onder Voorbereiding beschreven. De winnaar van de vorige ronde begint, omdat de prinses bij haar ontbijt aardige dingen over hem zegt.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste het vereiste aantal liefdesfiches heeft verzameld, wint het spel. Dat zijn:

- bij 2 spelers 7 liefdesfiches;
- bij 3 spelers 5 liefdesfiches;
- bij 4 spelers 4 liefdesfiches.

DE HOFHOUDING

Hieronder volgt een overzicht van de 8 soorten kaarten in het spel.

8: PRINSES ANNE

Uitsluitend gebierd door jeugdige nativiteit, is prinses Anne elegant, charmant en oogverblindend mooi. Het is duidelijk waarom je wilt dat Anne jouw brief aanneemt. Ze is echter heel zelfbewust als het om de liefde gaat, en bij de minste of geringste twijfel gaat je brief het vuur in en zal ze het bestaan ervan altijd ontkennen.

Als je de Prinses aflegt, ongeacht hoe en waarom, gooit ze je brief direct in het vuur. Je bent direct afgewezen.

7: GRAVIN EUGENIE

Eugenie baar leeftijd en adellijkheid, en vooral haar eeuwig verlangen naar een knappe man of een sappige roddel, maken haar een van prinses Anne's vriendinnen. Hoewel ze een grote invloed op de prinses heeft, trekt ze zich terug zodra de Koning of de Prins op het toneel verschijnt.

In tegenstelling tot andere kaarten werkt de Gravin uitsluitend als je haar in de hand hebt. Als je haar aflegt, gebeurt er niets. Heb je op welk moment dan ook tegelijk de Gravin en de Prins of de Koning in je hand, dan moet je de Gravin afleggen. Je hoeft de andere kaart in je hand niet te tonen. Je mag de Gravin ook afleggen als je geen lid van de koninklijke familie in je hand hebt. Ze speelt graag spelletjes...

6: KONING LEOPOLD

Voorlopig heeft hij nog alle macht... Maar door zijn rol bij de arrestatie van de koningin staat hij niet zo hoog meer bij prinses Anne aangeschreven als vroeger. Hij hoopt weer bij haar in de gratie te komen.

Als je de Koning aflegt, ruil je daarna de kaart in je hand tegen de handkaart van een andere speler naar keuze. Je mag niet ruilen met een afgewezen speler of een speler die beschermd is door een Kamermeisje. Kun je daardoor met niemand ruilen, dan gebeurt er niets.

5: PRINS ARNOLD

Als egocentrisch serpent was prins Arnold na de arrestatie van zijn moeder niet zo van streek als men zou vermoeden. Door zich als koppelaar op te werpen kan hij zijn invloed vergroten en hoopt hij zijn zuster aan hetzelfde banale geluk te helpen waar hij zelf naar zoekt.

Als je de Prins aflegt, kies je één niet afgewezen speler (dat mag je ook zelf zijn). De gekozen speler legt zijn hand af (de actie erop wordt niet uitgevoerd) en trekt een nieuwe kaart. Is de gedekte trekstapel leeg, dan trekt hij de aan het begin van de ronde opzijelegde kaart. Als alle andere spelers door Kamermeisjes beschermd zijn, moet je jezelf kiezen.

4: KAMERMEISJE SUSANNE

Weinigen zouden een kamermeisje een belangrijke brief toevertrouwen. Maar nog minder mensen zien de intelligentie van Susanne en haar vermogen om het domme kamermeisje te spelen. Dat de trouwe bediende en vertrouweling bij de arrestatie van de koningin aan alle aandacht van haar belagers is ontsnapt getuigt van haar scherpe geest.

Als je een Kamermeisje aflegt, ben je tot het begin van je volgende speelbeurt immuun voor alle effecten van kaarten van andere spelers.

3: BARON DE SAINT-GIVRY

Lid van een gerespecteerde adellijke familie, die al lange tijd bondgenoot is van het koninklijk huis. De rustige en beleefde manieren van Baron de Saint-Givry maskeren een krachtige persoonlijkheid, die gewend is dat zijn bevelen zondermeer worden opgevolgd. Het lijkt erop dat ze van de koning zelf komen!

Als je de Baron aflegt, kies dan een nog niet afgewezen speler. Vergelijk jullie handen, zonder dat de andere spelers de kaarten zien. De speler met de kaart met het laagste nummer is afgewezen. Bij een gelijke stand of als alle andere niet afgewezen spelers door een Kamermeisje beschermd zijn, gebeurt er niets.

2: PRIESTER THOMAS

Oprecht, eerlijk en verbeffend als hij is, zoekt Vader Thomas altijd de weg om goed te doen. Na de arrestatie van de koningin wordt hij vaak in het paleis gezien als biechtvader, raadgever en vriend.

Als je de Priester aflegt, mag je de hand van een andere speler naar keuze bekijken. Laat de kaart niet aan de andere spelers zien.

1: WACHTER ODETTE

Belast met de beveiliging van de koninklijke familie, volgt Odette haar bevelen met volharding en overgave op ... zelfs nadat van haar kapitein wordt beweerd dat hij op de vlucht is verdronken wegens medeplichtigheid aan het hoogverraad van de koningin.

Als je de Wachter aflegt, kies dan een speler en noem een kaart (dat mag geen Wachter zijn). Heeft de gekozen speler inderdaad de genoemde kaart, dan is deze speler afgewezen. Zijn alle andere niet afgewezen spelers beschermd door een Kamermeisje, dan gebeurt er niets.



© 2012 Alderac Entertainment Group
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Seiji Kanaji
Illustraties: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Gevaar voor verstikking. Deze adviezen s.v.p. bewaren voor eventuele correspondentie.



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 ronden 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 dienstmaagd vertrouwen met een belangrijke brief. Nog minder begrijpen Susannah's slimheid, of haar ervaren bekwaamheid in het spelen van de dwaze dienstmaagd. 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

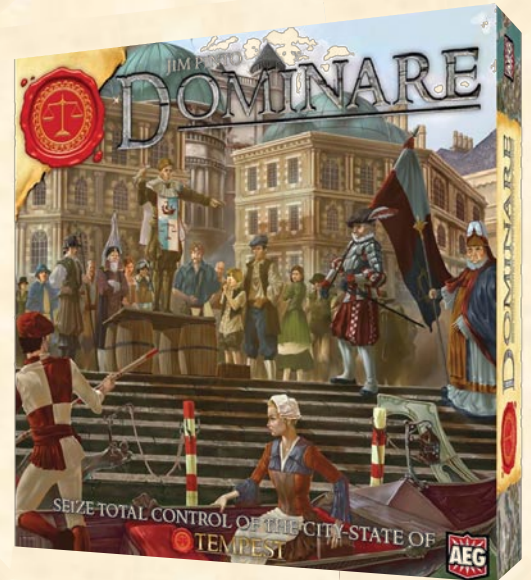
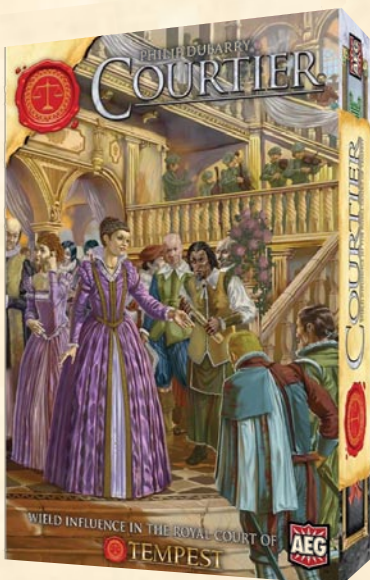
LOVE LETTER

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.