



## Love Letter

A guarda olhou Bartolomeu Kaiss de cima a baixo rapidamente e franziu o cenho. — Sinto muito, Mestre Kaiss, mas a princesa não está recebendo visitas no momento. Naturalmente, ela está desesperada com a prisão de sua mãe.

— É claro — disse o jovem compositor, meneando a cabeça em sinal de solidariedade. — Mas, na verdade, eu não vim apenas para visitá-la. A princesa solicitou minha presença. Ela deseja praticar canto.

— A princesa já possui um instrutor de canto — retrucou a guarda com aspereza, erguendo uma sobrancelha.

— Tenho certeza de que ele sabe disso, Odete — disse uma voz doce que ecoou pelo corredor que ligava a residência ao palácio. Os dois se viraram e avistaram Susana, uma das aias da Princesa Anete, caminhar até eles. — O que este bom compositor quer dizer é que Anete requisitou seus serviços para praticar. — A jovem sorriu para a guarda e, voltando-se para Bartolomeu, lançou-lhe uma piscadela cúmplice.

Bartolomeu retirou um tubo lacrado da bolsa. — Você me faria a gentileza de entregar estas partituras, minha cara Susana? — pediu o compositor com um sorriso e um aceno gentil.

A guarda tomou-lhe o tubo e, ao fazê-lo, algo de pouco peso se moveu dentro do mesmo. — Mas o que é isso? — perguntou a guarda, sacudindo o tubo próximo ao ouvido.

*“Sem dúvida, não é uma estatueta de um pássaro do qual a Princesa gosta muito”*, pensou Bartolomeu. — É a... pena e a tinta que eu usei para escrever a música, caso ela ou o instrutor desejem fazer alguma modificação. Eu sempre mando junto de uma nova composição.

Gentilmente, Susana tomou o tubo da guarda desconfiada. — Quer parar com isso, Odete? É só música — ralhou-lhe a aia em tom jocoso. — Vou entregar à Sua Alteza — acrescentou, com a mão no braço de Bartolomeu. — Tenho certeza de que ela ficará ansiosa para ver o que há dentro.

# OBJETIVO

Após a prisão da Rainha Mariana por traição, ninguém ficou mais desolado que sua filha, a Princesa Anete. Pretendentes de toda a cidade-Estado de Tormenta tentaram cortejar Anete afim de lhe apaziguar a tristeza e trazer alegria a sua vida.

Você é um desses pretendentes e está tentando entregar sua carta de amor para a princesa. Infelizmente, ela se trancou no palácio e você precisa da ajuda de intermediários para levar sua mensagem a ela.

Durante o jogo, você mantém uma carta na mão em segredo. Ela representa quem está levando sua mensagem de amor para a princesa atualmente.



*Love Letter*

Garanta que a pessoa mais próxima da princesa detém a sua carta de amor ao final do dia para que ela a receba primeiro!

Este jogo é ambientado no cenário "*Tormenta*", uma linha temática de jogos.

## COMPONENTES

- 16 Cartas de personagem
- 4 Cartas de referência
- 15 Marcadores de coração
- 1 Saquinho de tecido
- Este livro de regras

## CARTAS DE PERSONAGEM

O jogo possui 16 cartas. Cada carta com um nome diferente representa alguém na residência real.

Cada carta tem um valor no canto superior esquerdo — quanto maior o número, mais próxima da princesa é a pessoa. Na parte inferior de cada carta, há uma caixa de texto que descreve o seu efeito ao ser descartada.



## CARTAS DE REFERÊNCIA

Elas contêm uma lista das várias cartas do jogo, bem como o efeito de cada uma e a quantidade de cópias presentes no baralho. Elas não são usadas no jogo, mas servem de lembrete para os jogadores.

## MARCADORES DE AFETO

15 Marcadores de afeto (corações) também estão incluídos. Eles são usados para manter um registro do afeto cada vez maior da Princesa Anete pelos pretendentes cujas cartas chegaram a ela.

# PREPARAÇÃO

---

Embaralhe as 16 cartas a fim de formar um baralho de compra com cartas viradas para baixo. Remova do jogo a primeira carta do baralho sem olhar.

Caso esteja jogando uma partida com dois jogadores, retire mais três cartas do topo do baralho e as coloque ao lado, viradas para cima. Elas não serão usadas nesta rodada.

Cada jogador compra uma carta do baralho. Ela ficará na mão do jogador e não deve ser revelada aos outros.

O jogador que, mais recentemente, esteve em um encontro começa (em caso de empate, o mais novo começa).



*Love Letter*

# COMO JOGAR

---

LOVE LETTER é jogado em uma série de rodadas. Cada rodada representa um dia. Ao final de cada rodada, a carta de um jogador chega à Princesa Anete e ela a lê. Quando ela tiver lido cartas suficientes de um mesmo pretendente, ela se apaixona por ele e lhe concede permissão para cortejá-la. Esse jogador conquista o coração da princesa e vence o jogo.

## TURNO

Em seu turno, compre a carta do topo do baralho e a coloque na mão. Depois, escolha uma das duas cartas em sua mão e descarte-a à sua frente, virada

para cima. Aplique o efeito da carta descartada. Você deve aplicar esse efeito, mesmo que seja ruim para você.

Veja os efeitos de cada carta na página 8. Caso tenha alguma dúvida sobre casos especiais de alguma carta, você também encontrará a resposta lá.

Todas as cartas descartadas permanecem na frente do jogador que a descartou. Sobreponha as cartas de modo que fique clara a ordem em que foram descartadas. Isso ajuda os jogadores a adivinhar quais cartas os outros jogadores podem ter.

Após ser aplicado o efeito da carta, inicia-se o turno do jogador à sua esquerda.

## FORA DA RODADA

Se um jogador for eliminado da rodada, ele descarta a carta da mão virada para cima (sem aplicar seu efeito) e seu turno é pulado até a próxima rodada.

## HONESTIDADE

É possível que um jogador roube ao ser desafiado pela Guarda ou se não descartar a Condessa, caso também tenha o Rei ou o Príncipe na mão. Recomendamos que você não jogue com trapaceiros que roubam em jogos leves e divertidos.

## FIM DE UMA RODADA

Uma rodada termina quando o baralho estiver sem cartas ao final de um turno. A residência real fecha as

portas até o dia seguinte, a pessoa mais próxima da princesa entrega a carta de amor e a Princesa Anete se recolhe a seus aposentos para lê-la. Todos os jogadores que ainda estiverem na rodada revelam a carta da mão. O jogador com o personagem de maior valor vence a rodada. Em caso de empate, o jogador que descartou as cartas com o maior valor total vence.

Uma rodada também termina se sobrar apenas um jogador; neste caso, esse jogador vence.

Ao final da rodada, o vencedor recebe um marcador de afeto. Embaralhe todas as 16 cartas e jogue uma nova rodada, seguindo todas as regras de preparação. O vencedor da rodada anterior começa, pois a princesa falou bem dele durante o café da manhã.



## VENCEDOR

Um jogador vence o jogo após ganhar certo número de marcadores de afeto, o que varia de acordo com o número de jogadores:

- |               |              |
|---------------|--------------|
| • 2 Jogadores | 7 marcadores |
| • 3 Jogadores | 5 marcadores |
| • 4 Jogadores | 4 marcadores |

# PERSONAGENS

Eis os breves perfis dos personagens deste jogo.

## 8: PRINCESA ANETE

*Tendo como único defeito a ingenuidade da juventude, a Princesa Anete é bela, elegante, encantadora. Obviamente, você deseja que a princesa seja a portadora de sua carta. Entretanto, ela tem boas noções sobre as coisas do coração e, se confrontada, lançará sua carta às chamas e se recusará a olhar qualquer correspondência.*

Se você descartar a Princesa — independente da forma ou do motivo —, ela jogará sua carta no fogo. Você será eliminado da rodada.

## 7: CONDESSA GUILHERMINA

*Sempre à espreita de um homem bonito ou de uma fofoca quente, a idade e o sangue nobre de Guilhermina fazem dela uma grande amiga da Princesa Anete. Embora exerça enorme influência sobre a princesa, ela desaparece quando o rei ou o príncipe estão por perto.*

Diferente das outras cartas, cujo efeito ocorre quando são descartadas, o texto na Condessa tem validade enquanto ela estiver na sua mão. Na verdade, ele só não se aplica quando você a descartar.

Se você tiver a Condessa acompanhada do Rei ou do Príncipe na mão, você deve descartar a Condessa. Você não tem que revelar a outra carta da mão. É claro que você também pode descartar a Condessa quando não



tiver um membro da família real na mão. A Condessa é chegada a joguetes psicológicos...

## 6: REI ARNALDO IV

*O incontestável soberano de Tormenta... por enquanto. Devido ao seu papel na prisão da Rainha Mariana, ele não é tão amado pela Princesa Anete como um pai costuma ser. Ele espera conseguir reconquistar o seu amor.*

Ao descartar o Rei Arnaldo IV, troque a carta de sua mão com a de outro jogador a sua escolha. Você não pode trocar cartas com um jogador que esteja fora da rodada ou com alguém protegido pela Aia. Se todos os jogadores ainda na rodada estiverem protegidos pela Aia, esta carta não tem efeito.



*Love Letters*

## 5: PRÍNCIPE ARNALDO

*Inconveniente e inoportuno, o Príncipe Arnaldo não se abalou tanto com a prisão da mãe quanto era de se esperar. Como muitas mulheres clamam por sua atenção, ele banca o cupido e espera ajudar sua irmã a encontrar essa mesma felicidade banal.*

Ao descartar o Príncipe Arnaldo, escolha um jogador ainda na rodada (inclusive você). Esse jogador descarta a carta da mão (o efeito não se aplica ao príncipe) e compra uma nova. Se o baralho estiver sem cartas, o jogador compra a carta que havia sido removida no início da rodada. Se todos os outros jogadores estiverem protegidos pela Aia, você deve escolher a si mesmo.

#### 4: AIA SUSANA

*Poucos confiariam uma carta importante à sua aia. Pouquíssimos compreendem a astúcia de Susana e sua incrível capacidade de bancar a criada bobinha. O fato de que a serva leal e confiante tenha passado despercebida após a prisão da rainha é um atestado de sua inteligência.*

Ao descartar a Aia, você estará imune aos efeitos das cartas de outros jogadores até o início de seu próximo turno. Se todos os jogadores além daquele cujo turno for o atual estiverem protegidos por Susana, o jogador deve escolher a si mesmo, se possível.

#### 3: BARÃO TALUS

*Herdeiro de uma casa estimada, que é forte aliada da família real desde muito tempo atrás, o Barão Talus apresenta uma conduta*

*calma e gentil que esconde um homem acostumado a ser obedecido. Muitas vezes, suas sugestões são tratadas como se tivessem vindo do próprio rei.*

Ao descartá-lo, escolha um jogador ainda na rodada. Você e esse jogador comparam as cartas da mão secretamente. O jogador com o personagem de menor valor é eliminado da rodada. Em caso de empate, nada acontece. Se todos os jogadores ainda na rodada estiverem protegidos pela Aia, esta carta não tem efeito.

#### 2: PADRE TOMAS

*Receptivo, honesto e inspirador, Padre Tomas sempre busca uma oportunidade de fazer o bem. Com a prisão da rainha, ele tem sido visto com frequência pelo palácio, atuando como confessor, conselheiro e amigo.*

Ao descartar o Padre, você pode olhar a carta da mão de um jogador. Não a revele aos outros jogadores.

## 1: GUARDA ODETE

*Encarregada da segurança da família real, Odete segue suas ordens com persistência e diligência... embora diga-se que seu mentor tenha se afogado ao tentar fugir quando era capturado por ser cúmplice na traição da rainha.*

Ao descartar a Guarda, escolha um jogador e diga o nome de uma carta (menos Guarda). Se esse jogador possuir a carta mencionada, ele será eliminado da rodada. Se todos os jogadores ainda na rodada estiverem protegidos pela Aia, esta carta não tem efeito.



*Love Letters*

## CRÉDITOS

---

### TORMENTA

Conceito Original: Mark Wootton,  
John Zinser

Gestão de Marca: Edward Bolme

História: Seth Mason

## LOVE LETTER

Criação: Seiji Kanai

Desenvolvimento: Edward Bolme

Design Gráfico: Kalissa Fitzgerald

Arte: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Texto: Edward Bolme, Seth Mason

Edição: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Layout: Kalissa Fitzgerald

Composição tipográfica: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Produção: Dave Lepore

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

Tradução: Gabriel Ninô

Galápagos Jogos: Thiago Brito,  
Fernando Cabuto, Yuri Fang,  
David Preti e Renato Sasdelli

© 2012 por Alderac Entertainment Group.

Tormenta, Love Letter e todas as marcas relacionadas são MR e © Alderac Entertainment Group, Inc. Todos os direitos reservados. Made in Brasil. Miniaturas made in China.

Encomendado e distribuído no Brasil por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS LTDA. C.N.P.J. 15.605.065/0001-38.

ATENÇÃO: NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.



galápagos  
jogos

[WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR](http://WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR)