

SEIJI KANAI

List miłosny

Strażniczka spojrzała znudzona na Bartolomea Kaissa, skrzywiła się i odpowiedzia wreszcie:

– Przykro mi, panie Kaiss, ale księżniczka nie przyjmuje w tej chwili gości. Rozpacza z powodu aresztowania Pani Matki.

– Oczywiście – odpowiedział młody kompozytor. Uśmiechnął się przyjaźnie i wyjaśnił – To nie odwiedziny. Jej Wysokość wezwała mnie, abym pomógł jej w ćwiczeniach śpiewu.

– Księżniczka ma już nauczyciela śpiewu – odparła niezadowolona kobieta, unosząc brew.

– Jestem pewna, że on to wie, Odetto – zauważył miły głos z głębi korytarza, łączącego rezydencję i pałac. Para przy bramie odwróciła się i zobaczyła zbliżającą się do nich Zuzannę, jedną z pokojówek księżniczki Annette.

– Nasz miły kompozytor chciał powiedzieć, że Annette zażyczyła sobie skorzystać z jego utworów w czasie ćwiczeń – powiedziała uśmiechając się do strażniczki i posyłając konspiracyjne spojrzenie w kierunku Bartolomea, który na ten sygnał wyjął z torby zamkniętą tubę.

– Zuzanno, bądź tak miła i przekaż księżniczce te nuty – powiedział z uśmiechem, kłaniając się lekko.

Pech chciał, że podczas przezkazywania przedmiotu z rąk do rąk, coś ciężkiego przesunęło się w jego wnętrzu.

– Co to takiego? - spytała strażniczka, potrząsając tubą przy uchu. *Na pewno nie mała figurka ptaka, którą księżniczka tak lubi*, pomyślał Bartolomeo.

– Pióro i tusz, których użyłem do zapisania nut. Na wypadek, gdyby księżniczka lub maestro chcieli dokonać jakichś zmian. Zawsze dodaję je do nowych kompozycji.

Zuzanna delikatnie odebrała tubę podejrzliwej strażniczce.

- Daj już spokój Odette, to tylko muzyka.

– zaświergotała lekko, po czym, kładąc uspokajająco dłoń na ramieniu Bartolomea, dodała ciszej: – Osobiście przekażę nuty panience. Jestem pewna, że chętnie się z nimi zapozna.

CEL GRY

Kiedy królowa Marianna została aresztowana za zdradę stanu, nikt nie był bardziej zrozpaczony niż jej córka, księżniczka Annette. W całym mieście-państwie Tempest zalotnicy starają się złagodzić ból Annette i wnieść odrobinę radości w jej życie.

Gracze wcielają się w zalotników, próbujących przekazać listy miłosne księżniczce. Niestety, zamknęła się ona

w pilnie strzeżonym pałacu. Gracze będą musieli korzystać więc z pomocy pośredników, aby listy dotarły w miejsce przeznaczenia.

W trakcie rozgrywki każdy z graczy ma na ręku jedną kartę, symbolizującą osobę, która obecnie posiada jego list miłosny. Zadaniem każdego z uczestników jest upewnienie się, że pod koniec dnia ich list ma osoba najbliższa księżniczce, dzięki czemu to właśnie jego wyznanie zostanie przeczytane jako pierwsze!



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Pudełko z grą *List Miłosny* powinno zawierać poniższe elementy:

- 16 kart gry
- 4 karty pomocy
- instrukcję

Jeżeli tak nie jest, skontaktuj się z nami pod adresem: wydawnictwo@bard.pl, a udzielimy ci pomocy.

KARTY GRY

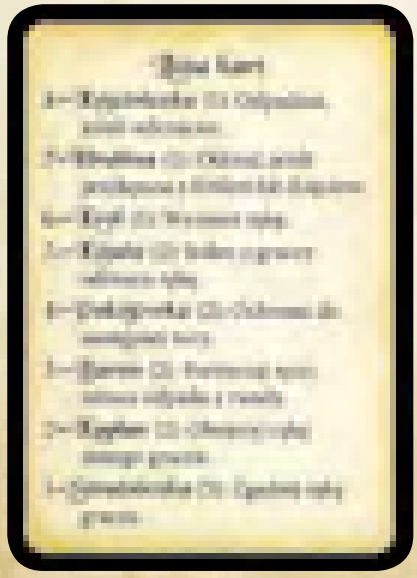
W rozgrywce używa się 16 kart, symbolizujących osoby zamieszkałe w królewskiej rezydencji.

W lewym górnym rogu kart znajduje się

cyfra – im wyższa, tym bliżej dana osoba związana jest z księżniczką. Na dole każdej karty znajduje się tekst, opisujący jej działanie w momencie odrzucenia.

KARTY POMOCY

Na tych kartach znajduje się lista wszystkich kart gry, wraz z ich wartościami liczbowymi oraz ilością kopii danej karty w talii. Karty Pomocy nie biorą udziału w rozgrywce, ale są doskonałą pomocą przy szacowaniu jakie karty jeszcze pozostały w grze.



PRZYGOTOWANIE GRY

Karty gry należy potasować i utworzyć z nich talię. Wierzchnią kartę z talii usuwa się z gry, nie odkrywając jej.

UWAGA: W wariancie gry dla dwóch osób należy usunąć z talii trzy wierzchnie Karty Gry. Nie będą one brały udziału w rozgrywce.

Następnie każdy z uczestników rozgrywki dobiera po jednej karcie z wierzchu talii. Karta ta stanowi jego rękę. Nie wolno pokazywać karty na ręce innym graczom.

Rundę rozpoczyna gracz, który ostatnio był na randce (w przypadku remisu zaczyna młodszy z remisujących graczy)

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na szereg następujących po sobie rund, symbolizujących jeden dzień z życia dworu. Na koniec rundy list jednego z graczy dociera do księżniczki Annette i zostaje przez nią przeczytany. Kiedy księżniczka otrzyma wystarczająco dużo listów od jednego zalotnika, zakochuje się i zezwala, aby się o nią starał. Gracz, w którym zakocha się księżniczka wygrywa grę.

TURA GRACZA

Na początku swojej tury gracz dobiera wierzchnią kartę z talii. Następnie wybiera jedną z dwóch posiadanych na ręce kart od-

rzuca ją, kładąc odkrytą na stole. Należy rozpatrzyć efekt wyłożonej karty (nawet jeżeli jest niekorzystny dla odrzucającego ją gracza).

Na stronie 8 instrukcji opisano efekty poszczególnych kart. W razie wątpliwości, co do działania którejś z nich, to właśnie tam należy szukać odpowiedzi.

Odrzucone karty pozostają przed graczem, który je odrzucił. Karty należy układać w taki sposób, aby zawsze wiadomo było w jakiej kolejności zostały odrzucone. Dzięki temu łatwo będzie przewidzieć, jakie karty pozostały jeszcze w grze.

Kiedy efekt karty zostanie rozpatrzony,

tura gracza kończy się i swój ruch rozpoczyna siedzący po jego lewej stronie.

ODPADNIĘCIE Z RUNDY

Jeżeli gracz odpadnie z rundy, odrzuca kartę na ręku odkrytą, przed siebie, nie rozpatrując jej efektu. Nie będzie on już brał udziału w tej rundzie.

UCZCIWOŚĆ

Gracz mógłby oszukiwać kiedy ktoś zagra na niego *Strażniczkę* lub kiedy na ręce ma Hrabinę oraz *Króla* lub *Księcia*. Zalecamy nie granie z frantami oszukującymi w zabawnych, lekkich grach karcianych.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się wraz z końcem tury gracza, który dobierze ostatnią kartę z talii. Rezydencja królewska zamyka się na noc, a osoba najbliższa księżniczce dostarcza list, który Anette przeczyta w sypialni. Gracze, którzy nie odpadli z rundy, pokazują karty trzymane na ręce. Gracz z kartą o najwyższej wartości wygrywa rundę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który odrzucił karty o najwyższej wartości.

Runda kończy się również kiedy wszyscy gracze oprócz jednego odpadną z rundy. W takim wypadku wygrywa gracz, który jako jedyny nie odpadł. Kiedy runda dobiegnie końca, zwycięzca otrzymuje punkt

uznania (punkty graczy najlepiej notować na kartce). Następnie wszystkie karty są tasowane i rozgrywana jest kolejna runda, którą rozpoczyna zwycięzca poprzedniej (księżniczka bardzo pochlebnie wyraża się o nim podczas śniadania).

ZWYCIĘSTWO

Gracz wygrywa grę po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów uznania:

- 2 graczy — 7 punktów
- 3 graczy — 5 punktów
- 4 graczy — 4 punktów

DRAMATIS PERSONAE

W tym rozdziale znaleźć można historię każdej z postaci oraz opis działania ich kart.

8: KSIĘŻNICZKA ANNETTE

Skażona tylko naiwnością młodości, księżniczka Annette jest elegancka, czarująca i piękna. Oczywiście zalotnicy chcą, aby to ona bezpośrednio otrzymała ich listy. Księżniczka jest jednak nieśmiała w sprawach sercowych i zbyt mocno naciskana wyrzuci list zalotnika do kominka, nawet na niego nie patrząc.

Jeżeli gracz odrzuci księżniczkę – niezależnie od przyczyny – oznacza to, że jego list wylądował w kominku i odpada on z rundy.


8
Księżniczka
Jeżeli odrzucisz tę kartę,
odpadasz z rundy.

7: HRABINA WILHELMINA

Hrabina uwielbia soczyste plotki i towarzystwo przystojnych mężczyzn. Jej wiek i arystokratyczne pochodzenie uczyniły ją jedną z najbliższych przyjaciółek księżniczki. Wprawdzie ma ona olbrzymi wpływ na Annette, ale momentalnie traci nią zainteresowanie, kiedy tylko w okolicy pojawi się król lub książę.

W przeciwieństwie do innych kart, które są rozpatrywane w momencie odrzucenia, karta hrabiny działa znajdując się na ręce gracza. Nie wywołuje ona za to efektu w momencie odrzucenia.

Jeżeli gracz ma na ręku *Hrabinę* oraz *Króla* lub *Księcia* musi odrzucić Hrabinę. Nie musi

ujawniać drugiej karty z ręki. Można oczywiście odrzucić Hrabinę nie mając członka rodziny królewskiej na ręku. Wilhelmina lubi bawić się w psychologiczne gierki.



6: KRÓL ARNAUD IV

Niezaprzeczalny władca Tempestu... przynajmniej na razie. Z powodu roli jaką odegrał w aresztowaniu królowej Marianny, ma gorszy kontakt z Annette, niż ojciec mieć powinien. Stara się powrócić w jej łaski.

Kiedy gracz odrzuca *Króla* wymienia się kartą z ręki z innym, wybranym przez siebie graczem. Nie można wymienić się z graczem, który odpadł już z rundy oraz z graczem chronionym przez *Pokojówkę*. Jeżeli wszyscy gracze, którzy jeszcze pozostali w rundzie, są chronieni przez *Pokojówkę,* ta karta nie ma efektu.


6
Król
Zamień rękę z innym
wybranym przez ciebie graczem.

5: KSIĄŻĘ ARNAUD

Książę Arnaud – towarzyski parias – nie był tak zmartwiony aresztowaniem swej matki, jak można by się spodziewać. Ponieważ wiele kobiet stara się o jego względy, liczy on, że jako swatowi, uda mu się pomóc siostrze odnaleźć radość w banalnych przyjemnościach.

Kiedy gracz odrzuca Księcia, wybiera jednego z graczy, którzy jeszcze nie odpadli z rundy (łącznie ze sobą). Wybrany gracz odrzuca rękę (bez rozpatrywania) i dobiera nową. Jeżeli w talii nie ma już kart i gracz nie może w związku z tym żadnej dobrać, dobiera kartę, która została usunięta z talii na początku rundy.

Jeżeli wszyscy inni gracze są chronieni przez *Pokojówkę*, gracz musi wybrać siebie.



4: POKOJÓWKA ZUZANNA

Niewielu powierzyłoby pokojówce ważny list. Jeszcze mniej osób dostrzega mądrość Zuzanny, ukrytą pod pozorami nierozgarniętej dziewczyny. To, że powierniczka królowej umknęła wszelkiej uwadze po aresztowaniu monarchini, jest cichym świadectwem jej mądrości.

Kiedy gracz odrzuca *Pokojówkę*, staje się odporny na efekty kart innych graczy, aż do początku swojej kolejnej tury. Jeżeli wszyscy gracze, oprócz gracza zagrywającego kartę, są chronieni przez Zuzannę, zagrywający musi wybrać siebie jako cel karty, jeżeli tylko istnieje taka możliwość.


4
Pokojówka
Do swojej następnej tury: Ignoruj wszystkie efekty kart innych graczy.

3: BARON TALUS

Potomek szacownego rodu, który od dawna jest bliskim sojusznikiem rodziny królewskiej, – baron Talus emanuje spokojem i delikatnością, która skrywa człowieka przyzwyczajonego do wydawania rozkazów. Jego sugestie są często traktowane tak, jakby pochodziły od samego króla.

Kiedy gracz odrzuca tę kartę, wybiera jednego z graczy, którzy jeszcze nie odpadli z rundy, a następnie obaj gracze w sekrecie porównują karty na ręce. Gracz z kartą o niższej randze odpada z rundy. W przypadku remisu nic się nie dzieje. Jeżeli wszyscy inni gracze, którzy nie odpadli jeszcze z rundy, są chronieni przez Pokojówkę, nic się nie dzieje.


3
Baron
Ty oraz wybrany przez ciebie gracz porównujecie w sekrecie rece. Gracz z karta o niższej wartości odpada z rundy.

2: KAPŁAN TOMASZ

Kapłan Tomasz jest znany jako człowiek uczciwy i otwarty, zawsze gotowy pomagać innym. Po aresztowaniu królowej często przebywa w pałacu, gdzie służy jako spowiednik, doradca i przyjaciel.

Kiedy gracz odrzuca tę kartę, może obejrzeć rękę innego gracza, nie ujawniając jej pozostałym graczom.


2
Kapłan
Obejrzyj rękę innego gracza.

1: STRAŻNICZKA ODETTE

Odette jest odpowiedzialna za bezpieczeństwo rodziny królewskiej. Wykonuje swoje obowiązki rzetelnie i dokładnie... mimo iż jej dowódca utopił się rzekomo, gdy uchodził przed aresztem za udział w spisku królowej.

Kiedy gracz odrzuca tę kartę, wybiera innego gracza i deklaruję nazwę karty (poza *Strażniczką*). Jeżeli wybrany gracz ma na ręku deklarowaną kartę, odpada z rundy. Jeżeli wszyscy inni gracze, którzy nie odpadli jeszcze z rundy są chronieni przez *Pokojówkę*, nic się nie dzieje.


1
Strażniczka
Wybierz na głos kartę (nie strażniczkę) i wskaż innego gracza. Jeżeli ten gracz ma wybraną kartę na ręku, odpada z rundy.

PRAWA AUTORSKIE

© 2012 Alderac Entertainment Group. Tempest, List Miłosny i wszystkie powiązane marki są zastrzeżonymi znakami handlowymi © Alderac Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Polsce.

TWÓRCY

LIST MIŁOSNY

Projekt gry: Seiji Kanai
Opracowanie: Edward Bolme
Projekt graficzny: Kalissa Fitzgerald
Rysownicy: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman
Writing: Edward Bolme, Seth Mason
Edycja: Nicolas Bongiu, Jeff Quick
Adiustacja: Kalissa Fitzgerald
Skład: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Produkcja: Dave Lepore

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

TEMPEST

Original Concept: Mark Wootton, John Zinser

Brand Management: Edward Bolme

Fiction: Seth Mason

POLSKA WERSJA:

Bard Centrum Gier

ul. Zabłocie 23

30-701 Kraków

www.wydawnictwo.bard.pl

+48 12 632 07 35

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Redakcja: Piotr Maliszewski, Przemysław Kasztelaniec

Korekta: Jacek Lendzioszek