

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



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.





Love Letter

un jeu de Seiji Kanai

Illustration : Noboru Sugiura

Histoire

Dans un autre monde, à une autre époque, il était une fois un royaume dans lequel vivait une princesse. C'était une bonne âme, gentille avec toutes et tous, tous son royaume l'aimait.

-Deux jeunes hommes étaient tombés éperdument amoureux de la princesse, mais ils étaient incapables de rentrer dans le château. La seule chose qu'ils pouvaient faire, c'était envoyer des lettres d'amour.

-A leur grand désarroi, ils se rendirent compte que n'importe qui pouvait envoyer des lettres à la princesse. Ils décidèrent donc de partir à la recherche d'alliés parmi les servants du château, pour que leurs lettres arrivent personnellement à la princesse.

Aperçu du jeu

Durée : 5 minutes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Les joueurs incarnent de jeunes hommes qui sont tombés amoureux de la princesse et qui essayent d'envoyer leur lettres d'amour. Les servants du château (les cartes en main) sont ceux qui vont remettre les lettres à la princesse, mais ils peuvent aussi aider les joueurs de manières plus malicieuses.

Les joueurs ne peuvent garder qu'une seule carte en main – cela correspond au serviteur qui porte la lettre du joueur.

Cependant, les joueurs doivent faire attention à ne pas révéler quel est ce serviteur, ou bien les autres joueurs fous d'amour feront en sorte qu'il n'atteigne jamais son but.

Celui qui choisira son porteur le plus sagement, et celui qui réussira à livrer sa lettre d'amour à la princesse, sera le vainqueur de la partie.

Contenu

16 cartes / ces règles

Aperçu d'une carte

1 Le nom du personnage.

2 Le rang du personnage. Plus le rang est élevé, plus le serviteur est proche de la princesse.

3 La capacité spéciale du personnage.

4 L'icône qui symbolise la capacité spéciale.

5 Illustration

6 Les points indiquent le nombre de cette carte dans le deck



Préparation

Mélangez les 16 cartes, et formez une pile de cartes faces cachées. Retirez une carte de la pile sans la regarder (dans une partie à 2 joueurs, révélez en 3 en plus de celle-ci), elle ne sera pas utilisée dans cette partie.

Tous les joueurs piochent une carte de la pile et la mettent dans leur main de manière à ce qu'aucun autre joueur ne puisse la voir.

Choisissez, de la manière qui vous convient, qui sera le premier joueur.

Tour de jeu

A son tour, un joueur pioche une carte et l'ajoute à sa main, ensuite il défausse l'une des deux cartes face visible devant lui. L'effet de la carte défaussée doit être appliqué. (Il y a des cartes qui n'ont pas d'effet). Une fois que l'on a appliqué l'effet, c'est au tour du joueur suivant, et ce dans le sens des aiguilles d'une montre. Cela continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Toutes les cartes défaussées doivent rester devant le joueur qui les ont défaussées, dans le but de voir l'ordre dans lequel elles ont été défaussées.

Cela permet d'avoir un indice quant à la carte qui reste dans les mains du joueur.

Note : Si un joueur est éliminé de la partie, il doit alors révéler sa carte.

Note : Vous ne pouvez pas être la propre cible d'une carte que vous jouez.

Fin du jeu

La partie se termine, à la fin du tour de jeu d'un joueur, lorsque la pioche est épuisée. Cela signifie que le temps est écoulé et donc que la princesse a eu le temps de lire toutes les lettres d'Amour. Tous les joueurs qui restent en jeu, doivent maintenant révéler leur main, et le joueur qui a le rang le plus élevé l'emporte. S'il y a plusieurs joueurs avec le rang le plus élevé, ils gagnent tous. Ce que vous faites pour les départager c'est refaire une partie soit seulement entre les vainqueurs soit avec tout le monde.

La partie se termine aussi si tous les joueurs sauf un ont été éliminés, dans ce cas le joueur restant l'emporte. Seuls ses lettres ont été livrées à la princesse.

Règles optionnelles : Jouer des cartes

Si beaucoup de joueurs ne sont pas habitués à ce jeu, vous pouvez choisir de faire connaître si la carte qui vient d'être défaussée par le joueur était celle qu'il avait piochée ou bien celle qu'il avait en main. Cela rendra plus facile le fait de deviner ce que le joueur a en main. Dès que vous vous êtes habitués au jeu, ne plus dire quelle carte a été défaussée rend le jeu plus difficile.

Règles optionnelles : Un Amour Vrai

Vous pouvez enchaîner les parties. Lorsqu'une partie se termine, le gagnant marque 1 point. Le premier joueur à marquer 2 points sera donc celui qui aura réussi à faire parvenir le plus de lettres à la princesse, il gagne l'amour de la princesse et en conséquence il devient le vainqueur de l'ensemble des parties jouées !

Si lorsqu'une partie se termine, le vainqueur a la princesse en main, il obtient directement 2 points et il est automatiquement déclaré vainqueur de l'ensemble des parties !

Si vous le souhaitez vous pouvez changer le nombre de points à obtenir pour être déclaré vainqueur, vous jouerez ainsi plus de parties.

Explication des cartes

Princess (Princesse) – Rang 8 (1 carte)

Passif : Si vous défaussez cette carte vous êtes éliminé de la partie.

C'est la princesse dont les joueurs sont tombés amoureux. Si vous détenez cette carte à la fin de la partie, vos lettres auront infailliblement touchées le cœur de la princesse. Mais ne vous croyez pas sauvé pour autant, parce que jusqu'à l'amour ait éclaté au grand jour (la fin de la partie) vous devez toujours tenir secret votre lettre d'amour. Si le Wizard (magicien) vous force à défausser cette carte, ou bien que le Soldier (soldat) vous désigne, la princesse tout en pleurant, doit jeter votre lettre d'amour et vous serez donc éliminé de la partie.

Note : être simplement révéler (par le Knight (chevalier) ou par le Clown) ne vous élimine pas de la partie.

Minister (Ministre) – Rang 7 (1carte)

Passif : Si votre main s'élève à un total de 12 ou plus vous êtes éliminé de la partie.

Le Minister est aussi puissant que la Princesse, mais le garder peut s'avérer être un pari dangereux. Si vous attirez l'attention d'un autre puissant personnage (si vous piochez une carte de rang élevé), cela signifie qu'il vient de demander conseil

à ce personnage (cela peut être la princesse elle-même), il vient aussi d'arriver à la conclusion que ce mariage est prématuré, et il déchire donc la lettre. Donc le fait de le jouer est un moyen de s'en débarrasser.

Note : Il est techniquement possible de tricher avec ce personnage, mais si vous le faites la princesse ne vous aimera jamais.

Note : Vous êtes aussi éliminé de la partie si vous piochez cette carte alors que vous possédez déjà un personnage puissant en main.

General (Général) – Rang 6 (1 Carte)

Effet : Échangez votre main avec celle du joueur ciblé.

Ce général bourru est une carte vraiment puissante, avec très peu de faiblesses. Cependant il est si bourru qu'il peut donner la lettre à la mauvaise personne. Utiliser son pouvoir est un bon moyen pour obtenir une carte puissante, mais cela veut aussi dire qu'un joueur sait quelle carte vous avez. Vous devez bien réfléchir à ce qui peut arriver lorsque ce joueur récupère votre carte.

Wizard (Magicien) – Rang 5 (2 cartes)

Effet : le joueur ciblé ou vous-même défausse sa carte et en prend une nouvelle dans la pioche.

Ce magicien, quelque peu familier, a le pouvoir de mettre fin énergiquement aux liens entre des alliés. Si cette carte force la Princesse à être jouée, ce joueur est éliminé de la partie, et même si c'est une autre carte, cela va certainement déranger les plans de ce joueur. Mais étant donné le rang élevé de ce personnage, c'est difficile de choisir s'il faut le garder ou s'il faut le jouer.

Note : L'effet de la carte défaussée par le Wizard (Magicien) ne se produit pas.

Note : S'il n'y a plus de carte dans la pioche, alors le joueur qui doit piocher le fera dans les cartes qui ont été écartées au début de la partie (voir Préparation).

Priest (Prêtresse) – Rang 4 (2 cartes)

Effet : Jusqu'à votre prochain tour, ignorez les effets des autres cartes dont vous êtes la cible.

Ce prêtre silencieux garde tous les secrets, il vous protégera vous et vos alliés. C'est un des personnages les plus utile du jeu.

Note : vous pouvez toujours être la cible de l'effet d'une carte, par contre l'effet n'est pas appliqué.

Knight (Chevalier) – Rang 3 (2 cartes)

Effet : Choisissez un joueur et comparez secrètement le rang de vos cartes. Celui qui a le rang le plus faible est éliminé du jeu.

Ce sérieux Chevalier veille à ce qu'il n'y ait pas trop de lettres d'amour aux alentours, et il force les personnages de rang moins élevé que lui à abandonner. Il compare leur importance à la sienne, et il déchire les lettres des serviteurs de rang inférieur. Vous devez aussi réaliser qu'en faisant ceci vous révélez des informations aux joueurs qui n'étaient pas la cible du Chevalier.

Note : si les cartes ont le même rang, rien ne se passe.

Clown – Rang 2 (2 Cartes)

Effet : Regardez la carte d'un joueur de votre choix.

Le joyeux clown est simple. Il se contente de découvrir qui transporte la lettre d'amour de quelqu'un d'autre. En travaillant de concert avec le Soldat, il est très puissant. D'un autre côté, si le Clown voit qui transporte votre lettre, vous aurez intérêt à défausser votre carte au prochain tour ou bien vous devrez courir le risque que le Clown le dise au Soldat.

Note : Seul le joueur qui a joué le Clown peut regarder la main du joueur ciblé.

Soldier (Soldat) – Rang 1 (5 cartes)

Effet : Choisissez un joueur et nommez un personnage qui n'est pas un soldat. Si le joueur ciblé a ce personnage en main, il est éliminé du jeu.

Les Soldats sont nombreux, et ils possèdent un rang vraiment bas, cependant s'ils savent qui transporte une lettre d'amour, ils ont le droit de la confisquer. On devra donc tenir compte de ces Soldats. Dès que la partie approche de la fin, ils deviennent la clé pour battre les personnages de rang plus élevé. Parfois, il est bon de défausser un personnage de rang élevé pour garder le Soldat.

Note : Le joueur ciblé répond simplement oui ou non. Il est techniquement possible de mentir et de ne pas être découvert, mais si vous êtes un tel joueur, de n'importe quelle manière, la Princesse ne vous aimera jamais.

Pour en finir

Ces jeux à 500 yens commencent à devenir une habitude. Cette fois, comme la dernière fois, j'ai essayé de créer « un jeu de 16 cartes qui pouvait être joué à plus de 2 joueurs ». C'est un jeu léger qui contient environ 60% de chance pour 40 % de stratégie, le but c'est que le jeu ne soit pas trop sérieux.

Merci pour avoir essayé une création Kanai Factory. Je suis toujours en train d'essayer de créer de nouveaux jeux qui soient intéressants, et j'espère que nous jouerons à nouveau ensemble très bientôt.

Enfin, je voudrais remercier la merveilleuse Noboru Sugiura pour son fantastique travail d'illustration, je voudrais aussi remercier tous les testeurs qui ont aidé au développement de ce jeu.

Note : Ce jeu est une œuvre de fiction n'ayant rien à voir avec la réalité donc toutes ressemblances avec des personnes existantes ne pourraient être que fortuites.

Note : toutes les illustrations de ce jeu sont la propriété de ©Noboru Sugiura.

Reproduction interdite sans autorisation.

Première édition 2011-8-1

Editeur : Kanai Factory, Seiji Kanai

Aide impression : Man-indo

Traduction Anglaise: Simon Lundström

Traduction Française : Stéphane Athimon

Contact: kanaiseiji@gmail.com

<http://kanaifactory.web.fc2.com/>

Site web de Noboru Sugiura : <http://red.zero.jp/box/>

Nom	Traduction	Rang	Nombre de cartes	Capacité Spéciale
Princess	Princesse	8	1	<u>Passif : Si vous défaussez cette carte vous êtes éliminé de la partie.</u>
Minister	Ministre	7	1	<u>Passif : Si votre main s'élève à un total de 12 ou plus vous êtes éliminé de la partie.</u>
General	Général	6	1	<u>Effet : Échangez votre main avec celle du joueur ciblé.</u>
Wizard	Magicien	5	2	<u>Effet : le joueur ciblé ou vous-même défausse sa carte et en prend une nouvelle dans la pioche.</u>
Priestess	Prêtresse	4	2	<u>Effet : Jusqu'à votre prochain tour, ignorez les effets des autres cartes dont vous êtes la cible.</u>
Knight	Chevalier	3	2	<u>Effet : Choisissez un joueur et comparez secrètement le rang de vos cartes. Celui qui a le rang le plus faible est éliminé du jeu.</u>
Clown	Clown	2	2	<u>Effet : Regardez la carte d'un joueur de votre choix.</u>
Soldier	Soldat	1	5	<u>Effet : Choisissez un joueur et nommez un personnage qui n'est pas un soldat. Si le joueur ciblé a ce personnage en main, il est éliminé du jeu.</u>