

Love Letter™



Spielanleitung

Spielübersicht

In *Love Letter* wetteifert ihr um die Gunst der Prinzessin, die den perfekten Partner und Vertrauten für ihre Zeit als Regentin des Landes sucht. Nur wer seinen Liebesbrief erfolgreich an die Prinzessin übermittelt, kann ihr Herz gewinnen.

Spielmaterial



21 CHARAKTERKARTEN



6 ÜBERSICHTSKARTEN



13 GUNSTSTEINE



1 STOFFBEUTEL

2

Spiel Aufbau

1. Gebt allen von euch jeweils eine Übersichtskarte und legt die übrigen Übersichtskarten zurück in den Beutel.

Auf der Übersichtskarte findet ihr den Wert, den Effekt und die Anzahl jeder Charakterkarte.

2. Mischt die 21 Charakterkarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Das ist der Nachziehstapel. Legt ihn für alle gut erreichbar in die Mitte. Legt die 13 Gunststeine daneben.
3. Legt die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt zur Seite, ohne sie anzuschauen. Im Spiel zu zweit nehmt ihr zusätzlich 3 weitere Karten und legt diese aufgedeckt zur Seite.
4. Teilt an alle von euch jeweils eine Karte vom Nachziehstapel aus. Das ist die Starthand.
5. Wer als Letztes einen handschriftlichen Brief verfasst hat, macht den ersten Zug. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Love Letter wird über mehrere Runden gespielt, in denen du über die Vertrauten, Freunde und Familie der Prinzessin deinen Liebesbrief übermittelst.

Die Karte auf deiner Hand repräsentiert den Charakter, der gerade deinen Liebesbrief trägt, aber das kann sich im Laufe der Runden ändern, da du immer wieder Karten ziehst und spielst.

Du kannst eine Runde auf zwei Arten gewinnen: Entweder hast du am Ende der Runde die Karte mit dem höchsten Wert auf der Hand oder du bist die einzige nicht ausgeschiedene Person der Runde.

Spielzug

In deinem Zug ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel. Dann spielst du eine der beiden Karten auf deiner Hand und führst ihren Effekt aus.

Die gespielte Karte bleibt **aufgedeckt** vor dir liegen, die andere bleibt auf deiner Hand.

Aus der Runde ausscheiden

Einige Karteneffekte lassen dich aus der Runde ausscheiden. Deine Konkurrenz hat so dafür gesorgt, dass du deinen Brief nicht übermitteln kannst.

Wenn du ausscheidest, **legst du deine Handkarte aufgedeckt vor dir ab** (ohne den Effekt auszuführen). Bis zur nächsten Runde kannst du **nicht als Ziel von Karteneffekten ausgewählt werden und wirst in der Zugreihenfolge übersprungen**. Drehe deine Übersichtskarte als Erinnerung auf die Seite mit dem gebrochenen Siegel.

Gespielte und abgelegte Karten

Es ist wichtig, dass alle wissen, welche Karten bereits gespielt worden sind, sodass alle nachvollziehen können, welche Karten noch im Nachziehstapel sind. Deshalb muss jede gespielte oder abgelegte Karte für alle **immer sichtbar** sein.



Rundenende

Die Runde kann auf zwei Arten enden: Der **Nachziehstapel hat keine Karten mehr** oder es gibt **nur noch eine nicht ausgeschiedene Person**.

Der Nachziehstapel hat keine Karten mehr

Wenn der Nachziehstapel **nach einem beliebigen Zug** keine Karten mehr hat, vergleichen alle nicht ausgeschiedenen Personen ihre Handkarten.

Falls du die Karte mit dem höchsten Wert hast, gewinnst du die Runde und erhältst einen Gunststein. Dein Liebesbrief hat die Prinzessin erreicht.



Falls es einen Gleichstand gibt, gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten die Runde und erhalten je einen Gunststein.

Nur noch eine nicht ausgeschiedene Person

Falls du die einzige nicht ausgeschiedene Person bist (alle anderen sind durch Karteneffekte ausgeschieden), endet die Runde sofort: Du gewinnst die Runde und erhältst einen Gunststein.

Die nächste Runde

Für die nächste Runde wiederholt ihr die Schritte 2 bis 4 des Spielbaus (mischt die Charakterkarten, legt eine zur Seite und teilt an alle von euch jeweils eine Karte aus). **Wer die letzte Runde gewonnen hat**, macht den ersten Zug. Falls es in der letzten Runde einen Gleichstand gab, wählt zufällig eine Person aus, die am Gleichstand beteiligt war. Sie macht den ersten Zug.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand von euch genügend Gunststeine gesammelt hat. Es können auch mehrere von euch gleichzeitig gewinnen. Wie viel Gunststeine du für einen Sieg sammeln musst, kommt auf die Personenanzahl an:

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



Karteneffekte

Jede Karte repräsentiert einen vertrauten Charakter im Leben der Prinzessin. Die Punkte am linken Rand einer Karte geben an, wie oft diese Karte im Spiel ist.

(Der gelbe Punkt ist für die Klassische Version des Spiels relevant, siehe S. 14.)

Der Text auf jeder Karte ist eine kurze Zusammenfassung seines Effekts. Auf den folgenden Seiten findest du eine ausführliche Beschreibung der Karteneffekte.



9. Prinzessin

Falls du die Prinzessin **aus einem beliebigen Grund** spielst oder ablegst, scheidest du sofort für diese Runde aus.



8. Gräfin

Die Gräfin hat keinen Effekt, wenn sie gespielt oder abgelegt wird.

Du **musst** die Gräfin in deinem Zug spielen, wenn deine andere Handkarte entweder der **König** oder der **Prinz** ist.

Du darfst die Gräfin auch spielen, wenn deine andere Handkarte nicht der König oder der Prinz ist.

Wenn du die Gräfin spielst, **decke deine andere Handkarte nicht auf**. Die anderen wissen nicht, ob du die Gräfin spielen wolltest oder musstest.

Der Effekt der Gräfin wird nicht ausgeführt, wenn du durch andere Effekte eine Karte ziehst (z. B. durch den Kanzler).



7. König

Wähle eine andere Person und tauscht eure Handkarten.





6. Kanzler ○○

Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Wähle und behalte eine der drei Karten auf deiner Hand. Lege die anderen beiden

Karten verdeckt und in einer beliebigen Reihenfolge unter den Nachziehstapel.

Falls nur noch eine Karte im Nachziehstapel ist, ziehe sie und lege eine Karte zurück. Wenn keine Karte im Nachziehstapel ist, spielst du diese Karte ohne Effekt.



5. Prinz ●●

Wähle eine beliebige Person (dich eingeschlossen). Diese Person legt ihre Handkarte ab (ohne den Effekt auszuführen) und zieht eine neue.

Falls der Nachziehstapel leer ist, zieht die Person die verdeckt zur Seite gelegte Karte.

Falls eine Person dich als Ziel ihrer Prinz-Karte wählt und du die Prinzessin ablegen musst, scheidest du für diese Runde aus.

10



4. Zofe ●●

Bis zum Beginn deines nächsten Zugs kannst du von anderen Personen nicht als Ziel ihrer Karteneffekte gewählt werden.

Falls du eine Karte spielst und **alle anderen Personen** von einer Zofe „beschützt“ werden, passiert Folgendes:

- ♣ Falls diese Karte besagt, dass du eine **andere Person** wählen sollst (Wächterin, Priester, Baron, König), hat deine gespielte Karte keinen Effekt.
- ♣ Falls diese Karte besagt, dass du eine **beliebige Person** wählen sollst (Prinz), musst du dich selbst zum Ziel wählen.



3. Baron ●●

Wähle eine andere Person. Ihr vergleicht eure Handkarten (ohne dass die anderen sie sehen). Wer von euch beiden den niedrigeren Kartenwert hat, scheidet für diese Runde aus.

Bei einem Gleichstand scheidet niemand aus.



2. Priester ●●

Wähle eine andere Person und schau dir ihre Handkarte an (ohne dass die anderen sie sehen).



1. Wächterin ●●●●●●●●

Wähle eine andere Person und nenne eine Kartenart, die nicht die Wächterin ist. Falls die gewählte Person diese Karte auf der Hand hat, scheidet sie für diese Runde aus.



O. Spionin ○○

Die Spionin hat keinen Effekt, wenn sie gespielt oder abgelegt wird.

Falls du am Ende der Runde **nicht ausgeschieden** und als Einziges eine Spionin gespielt oder abgelegt hast, erhältst du einen Gunststein.

Das zählt nicht als gewinnen. Wer gewinnt, wird wie üblich ermittelt (das kannst auch du sein) und erhält einen Stein.

Auch wenn du zwei Spioninnen spielst und/oder ablegst, erhältst du nur einen Stein.

Spielfehler

Um Spielfehler zu vermeiden, solltet ihr euch eure Karten immer gut ansehen und eure Übersichtskarte zurate ziehen, um die Karteneffekte richtig anzuwenden. Wenn jemand beispielsweise vom Effekt der Wächterin betroffen ist, muss er/sie wahrheitsgemäß antworten und sollte vorher noch einmal die eigene Handkarte prüfen.

Klassische Version

Wenn ihr *Love Letter* in der klassischen Version spielen möchtet, nehmt ihr einfach ein paar Karten aus dem Spiel. So ist das Spiel aber **nur für 2 bis 4 Personen** spielbar.

Vor dem Aufbau entfernt ihr die folgenden Karten und legt sie zurück in den Beutel:

-  1 Wächterin
-  2 Kanzler
-  2 Spioninnen

Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Credits

Game Design: Seiji Kanai

Game Development: Justin Kempainen & Alexandar Ortloff

Producer: Justin Kempainen

Editing: Steven Kimball

Graphic Design: Samuel R. Shimota

Character Art: Andrew Bosley

Art Direction: Samuel R. Shimota

Head of Studio: Steven Kimball

Playtesters: Beth Erikson, Thomas Gallecier, Dan Gerlach, John Hannasch, Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue, Danielle Robb, Michael Sanfilippo, Sarah Swindle



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© 2025 Z-Man Games. 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA. Z-Man Games und das Logo von Z-Man Games sind TM von Z-Man Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Lektorat: Sophia Keßler,
Steffen Trzensky & Franziska Wolf

Satz und Layout: Katja Miller & Vanessa Lühr

A red wax seal with a circular shape and a slightly irregular, textured edge. The number "15" is embossed in the center in a white, serif font. There are small, raised circular details around the perimeter of the seal.

15

Übersicht

Spiel Aufbau

Mischt die 21 Charakterkarten. Legt 1 Karte verdeckt zur Seite (legt 3 weitere Karten aufgedeckt zur Seite, falls ihr zu zweit spielt).

Teilt an alle von euch jeweils 1 Karte aus. Wer als Letztes einen handschriftlichen Brief verfasst (oder die letzte Runde gewonnen) hat, macht den ersten Zug.

Spielzug

Ziehe 1 Karte. Spiele 1 der 2 Karten auf deiner Hand und führe ihren Effekt aus.

Rundenende

Die Runde kann auf zwei Arten enden. Wer gewinnt, erhält 1 Gunststein:

-  Falls der Nachziehstapel keine Karten mehr hat, gewinnt die Karte mit dem höchsten Wert.
-  Falls es nur noch eine nicht ausgeschiedene Person gibt, gewinnt diese.