



*Szerelmeslevél*

Az őr végigmérte Bartlomew Kaisst és elfintorodott.

- A bocsánatát kérem, Kaiss mester, de a hercegnő jelenleg nem fogad látogatókat. A végletekig le van sújtva, amióta letartóztatták az anyját.

- Hogyne - felelt a fiatal zeneszerző, egyetértőleg bólogatva. - De én nem egy egyszerű látogató vagyok. A hercegnő kívánja a jelenlétem, hiszen az ének-tudását kívánja fejleszteni, és...

- A hercegnőnek van énektanára, és az nem Ön! - vágott közbe dühösen az őr.

- Ó, de ezt ő is tudja, drága Odette! -  
szólt közbe egy lány hang a terem túlsó  
végéből. Ahogy odanéztek, meglátták  
közeledni Susannah-t, Anette hercegnő  
egyik szobalányát. - A derék mester  
úgy értette, hogy úrnőmnek a gyakor-  
láshoz szüksége van a kompozíciójára.  
- A lány melegen mosolygott az őre,  
de közben bátorítóan Bartolemew-re  
kacsintott.

Tarsolyából Bartolomew előhalászott  
egy lepecsételt, hengerformájú tokot.  
- Ha lenne szíves, és eljuttatná ezeket  
a kottákat a hercegnőre, kedves Su-  
sannah - nyújtotta át udvarias főhaj-  
tás kíséretében.

Az őr azonban lecsapot a hengerre.  
Mikor megrázta, érezte, hogy valami  
tárgy mozog benne. - És ez micsoda?  
- kérdezte, miközben a füléhez emelte  
a hengert.

*Bizonyosan nem egy kedves kis csontfa-  
ragvány, egy aranyos mackóról.* - Nos...  
toll és tinta, ha úrnőnk vagy énektaná-  
ra változtatást eszközölné a műben.  
Mindig csatolom ezeket kompozíció-  
imhoz.

Susannah könnyedén kivette a tokot  
a gyanakvó őr kezéből. - Jaj, Odette,  
hagyd ezt abba! Hiszen ez csak zene -  
tette hozzá kacagva.

- Teszek róla, hogy úrnöm megkapja -  
tette hozzá, egy pillanatra megérintve  
Bartolemew karját. - Biztos vagyok  
benne, hogy szeretné látni a tartalmát.

## A játék célja

Miután felségárulás vádjával letartóztat-  
ták az anyját, Marianna királynő, a  
lánya, Annette hercegnő szíve szinte ösz-  
szetört a fájdalomtól.

Hogy felvidítsák, a városállamban élő  
összes udvarlója megkettőzte erőfeszíté-  
seit, hogy apró kedveskedéseik révén  
felvidítsák valamelyest.

Te is egy ilyen udvarló vagy. Szeretnéd eljuttatni a szerelmesleved a hercegnőhöz, azonban ő a palotán belül van, te kívül, így az üzenetet kézbesítőkre kell bíznod.

A játék során lesz egy kártya a kezében, és csak tudod majd, ki van rajta: az, akinél éppen ott van a hercegnőnek címzett szerelmesleveled.

Azon igyekezz, hogy a nap végére ez a személy olyan legyen, aki a lehető legközelebb áll a hercegnőhöz, mert így először a te leveledet fogja megkapni.

# Tartozékok

A játék tartozékai az alábbiak; ha bármi hiányozna közülök, lépj velünk kapcsolatba: [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)

- 16 udvaronckártya
- 4 referenciakártya
- kegyjelzők

## **Az udvaronckártyák**

16 ilyen kártya van, mindegyiken az udvar egy-egy tagja látható.

Minden kártya bal felső sarkában látható egy szám - minél magasabb, annál közelebb áll az illető a herceg-

nőhöz. A kártyák alján olvasható szöveg a kártya eldobásakor végrehajtandó hatás leírása.

## **A referenciakártyák**

Ezeken megtalálhatók az udvaronckártyák rövid leírása (hány darab van belőlük, mi a számuk, mi a képességük.) Nem részei a játékmenetnek, csak emlékeztetőül szolgálnak.

## **A kegyjelzők**

Vörös fakockák, ezekkel tartható számon, hogy ki hány szerelmeslevelét juttatta már el a hercegnőhöz, így ő mennyire jó szívvel van iránta.



# Előkészületek

Meg kell keverni az udvaronckártyákat, majd képpel lefelé le kell rakni a paklit az asztalra. A legfelső lapot - anélkül, hogy bárki is megnézné azt - el kell távolítani a játékból. *Két játékos esetén* ezután a három legfelső lapot fel kell csapni és így félrerakni. Ez az egy/négy lap ebben a fordulóban nem használható.

Mindenki felhúz a kezébe egy lapot a pakliból. Senki sem mutatja meg a többieknek, milyen lap van a kezében.

Az kezd, aki utoljára volt randevún (egyenlőség esetén a legfiatalabb játékos).

# **A játék menete**

A játék fordulókból áll - minden forduló egy nap. A forduló végén egy szerelmeslevél eljut a hercegnőhöz, aki azt elolvassa.

Ha már elég sok szerelmeslevelet olvasott ugyanazon udvarlójától, az elnyeri magának a hercegnő szívét, és így megnyeri a játékot.

## **A játékos köre**

Ha épp te vagy soron, vedd a kezébe a pakli legfelső lapját. A kezében így két kártya lesz: válassz egyet és dobd el, azaz képpel lefelé rakd le magad elé.

Ezután hajtsd végre az eldobott kártya hatását. A hatást kötelező végrehajtandó - akkor is, ha az ártalmas a számodra.

Az egyes kártyák hatásainak leírását a 15-23. oldalakon találod; ha játék közben kérdés merülne fel, ott tudtok utánanézni.

Az eldobott kártyáitok elöttetek maradnak az asztalon; amikor újabb lapot dobsz el, azt rakd le úgy, hogy részben eltakarja a korábban eldobottat. Így láthatjátok, ki mit dobott már el, és könnyebben kitalálhatjátok, kinek mi lehet a kezében.

Miután végrehajtottátok az általad eldobott lap hatását, bal oldali szomszédodon a sor.

## **Kiesés a fordulóból**

Ha kiesel a fordulóból, a kezedből a kártyát képpel felfelé rakd le magad elé (ilyenkor nem hajtódik végre a hatása); ebben a fordulóban többé már nem kerülsz sorra.

## **Becsületesség**

Elvileg csalhatnál, amikor az őr képességgel hajtódik végre, vagy amikor a hercegnőt kellene eldobnod a herceg vagy a király miatt. De akkor ez a játék nem való neked - ne játssz vele.

## A forduló vége

A forduló azon kör végén ér véget, amelyben kifogy a pakli. A palota bezárja kapuit, és az, aki legközelebb áll a hercegnőhöz, átadja neki a nála lévő szerelmeslevelet, még mielőtt a hercegnő visszavonulna hálószobájába.

Mind fedjétek fel a kezetekben lévő lapot. Aki kártyáján a legnagyobb szám látható, az nyerte a fordulót; egyenlőség esetén az a győztes az érintettek közül, akinél nagyobb az eldobott kártyák összértéke.

Akkor is véget ér a forduló, ha egy játékos híján mindenki kiesett; ekkor ez a játékos megnyerte a fordulót.

A forduló győztese kap egy kegyjelzőt. Ezután mind a 16 udvaronclapot össze kell keverni és az előkészületeknél leírtak szerint új fordulót kell kezdeni.

Az új forduló kezdőjátékosa az előző forduló győztese lesz, minthogy a reggelinél a hercegnő meleg szavakkal emlékszik meg róla.

## **A játék vége**

Az győz, akinek sikerül összegyűjtenie meghatározott számú kegyjelzőt:

- 2 játékos:            7 kegyjelző
- 3 játékos:            5 kegyjelző
- 4 játékos:            4 kegyjelző

# Az udvaroncok

A játék eseményei a *Courtier* és a *Dominare*, a *Tempest*-játékok két másik tagjának ideje között játszódik. Az alábbiakban a játékban található udvaroncok rövid ismertetése olvasható.

## 8) Annette hercegnő

*A hercegnő koránál fogva még kissé naiv, ám máris gyönyörű, elragadó és elegáns. Nyilvánvalóan az a legjobb, ha sikerül a saját kezébe eljuttatnod a leveled. Ám mert tudja, vigyáznia kell a jó hírére, ha úgy érzi, sarokba szorították, azonnal a tűzbe dobja az üzenetet.*

Ha eldobod a hercegnőt - **mindegy, hogy mi okból** - a tűzbe dobja a leve-

led, vagyis kiesel a fordulóból.

## 7) **Wilhelmina grófnő**

*A grófnő államdóan csinos fiatalemberekre és izgalmas pletykákra vadászik. Kora és rangja okán ő a hercegnő legjobb barátja. Nagy a befolyása a hercegnőre, de csak a király vagy a herceg távollétében - ahol ők megjelennek, onnét pánik-szerűen menekül.*

A többi kártya hatásától eltérően, amelyek eldobáskor aktiválódnak, a grófnőé akkor, amíg még a kézben van. Ami az illeti, eldobásakor nincs is e lapnak semmi hatása.



Ha a kezében van a grófnő, valamint a király vagy a herceg, mindenképp a grófnőt kell eldobnod. A másik lapot nem kell felfedned - így az is lehet, hogy az sem nem a király, sem nem a herceg. Elvégre a grófnő imádja az orránál fogva vezetni másokat.

## **6) IV. Arnaud, a király**

*Tempest megkérdőjelezhetlen ura... per pillanat. Mivel letartóztatta Marianna királynőt, a hercegnőhöz nem áll annyira közel, mint egy apának kellene - de reméli, hogy visszanyerheti lánya bizalmát és szeretetét.*

Ha eldobod a királyt, utána a kezekben lévő lapot cseréld ki egy általad kijelölt játékos kezében lévő lappal. Nem cserélhetsz olyannal, aki már kiesett a fordulóból, vagy aki a szobalány védelem alatt áll. Ha mindenki már vagy kiesett, vagy szobalány védelme alatt áll, az eldobott kártya hatása nem jön létre.

## **5) Arnaud herceg**

*A herceget nem érintette meg különösebben anyja letartóztatása. Csak a hódításainak él - és mint a szerelmi játékok mestere, szívesen kíséri küldöncként testvérét.*

Amikor eldobod a herceget, választanod kell egy, még játékban lévő játékost (aki lehetsz te magad is). Ez a játékos eldobja a kezében lévő lapját (aminek a hatása ilyenkor nem jön létre), és ahelyett új lapot húz. Ha a húzópakli kifogyott, azt a kártyát kapja meg, amelyiket a játék elején képpel lefelé félre kellett rakni.

Ha minden más, játékban lévő játékost szobalány védelmez, magadat kell választanod.

#### **4) Susannah, a szobalány**

*Kevesen bíznának egy szerelmeslevelet a szobalányra. Még kevesebben sejtik, hogy milyen ravasz Susannah és hogy milyen ügyesen játssza az ostobát.*

*Jól mutatja ravaszságát, hogy - habár a királynő egyik legfőbb bizalmasa - fel sem merült senkiben, hogy őt is le kellene tartóztatni.*

Miután eldobtad a szobalányt, a következő köröd kezdetéig immúnis vagy a többi játékos eldobott lapjaira. Ha egy játékos eldob egy lapot, és mindenki mást szobalány védelmet, a hatás célpontjául önmagát kell választania - ha ez lehetséges.

### **3) Talus báró**

*A családjá hosszú idők óta megbízható szövetségese a királyi háznak. Maga a báró halkszavú és udvarias férfi, aki*

*csak ritkán kényszerül nyílt parancsolásra. A javaslatait sokan úgy tekintik, mintha magától a királytól érkeznének.*

Eldobásakor jelöld ki egy még játékban lévő játékosársadat: ti ketten (úgy, hogy a többiek ne lássák) hasonlítsátok össze a kezetekben lévő két kártyát. Akié a kisebb rangú, az kiesik a fordulóból. Egyenlőségnél semmi sem történik. Ha mindenki mást szobalány védelmez, a hatás nem jön létre.

## **2) Tomas atya**

*Nyílt természetű és becsületes jelleme mindig annak keresésére sarkallja, hogyan tehetne valami jót. A királynő letartóztá-*

*tatása után gyakori vendége lett a palotának, gyóntatóként, beszélgetőtársként, barátként segítve annak lakóit.*

Eldobásakor nézd meg egy játékosársad kezében a lapot, de ne mutasd meg és ne is mondd meg a többieknek, mi az.

## **2) Odette, az őr**

*Mint a királyi család biztonságának letéményese, Odette állhatatosan és fegyelmezetten végzi feladatait... még akkor is, ha mentoráról (aki belekeveredett a királynő összeesküvésébe) azt mondják, megfulladt menekülés közben.*

Eldobásakor jelölj ki egy másik játékos, majd nevezz meg egy kártyát

(nem lehet őr). Ha ennél a játékosnál ilyen lap van, kiesik a fordulóból. Ha minden játékosársad szobalány védelme alatt áll, a lap hatása nem jön létre.

## Copyright

© 2012 by Alderac Entertainment Group. Tempest, Love Letter, and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Printed in China.

Figyelem! Apró játékelemek - ne adja 3 évesnél kisebb gyermek kezébe!

[www.alderac.com/tempest](http://www.alderac.com/tempest)  
[www.alderac.com/forum](http://www.alderac.com/forum)

[CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)

# **Közreműködők**

---

## **Love Letter (Szerelmeslevél)**

Tervező: Kanai Szeidzsi

Fejlesztő: Edward Bolme

Grafikus design: Kalissa Fitzgerald

Illusztrátor: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Játékszabály: Edward Bolme, Seth Mason

Szerkesztő: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Tördelő: Kalissa Fitzgerald

Korrektor: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Gyártásvezető: Dave Lepore

Játéktesztelő: Rachel Bolme, Talon Bolme, Jeff

Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

## **Tempest**

Koncepció: Mark Wootton, John Zinser

Márkamenedzser: Edward Bolme

Világ: Seth Mason