Para preparar el juego recorta las cartas y dóblalas para que tengan un anverso y un reverso.

Referencia rápida

Preparación e inicio de una ronda

Baraja las 16 cartas. Aparta 1, boca abajo, a un lado (3 más boca arriba en el caso de una partida a 2 jugadores).

Reparte una carta a cada jugador. El jugador que escribió una carta a mano más recientemente, o que haya ganado la ronda anterior, juega en primer lugar.

Jugar tu turno

Roba una carta. Juega una de tus cartas y resuelve, si es posible, su efecto.

Fin de la ronda

La ronda termina de una de las dos siguientes maneras, con el ganador recibiendo 1 ficha de Favor:

- El mazo de robo se ha agotado, gana el jugador con la carta más alta.
- Si todos los jugadores, menos uno, están eliminados, el jugador que todavía está en la ronda gana.

1
Guardia
Elige a otro jugador y nombra un personaje que no sea otra Guardia. Si el jugador elegido tiene esa carta en la mano queda eliminado de la ronda.

1
Guardia
Elige a otro jugador y nombra un personaje que no sea otra Guardia. Si el jugador elegido tiene esa carta en la mano queda eliminado de la ronda.

1
Guardia
Elige a otro jugador y nombra un personaje que no sea otra Guardia. Si el jugador elegido tiene esa carta en la mano queda eliminado de la ronda.

1
Guardia
Elige a otro jugador y nombra un personaje que no sea otra Guardia. Si el jugador elegido tiene esa carta en la mano queda eliminado de la ronda.

1
Guardia
Elige a otro jugador y nombra un personaje que no sea otra Guardia. Si el jugador elegido tiene esa carta en la mano queda eliminado de la ronda.

2
Sacerdote
Elige a otro jugador y mira la carta de su mano.

2
Sacerdote
Elige a otro jugador y mira la carta de su mano.

3
Barón
Elige a otro jugador y compara en secreto las cartas de vuestras manos. El jugador con la carta más baja queda eliminado de la ronda.

3
Barón
Elige a otro jugador y compara en secreto las cartas de vuestras manos. El jugador con la carta más baja queda eliminado de la ronda.

4
Doncella
Los demás jugadores no pueden elegirte para los efectos de sus cartas hasta tu próximo turno.

4
Doncella
Los demás jugadores no pueden elegirte para los efectos de sus cartas hasta tu próximo turno.

5
Príncipe
Elige a cualquier jugador (incluido a ti mismo). El jugador elegido descarta su carta y roba otra del mazo.

5
Príncipe
Elige a cualquier jugador (incluido a ti mismo). El jugador elegido descarta su carta y roba otra del mazo.

8
Condesa
Si tienes al Rey o al Príncipe en tu mano debes jugar esta carta de inmediato.

7
Rey
Elige a otro jugador y cambia la carta de tu mano por la carta de su mano.

9
Princesa
Si juegas o descartas esta carta quedas eliminado de la ronda.

9-Princesa (x1): Eliminado de la ronda si la juegas/descartas.

8-Condesa (x1): Debes jugar a la Condesa si tienes al Rey o al Príncipe.

7-Rey (x1): Intercambia cartas.

6-Chanciller (se incluye en el juego físico).

5-Príncipe (x2): Un jugador descarta 1 carta y roba otra carta.

4-Doncella (x2): Inmune a los efectos de otras cartas hasta tu próximo turno.

3-Barón (x2): Compara cartas y elimina al jugador con la más baja.

2-Sacerdote (x2): Mira en secreto la carta de otro jugador.

1-Guardia(x5): Adivina una carta para eliminar al jugador.

0-Espía (se incluye en el juego físico).

9-Princesa (x1): Eliminado de la ronda si la juegas/descartas.

8-Condesa (x1): Debes jugar a la Condesa si tienes al Rey o al Príncipe.

7-Rey (x1): Intercambia cartas.

6-Chanciller (se incluye en el juego físico).

5-Príncipe (x2): Un jugador descarta 1 carta y roba otra carta.

4-Doncella (x2): Inmune a los efectos de otras cartas hasta tu próximo turno.

3-Barón (x2): Compara cartas y elimina al jugador con la más baja.

2-Sacerdote (x2): Mira en secreto la carta de otro jugador.

1-Guardia(x5): Adivina una carta para eliminar al jugador.

0-Espía (se incluye en el juego físico).

9-Princesa (x1): Eliminado de la ronda si la juegas/descartas.

8-Condesa (x1): Debes jugar a la Condesa si tienes al Rey o al Príncipe.

7-Rey (x1): Intercambia cartas.

6-Chanciller (se incluye en el juego físico).

5-Príncipe (x2): Un jugador descarta 1 carta y roba otra carta.

4-Doncella (x2): Inmune a los efectos de otras cartas hasta tu próximo turno.

3-Barón (x2): Compara cartas y elimina al jugador con la más baja.

2-Sacerdote (x2): Mira en secreto la carta de otro jugador.

1-Guardia(x5): Adivina una carta para eliminar al jugador.

0-Espía (se incluye en el juego físico).

9-Princesa (x1): Eliminado de la ronda si la juegas/descartas.

8-Condesa (x1): Debes jugar a la Condesa si tienes al Rey o al Príncipe.

7-Rey (x1): Intercambia cartas.

6-Chanciller (se incluye en el juego físico).

5-Príncipe (x2): Un jugador descarta 1 carta y roba otra carta.

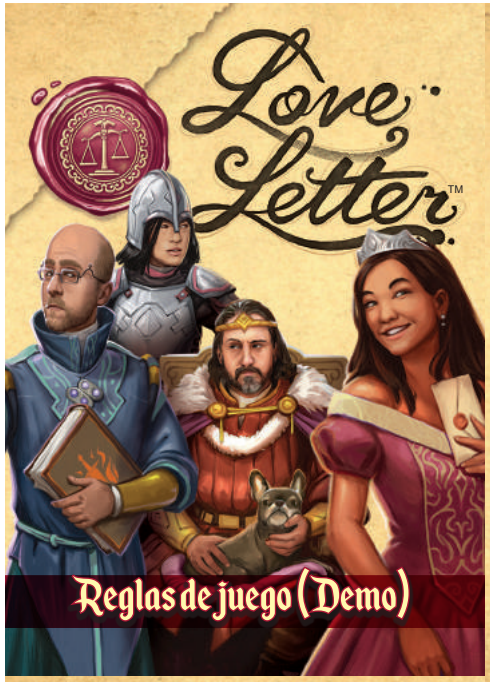
4-Doncella (x2): Inmune a los efectos de otras cartas hasta tu próximo turno.

3-Barón (x2): Compara cartas y elimina al jugador con la más baja.

2-Sacerdote (x2): Mira en secreto la carta de otro jugador.

1-Guardia(x5): Adivina una carta para eliminar al jugador.

0-Espía (se incluye en el juego físico).



Acerca de esta Demo

En esta Demo de ***Love Letter*** pueden jugar de 2 a 4 jugadores. Para montar el juego recorta las cartas y dóblalas para que tengan un anverso y un reverso.

También necesitarás 13 objetos pequeños (monedas, cuentas, etc.) para usarlas como fichas de Favor.

Puedes saber más del juego completo en ZManGames.es

© 2019 Z-Man Games. Z-Man Games es ® de Z-Man Games. Love Letter y el logotipo de Z-Man son marcas registradas de Z-Man Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Los componentes reales pueden variar de los mostrados.

Preparación

1. Entrega a cada jugador 1 carta de Referencia y devuelve el resto de las cartas de Referencia a la caja del juego. Las cartas de Referencia listan los valores, efectos y cantidad de cada tipo de carta de Personaje.
2. Baraja las 16 cartas de Personaje para crear un mazo de robo. Deja ese mazo, boca abajo, al alcance de todos los jugadores, junto las 13 fichas de Favor.
3. Roba la carta superior del mazo y, sin revelarla, déjala **boca abajo** a un lado. Si estás jugando una partida de 2 jugadores, roba 3 cartas más y ponlas **boca arriba** a un lado.
4. Reparte a cada jugador 1 carta del mazo. Esa será su mano inicial.
5. El jugador que haya escrito una carta a mano más recientemente juega en primer lugar.

Cómo jugar

Turno del jugador

Los jugadores se turnan en sentido horario para jugar. En tu turno, roba 1 carta del mazo. A continuación, debes elegir y jugar una de tus 2 cartas, resolviendo su efecto. La carta jugada permanece en tu área de juego **boca arriba** mientras conservas la otra carta en tu mano.

Eliminado de la ronda

Algunos efectos de carta te eliminan de la ronda actual. Cuando esto sucede, **descarta tu mano boca arriba frente a ti** y sin resolver su efecto. Hasta la siguiente ronda **no podrás ser elegido para los efectos de cartas y tu turno se saltará**. Como recordatorio, dale la vuelta a tu carta de Referencia para que muestre la cara con el sello roto.

Cartas jugadas y cartas descartadas

Cualquier carta jugada o descartada **debe estar visible para todos los jugadores.**

Final de la ronda

La ronda finaliza de una de las dos siguientes maneras: cuando el **mazo de robo de agota** o bien cuando **sólo queda un jugador en la ronda.**

El mazo de robo se agota

Si el mazo de robo se agota **después del turno de cualquier jugador**, todos los jugadores que sigan en la ronda revelan su carta y comparan sus valores.

El jugador con la carta de valor más alto gana la ronda y **1 ficha de Favor**.

Si hay empate, todos los jugadores empatados ganan la ronda y **1 ficha de Favor cada uno**.

Sólo queda un jugador en la ronda

Cuando sólo quede un jugador en la ronda, y por tanto todos los demás jugadores estén eliminados, la ronda finaliza de inmediato; ese jugador gana la ronda y **1 ficha de Favor**.

Siguiente ronda

Para comenzar una nueva ronda repite los pasos 2 a 5 de la preparación (baraja las cartas, aparta las cartas necesarias y reparte 1 carta a cada jugador). **El jugador que ganó la ronda anterior** juega en primer lugar.

Si hubo un empate en la ronda anterior, decide al azar quién, de entre los empatados, jugará en primer lugar.

Ganar la partida

La partida termina cuando un jugador tiene suficientes fichas de Favor para ganar (basado en el número de jugadores - ver la tabla de más abajo). Varios jugadores pueden ganar la partida simultáneamente.

👤	2	3	4
🟤	6	5	4

Efectos de las cartas

La siguiente sección proporciona las reglas al completo de cada uno de los Personajes.

9. Princesa ◉

Si, **por cualquier motivo**, juegas o descartas a la Princesa, quedas eliminado de la ronda.

8. Condesa ◉

La Condesa no tiene efecto alguno al ser jugada o descartada.

Debes jugar a la Condesa como la carta de tu turno si el **Rey** o el **Príncipe** es la otra carta de tu mano.

Cuando juegues a la Condesa, **no reveles tu otra carta**; los demás jugadores no deben saber si te has visto obligado o no a jugar a la Condesa.

4. Doncella

Hasta el inicio de **tu siguiente turno**, los demás jugadores no pueden elegirte para resolver los efectos de sus cartas.

En el extraño caso de que **todos los demás jugadores** de la ronda estén "protegidos" por el efecto de la Doncella cuando juegues una carta, sigue estos pasos:

- Si tu carta precisa que elijas a **otro jugador** (Guardia, Sacerdote, Barón, Rey), tu carta no tiene efecto.
- Si tu carta precisa que elijas a **cualquier** jugador (Príncipe), deberás elegirte a ti mismo para resolver el efecto de la carta.

3. Barón ◉◉

Elige a otro jugador. Ese jugador y tú comparáis en secreto la carta que tenéis en la mano. Aquel que tenga el valor de carta más bajo queda eliminado de la ronda.

En caso de empate, ningún jugador queda eliminado de la ronda.

7. Rey ◉

Elige a otro jugador y cambia la carta de tu mano por la carta de su mano.

6. Chanciller

Las reglas del Chanciller aparecen en el juego físico de ***Love Letter.***

5. Príncipe ◉◉

Elige a **cualquier** jugador (incluido a ti mismo). Ese jugador descarta su carta, sin resolver efecto alguno, y roba una nueva carta.

Si no quedan cartas en el mazo, el jugador elegido roba la carta que se dejó boca abajo en la preparación de la partida.

Si un jugador te elige para resolver el efecto de la carta del Príncipe y, debido a ello tienes que descartar a la Princesa, quedas eliminado de la ronda.

2. Sacerdote ◉◉

Elige a otro jugador y mira en secreto la carta de su mano sin revelarla a los demás jugadores.

1. Guardia ◉◉◉◉◉

Elige a otro jugador y nombra a un personaje que no sea otra Guardia. Si ese jugador tiene al personaje nombrado en su mano, queda eliminado de la ronda.

0. Espía

Las reglas de la Espía aparecen en el juego físico de ***Love Letter.***