

Love Letter

ERWEITERUNG



SPIELANLEITUNG

Eine Erweiterung für Love Letter von Seiji Kanai



EINLEITUNG

Der Hofstaat ist um einige Personen angewachsen, die auch das Herz der Prinzessin erobern wollen.

Diese Erweiterung bietet euch das Spielmaterial für Parteien mit 5 bis 8 Spielern. Ihr benötigt zum Spielen auch das Grundspiel **Love Letter**.

SPIELMATERIAL



21 Personenkarten

Die Erweiterung beinhaltet 16 neue Personen, die ihr zusammen mit den 16 Personen des Grundspiels für Parteien mit 5-8 Spielern verwendet. Die 5 beiliegenden Wächterinnen besitzen einen angepassten Kartentext, so dass ihr diese gegen die Wächterinnen des Grundspiels austauscht.





8 ÜBERSICHTSKARTEN

Die Übersichtskarten geben auf der einen Seite einen kurzen Überblick über die Personenkarten und deren Funktionen für Partien mit 2-4 Spielern, auf der anderen Seite über die Personen und deren Funktionen, die für Partien mit 5-8 Spielern hinzugenommen werden. Zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Personenkarte im Spiel vorhanden ist.

1 NARRENKARTE

Die Narrenkarte wird im Laufe des Spiels vor einen Spieler gelegt, wenn auf dessen Sieg getippt wird.



8 HERZEN ALS DANKESCHÖN

Legt diese Herzen zu den Herzen des Grundspiels, um genug Herzen für 5-8 Spieler zu haben.

SPIELIDEE

Die Spieler sind Verehrer der Prinzessin und versuchen, ihr Liebesbriefe zukommen zu lassen. Dazu nutzen sie geschickt die Personen am Hof als Überbringer ihrer Liebesbekundungen. Je näher eine Person der Prinzessin steht, desto eher wird sie der Prinzessin den Brief am Ende des Tages übergeben können. Wer es schafft, das Herz der Prinzessin zu erobern, der wird dieses Spiel gewinnen.

ERSATZTEILSERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG & SPIELABLAUF FÜR 5-8 SPIELER

Es werden alle 32 Personenkarten gut gemischt. An jeden Spieler wird 1 Personenkarte ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab. Die restlichen Personenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt. Abschließend wird die oberste Karte des Nachziehstapels als Reservekarte verdeckt beiseite gelegt. Legt außerdem alle Herzen in der Mitte eurer Spielfläche bereit.

Das Spiel verläuft genau so ab, wie mit 2-4 Spielern.

SPIELENDENDE FÜR 5-8 SPIELER

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 3 Herzen besitzt.

In Partien mit 5-8 Spielern erhalten die Spieler nicht nur am Rundenende Herzen. Einige Personen geben den Spielern auch während einer Runde weitere Herzen. Somit ist es möglich, dass ein Spieler das Spiel gewinnt, ohne jemals eine Runde gewonnen zu haben.

Es ist außerdem leichter möglich, dass mehrere Spieler gleichzeitig die für den Sieg notwendigen 3 Herzen bekommen. In diesem Fall spielen die am Gleichstand beteiligten Spieler eine weitere Runde, um alleine die Gunst der Prinzessin zu gewinnen! Sind noch 5 oder mehr Spieler dabei, wird mit allen 32 Personen gespielt. Sind es weniger als 5, werden nur die 16 Personen für das Spiel mit 2-4 Spielern verwendet.

Beispiel: In einer laufenden Runde sind nur noch Sebastian und Ronja mit dabei. Ronja spielt eine Person aus, durch deren Funktion Sebastian ausscheidet. Somit erhält Ronja als Gewinnerin der Runde 1 Herz. Sebastian hat aber den Marschall in seinem Ablagestapel, so dass er durch das Ausscheiden ebenfalls 1 Herz erhält.

DIE NEUEN PERSONEN FÜR 5-8 SPIELER



BISCHOF

Als kühler und berechnender Mensch wirkt der Bischof voreingenommen. In Wahrheit kümmert er sich aber sehr um das Wohl seiner Gemeinde.

Wenn du den *Bischof* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, den Wert auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „1“ zu tippen. Hat der Spieler diesen Wert auf der

Hand, erhältst du 1 Herz. Hast du dadurch genug Herzen, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel sofort mit deinem Sieg. (Durch andere Personen sind Unentschieden möglich – Auflösung wie auf Seite 9 beschrieben).

Hast du 1 Herz erhalten, darf der betroffene Spieler seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird (außer es handelt sich um die *Prinzessin*). Anschließend zieht er eine neue Personenkarte vom Nachziehstapel auf seine Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte. Der betroffene Spieler darf seine Handkarte aber auch behalten.

Am Rundenende schlägt die *Prinzessin* den *Bischof* immer, trotz seines eindrucksvollen Wertes von „9“. Für alle anderen Fälle gilt aber sein Wert von „9“ (z.B. für die Funktionen der *Königswitwe* und des *Barons*).



KÖNIGSWITWE

Als Großmutter der Prinzessin ist es der größte Wunsch der Königswitwe, den richtigen Verehrer für ihre Enkelin zu finden.

Wenn du die *Königswitwe* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert deiner verbliebenen Handkarte mit dem Wert der Handkarte des gewählten Spielers, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem höheren Wert scheidet sofort aus.

Im Falle eines Gleichstands scheidet kein Spieler aus.



MARSCHALL

Als Anführer der Wache ist es die Pflicht des Marschalls die Prinzessin vor allen Gefahren zu beschützen.

Der *Marschall* besitzt keine Funktion. Nachdem du ihn ausgespielt hast, legst du ihn direkt auf den Ablagestapel.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Scheidest du aus der laufenden Runde aus und liegt der *Marschall* in deinem Ablagestapel, erhältst du sofort 1 Herz. Hast du dadurch genug Herzen, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel sofort mit deinem Sieg. (Durch andere Personen sind Unentschieden möglich – Auflösung wie auf Seite 9 beschrieben).



GRAF

Aus purem Ehrgeiz bietet der Graf seine Unterstützung immer demjenigen an, von dem er sich die größten Vorteile am Hof verspricht. Hat er einmal seine Wahl getroffen, arbeitet er im Hintergrund im Sinne seines Patrons.

Der *Graf* besitzt keine Funktion, so dass du ihn, nachdem du ihn ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel legst.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du am Rundenende einen *Grafen* in deinem Ablagestapel und bestimmt ihr den Gewinner, indem ihr die Kartenwerte eurer Handkarten vergleicht, erhöht der *Graf* den Wert deiner Handkarte um 1. Hast du sogar beide *Grafen* in deinem Ablagestapel, erhöhst du den Wert deiner Handkarte um 2.

Auch wenn du den Wert des Bischofs auf 10 oder 11 erhöhst, verliert er trotzdem gegen die Prinzessin. Wenn du den Wert einer anderen Person auf 8 erhöhst und gegen die Prinzessin antrittst, gibt es ein Unentschieden, so dass ihr beide 1 Herz bekommt.

Beispiel: *Ronja hat einen Grafen im Ablagestapel, so dass ihre Gräfin am Rundenende statt der „7“ nun eine „8“ besitzt.*



SCHMEICHLER

Der Schmeichler ist ein wahrer Opportunist. Er strebt nur nach der Gunst mächtigerer und einflussreicherer Verehrer. Hat er die Gunst erlangt, nutzt er sie schamlos aus, um seinen eigenen Rang am Hof zu steigern.

Wenn du einen *Schmeichler* ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler (du darfst dich auch selber wählen).

Wenn der nächste Spieler eine Person mit einer Funktion ausspielt, bei der er einen Spieler wählen soll, muss er denselben Spieler wählen, den du mit dem *Schmeichler* bestimmt hast.

Beispiel: Ronja spielt den *Schmeichler* und wählt Sebastian. Als nächstes spielt Klaus einen *Priester*. Aufgrund des *Schmeichlers* muss sich Klaus die Handkarte von Sebastian anschauen, statt einen Mitspieler nach seiner Wahl auszusuchen.



BARONESS

Auch wenn die Baroness den Anschein erweckt, dem Baron in Hofangelegenheiten den Vortritt zu lassen, ist dies natürlich eine Finte. In Wirklichkeit spinnt sie ihre Intrigen, die oft auch den Plänen ihres Gatten widersprechen.

Wenn du eine *Baroness* ausspielst, wähle einen oder zwei beliebige Mitspieler. Diese müssen dir ihre Handkarte zeigen. Schau dir beide Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



KARDINAL

Der Kardinal ist ein unscheinbarer aber dem König ergebener Mann. Sein Wunsch ist es, möglichst schnell einen passenden Verehrer der Prinzessin zu finden, der nach Möglichkeit sogar den Vorstellungen der Prinzessin entspricht.

Wenn du einen *Kardinal* ausspielst, wähle zwei beliebige Spieler (du darfst dich dabei auch selber wählen). Diese beiden Spieler tauschen ihre Handkarten. Anschließend schaust du dir eine dieser beiden Handkarten an. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



WÄCHTER

Stur und unbestechlich wie die Wächterin befolgt auch der Wächter die Befehle des Königs.

Für den *Wächter* gelten dieselben Regeln wie für die *Wächterin*: Wenn du einen *Wächter* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, den Wert auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „1“ zu tippen. In Partien mit 5-8 Spielern gibt es teilweise mehrere Personen mit dem gleichen Wert. Es sind dann alle Personenkarten mit dem getippten Wert betroffen. Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.

Beispiel: *In einer Partie mit 7 Spielern spielt Sebastian einen Wächter offen vor sich aus. Er nennt den Wert „4“, durch den nun sowohl die Zofe als auch der Hofierer betroffen sind, da beide Personen den Wert „4“ haben.*



HOFNARR

Auch wenn der Hofnarr den Hofstaat nur unterhalten soll, hört und sieht er mehr als die meisten angeseheneren Bewohner. Auf diese Weise kann er seinen ganz eigenen Einfluss geltend machen.

Wenn du den *Hofnarren* ausspielt, wähle einen beliebigen Mitspieler – idealerweise denjenigen, von dem du vermutest, dass er die Runde gewinnen wird. Lege zur Erinnerung für alle die Narrenkarte vor den gewählten Spieler ab. Liegst du mit deinem Tipp richtig, erhältst du am Rundenende 1 Herz. Hast du dadurch genug Herzen, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel sofort mit deinem Sieg.





ASSASSINE

Der Assassine ist eine Gefahr für die treuen Wächter. Er agiert nur im Schatten und ist kaum aufzuspüren.

Der *Assassine* besitzt keine Funktion. Nachdem du ihn ausgespielt hast, legst du ihn direkt auf den Ablagestapel.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du den *Assassinen* auf der Hand, wenn dich ein anderer Spieler wählt, um mit dessen *Wächter* oder *Wächterin* auf den Wert deiner Karte zu tippen, darfst du den *Assassinen* aufdecken und allen Spielern zeigen. Der andere Spieler scheidet aus, während du in der Runde bleibst. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler korrekt den Wert „0“ getippt hat. Anschließend musst du den *Assassinen* offen auf deinen Ablagestapel legen und eine neue Personenkarte vom Nachziehstapel auf deine Hand nehmen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmst du stattdessen die Reservekarte.





Pegasus Spiele

Autor: Seiji Kanai, John Zinser

Illustrationen: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Layout: Hans-Georg Schneider, Chris Conrad

Realisation: Henning Kröpke

Copyright © der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der
Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)