



Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.



Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

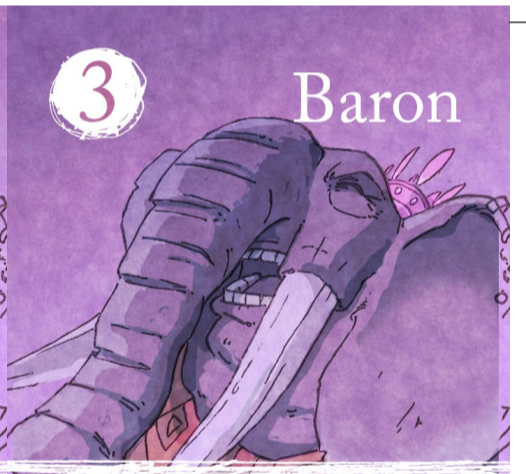
Regardez la main d'un autre joueur.

Regardez la main d'un autre joueur.

5J

6J

7J



Regardez la main d'un autre joueur.

Regardez la main d'un autre joueur.

Comparez votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus faible valeur est éliminé de la manche.

Comparez votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus faible valeur est éliminé de la manche.



Comparez votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus faible valeur est éliminé de la manche.

8J

Règle du jeu 1/3

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.

Mise en place :

Mélangez les 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.

Règle du jeu 2/3

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. 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.

Jeu : Seiji Kanai

Illustrations & variante: Yohan Bourgeois

Règle du jeu 3/3

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 pts,
3 joueurs = 5 pts,
de 4 à 8 joueurs = 4 pts.

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER



0

Assassin

Révélez cette carte lorsqu'un joueur vous a ciblé avec un Garde. Celui-ci est éliminé. Dans ce cas, piochez une carte.

5J



0

Assassin

Révélez cette carte lorsqu'un joueur vous a ciblé avec un Garde. Celui-ci est éliminé. Dans ce cas, piochez une carte.

6J



0

Tueur à gage

Éliminez un rôle de la partie. Révélez cette carte lorsqu'un joueur vous a ciblé avec un Garde. Celui-ci est éliminé.

8J



1

2 Gardes

Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche. 2 choix possibles.

8J



1

Faussaire

Appliquez le même pouvoir que le dernier personnage joué par un joueur encore dans la partie.

6J



1

Faussaire

Appliquez le même pouvoir que le dernier personnage joué par un joueur encore dans la partie.

7J



1

Général

Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche et vous pouvez deviner à nouveau.

8J



5

Voyante

Vous pouvez regarder la carte écartée en début de partie et l'échanger avec votre carte si vous le souhaitez.

7J



3

Baronne

Comparez secrètement votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus forte valeur est éliminé de la manche.

8J



3

Baronne

Comparez secrètement votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus forte valeur est éliminé de la manche.

8J



3

Baronne

Comparez secrètement votre carte avec celle d'un autre joueur, celui qui a la carte avec la plus forte valeur est éliminé de la manche.

5J



5

Prince

Choisissez un joueur (y compris vous), celui-ci défausse la carte qu'il a en main pour en piocher une nouvelle.



5

Prince

Choisissez un joueur (y compris vous), celui-ci défausse la carte qu'il a en main pour en piocher une nouvelle.



4

Servante

Jusqu'au prochain tour, vous êtes protégé des effets des cartes des autres joueurs.



4

Servante

Jusqu'au prochain tour, vous êtes protégé des effets des cartes des autres joueurs.



4

Intendant

En plus d'être protégé comme la Servante, si vous gagnez la manche avec l'Intendant, cela revient à en gagner 2.

6J

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER



Ciblez deux joueurs qui doivent s'échanger leur carte.

Ciblez deux joueurs qui doivent s'échanger leur carte.

Si vous défaussez cette carte, vous êtes éliminé de la manche.

Echangez votre main avec un autre joueur de votre choix.

5J

7J



Si vous avez cette carte en main en même temps que le Roi ou le Prince, vous devez alors défausser la carte de la Comtesse.

Configuration

2 à 4 joueurs :
5 Gardes, 2 Barons, 2 Prêtres, 1 Roi, 2 Servantes, 2 Princes, 1 Comtesse, 1 Princesse.

5J (ajouter à la base des 4 joueurs):
1 Assassin, 1 Garde, 1 Escroc, 1 Baronne.

6J (ajouter à la base des 5 joueurs):
1 Assassin, 1 Faussaire, 1 Prêtre, 1 Intendant.

7J (ajouter à la base des 6 joueurs):
1 Faussaire, 1 Prêtre, 1 Escroc, 1 Voyante.

8J (ajouter à la base des 7 joueurs):
1 Tueur à gage, 1 Général, 1 Double Garde, 1 Baron, 2 Baronnes

Liste des cartes

Jeu de base :

Princesse (8)
Comtesse (7)
Roi (6)
Prince (5)
Servante (4)
Baron (3)
Prêtre (2)
Garde (1)

Extension :

Voyante (5)
Intendant (4)
Baronne (3)
Escroc (2)
Faussaire (1)
Général (1)
2 Gardes (1)
Assassin (0)
Tueur à gage (0)

Jeu : Seiji Kanai
Illustrations & variante: Yohan Bourgeois

Liste des cartes

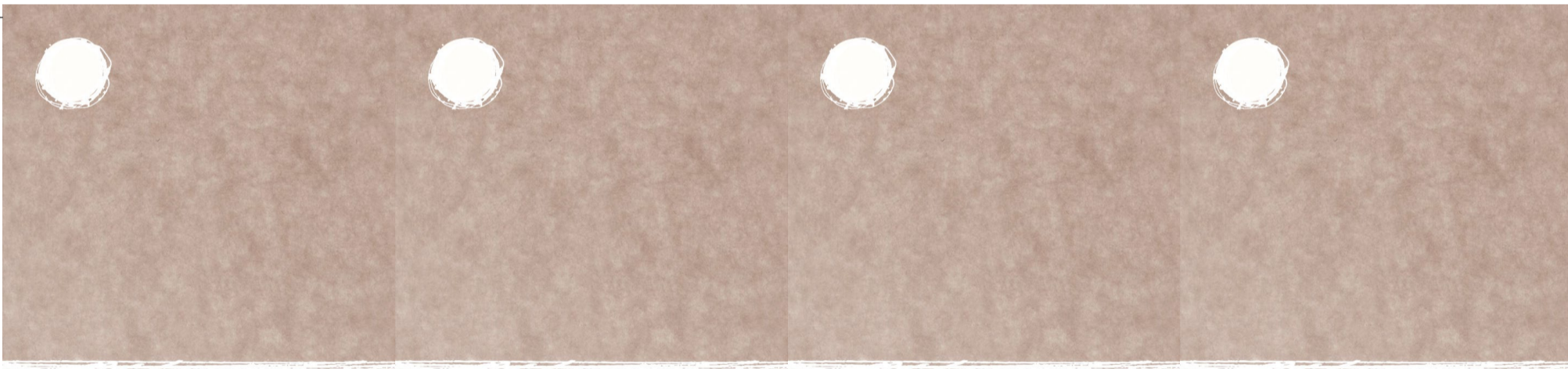
Jeu de base :

Princesse (8)
Comtesse (7)
Roi (6)
Prince (5)
Servante (4)
Baron (3)
Prêtre (2)
Garde (1)

Extension :

Voyante (5)
Intendant (4)
Baronne (3)
Escroc (2)
Faussaire (1)
Général (1)
2 Gardes (1)
Assassin (0)
Tueur à gage (0)

Jeu : Seiji Kanai
Illustrations & variante: Yohan Bourgeois



Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche et vous pouvez deviner à nouveau.

Choisissez un joueur et essayez de deviner la carte qu'il a en main (excepté le Garde), si vous tombez juste, le joueur est éliminé de la manche.

Ciblez deux joueurs qui doivent s'échanger leur carte.

Regardez la main d'un autre joueur.

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER

LOVE
LETTER