



# Règles express – Love Letter

Jeu de cartes à identité cachée – Jeu de bluff – Jeu de déduction

Nombre de joueurs : de 2 à 6 – Âge : dès 8 ans – Durée : environ 20 minutes

## Mise en place

Les cartes *Personnage* sont mélangées et l'une d'elle est remise dans la boîte face cachée.

Chaque joueur reçoit une carte.

A 2 joueurs, les 3 premières cartes sont placées face visible au centre de la table.

## But

A la fin de la manche, avoir en main la carte la plus élevée. On joue jusqu'à ce que la pioche soit vide ou que tous les joueurs (sauf un) soient éliminés.

## Que faire à mon tour ?

1. Piocher une carte.
2. Jouer l'une des deux cartes que vous avez en main pour en appliquer son pouvoir.

## Pouvoir des personnages

- Si le joueur défausse **la princesse**, il est éliminé de la manche.
- **La comtesse** n'a aucun effet, mais le joueur est obligé de la jouer s'il a aussi un prince ou un roi dans sa main.
- **Le roi** permet d'échanger sa carte avec celle d'un autre joueur.
- Lorsque **le chancelier** est joué, son joueur pioche 2 cartes et les ajoute à sa main. Il garde l'une des 3 cartes et met les 2 autres sous le paquet dans l'ordre de son choix.

- **Le prince** permet de défausser et de piocher une nouvelle carte. Le joueur peut appliquer l'effet du prince sur lui-même ou sur un autre joueur.
- **La servante** protège son joueur de tous les effets qui peuvent le cibler jusqu'à son prochain tour.
- Lorsqu'un joueur joue **un baron**, il choisit l'un de ses adversaires. Tous les deux comparent la carte qu'ils ont en main et celui qui a la plus faible valeur est éliminé. En cas d'égalité, rien ne se passe.
- **Le prêtre** permet de regarder la main d'un autre joueur.
- Lorsqu'un garde est joué, son joueur choisit l'un de ses adversaires et nomme un personnage. Il n'a pas le droit de nommer un garde. Si le joueur a ce personnage en main, il est éliminé.
- **L'espionne** n'a aucun effet, mais si son joueur n'a pas été éliminé à la fin de la manche et qu'il est le seul à avoir joué une espionne, il gagne 1 pion *Faveur*.

## Quand est-ce que se termine une manche ?

On joue jusqu'à ce que la pioche soit vide ou que tous les joueurs (sauf un) soient éliminés. Celui qui gagne la manche remporte un pion faveur. Si la manche s'arrête car la pioche est vide, on compare les cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés reçoivent tous un pion faveur.

Le premier joueur à collectionner un certain nombre de pions faveur remporte la partie de Love Letter (6 à 2 joueurs, 5 à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs, et 3 à 5 et 6 joueurs).

## Points forts

- Jeu tactique et rapide
- Facile à apprendre
- Thème séduisant
- Les identités changent constamment -> amène bluff et déduction