

Love Letter

De wachter nam Bartolomeus Kaiss van onder tot boven op en fronste. "Het spijt me, meneer Kaiss, maar de prinses ontvangt op dit moment geen bezoekers. Ze is logischerwijs overstuurd als gevolg van de arrestatie van haar moeder." "Dat begrijp ik", zei de jonge componist terwijl hij begrijpend met zijn hoofd knikte. "Maar ik kom hier niet alleen om haar te bezoeken, begrijpt u? Hare Hoogheid heeft om mijn instructies gevraagd. Ik ga haar zangles geven." "De prinses heeft al een zangleraar", antwoordde de stuurse vrouw met een opgetrokken wenkbrauw. "Ik ben er zeker van dat hij dat weet, Odette", klonk een vriendelijke stem uit de gang die de koninklijke verblijven met het paleis verbond. De twee draaiden zich om en zagen Susanne, een van de kamermeisjes van prinses Anne, op hen toelopen. Wat de beste componist bedoelt te zeggen is dat Anne zijn werk nodig heeft om te oefenen." De jonge vrouw lachte naar de wachter en gaf Bartholomeus een alleszeggende knipoog. Bartholomeus pakte een verzegelde koker uit zijn tas. "Als je zo vriendelijk zou willen zijn om deze bladmuziek te bezorgen, mijn beste Susanne...", sprak hij met een glimlach en een vriendelijke knik. De wachter nam de koker van hem aan, maar hoorde een klein voorwerp in de koker bewegen. "Wat is dit?", vroeg zij terwijl ze de koker bij haar oor heen en weer bewoog. *Zeker geen porseleinen beeldje van een vogeltje waar de prinses zo dol op is*, dacht Bartholomeus. "De... pen en de inkt die ik gebruik om de muziek op papier te zetten, voor het geval dat zij of haar leraar veranderingen willen aanbrengen. Dat doe ik altijd bij een nieuwe compositie." Susanne pakte voorzichtig de koker van de achterdochtige wachter aan. "O, wil je daar nou mee stoppen, Odette? Het is maar muziek", fluisterde ze speels. Ze stelde Bartholomeus gerust door een hand op zijn arm te leggen, en sprak: "Ik zal ervoor zorgen dat de prinses de koker ontvangt. Ik denk dat Anne erg nieuwsgierig is naar de inhoud."

KORT SPELOVERZICHT

Na de arrestatie van Koningin Marianne op verdenking van hoogverraad was niemand bedroefder dan haar dochter prinses Anne. Aanbidders door het hele land probeerden haar het hof te maken om daarmee haar zorgen te verlichten en wat plezier in haar leven te brengen. Jij bent een van deze aanbidders en je probeert om jouw liefdesbrief bij de prinses te laten bezorgen. Ze heeft zichzelf in het paleis opgesloten, waardoor je afhankelijk bent van tussenpersonen die je liefdesbrief moeten doorgeven. In dit spel heb je steeds 1 geheime kaart in je hand. Deze toont wie op dit moment jouw liefdesbrief voor de prinses bij zich draagt.

SPEELMATERIAAL

- 16 speelkaarten
- 4 overzichtskaarten
- 14 liefdesfiches (inclusief 1 reserve)
- De spelregels

DE SPEELKAARTEN

Het spel bevat 16 speelkaarten. Elke kaart stelt een persoon aan het koninklijk hof voor. Hoe hoger het getal linksboven op een kaart, des te dichter bevindt deze persoon zich bij de prinses. De tekst onderaan geeft de functie van de kaart aan op het moment dat deze wordt afgelegd.

DE OVERZICHTSKAARTEN

De overzichtskaarten geven een overzicht van alle speelkaarten in het spel en hun functies. Ze dienen uitsluitend als geheugensteuntje tijdens het spel.

LIEFDESFICHES

Deze fiches geven aan van welke aanbidders de meeste brieven bij de prinses zijn aangekomen.

VOORBEREIDING

Schud de 16 speelkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Verwijder zonder deze te bekijken de bovenste kaart uit het spel. Trek in een spel met 2 spelers 3 extra kaarten en leg deze open terzijde. Deze kaarten doen deze ronde niet mee. Iedere speler trekt nu 1 kaart van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand.

De speler die als laatste verliefd werd begint. Is niemand verliefd, dan begint de jongste speler.

SPELVERLOOP

Het spel duurt een aantal ronden, waarbij elke ronde 1 dag voorstelt. Aan het einde van iedere dag bereikt de brief van maar een speler prinses Anne. Heeft de prinses een bepaald aantal brieven van een aanbidder ontvangen, dan wordt ze verliefd op hem en geeft ze hem toestemming om haar het hof te maken. Deze speler verovert het hart van prinses Anne en wint het spel.

EEN SPEELBEURT

De speler die aan de beurt is trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand. Daarna kiest hij een van beide kaarten en legt deze open voor zich af. Hij voert de op de afgelegde kaart beschreven actie uit, ook al is deze voor hem ongunstig. Zie de achterzijde voor de functies van de verschillende kaarten en hun speciale situaties. Alle afgelegde kaarten blijven open voor een speler liggen in de volgorde waarin ze werden afgelegd. Dit kan spelers helpen bij het deduceren van de kaarten die nog in het spel zijn. Na het uitvoeren van de functie van een afgelegde kaart is met de klok mee de volgende speler aan de beurt.

AFGEWEZEN

Wordt een speler in een ronde afgewezen, dan legt hij de kaart die hij eventueel nog in zijn hand heeft open af. De actie wordt niet uitgevoerd. Hij komt deze ronde niet meer aan de beurt.

MORAAL

Een speler zou kunnen valsspelen als hij door de Wachter wordt gekozen of als hij de Gravin niet aflegt terwijl hij ook de Koning of de Prins in zijn hand heeft. We raden aan om niet met snaken te spelen die de spelregels van dit soort vermakelijke spelletjes niet zo nauw nemen.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde is afgelopen als de gedekte stapel aan het einde van een speelbeurt leeg is.

De koninklijke verblijven gaan dicht en de persoon die het dichtstbij de prinses staat, levert de brief bij haar af.

Alle niet afgewezen spelers tonen hun hand. De speler die de kaart met het hoogste nummer heeft, wint de ronde. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in totaal de hoogste waarde aan kaarten heeft afgelegd.

Een ronde is ook afgelopen als alle spelers op één na zijn afgewezen. In dat geval wint de overgebleven speler direct de ronde. De winnaar ontvangt een liefdesfiche. Verzamel en schud alle 16 speelkaarten en start een nieuwe ronde zoals onder Voorbereiding beschreven. De winnaar van de vorige ronde begint, omdat de prinses bij haar ontbijt aardige dingen over hem zegt.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste het vereiste aantal liefdesfiches heeft verzameld, wint het spel. Dat zijn:

- bij 2 spelers 7 liefdesfiches;
- bij 3 spelers 5 liefdesfiches;
- bij 4 spelers 4 liefdesfiches.

DE HOFHOUDING

Hieronder volgt een overzicht van de 8 soorten kaarten in het spel.

8: PRINSES ANNE

Uitsluitend gebierd door jeugdige natuurt, is prinses Anne elegant, charmant en oogverblindend mooi. Het is duidelijk waarom je wilt dat Anne jouw brief aanneemt. Ze is echter heel zelfbewust als het om de liefde gaat, en bij de minste of geringste twijfel gaat je brief bet vuur in en zal ze het bestaan ervan altijd ontkennen.

Als je de Prinses aflegt, ongeacht hoe en waarom, gooit ze je brief direct in het vuur. Je bent direct afgewezen.

7: GRAVIN EUGENIE

Eugenie haar leeftijd en adellijkheid, en vooral haar eeuwig verlangen naar een knappe man of een sappige roddel, maken haar een van prinses Annes vriendinnen. Hoewel ze een grote invloed op de prinses heeft, trekt ze zich terug zodra de Koning of de Prins op het toneel verschijnt.

In tegenstelling tot andere kaarten werkt de Gravin uitsluitend als je haar in de hand hebt. Als je haar aflegt, gebeurt er niets. Heb je op welk moment dan ook tegelijk de Gravin en de Prins of de Koning in je hand, dan moet je de Gravin afleggen. Je hoeft de andere kaart in je hand niet te tonen. Je mag de Gravin ook afleggen als je geen lid van de koninklijke familie in je hand hebt. Ze speelt graag spelletjes...

6: KONING LEOPOLD

Voorlopig heeft hij nog alle macht... Maar door zijn rol bij de arrestatie van de koningin staat hij niet zo hoog meer bij prinses Anne aangeschreven als vroeger. Hij hoopt weer bij haar in de gratie te komen.

Als je de Koning aflegt, ruil je daarna de kaart in je hand tegen de handkaart van een andere speler naar keuze. Je mag niet ruilen met een afgewezen speler of een speler die beschermd is door een Kamermeisje. Kun je daardoor met niemand ruilen, dan gebeurt er niets.

5: PRINS ARNOLD

Als egocentrisch serpent was prins Arnold na de arrestatie van zijn moeder niet zo van streek als men zou vermoeden. Door zich als koppelaar op te werpen kan bij zijn invloed vergroten en hoopt hij zijn zuster aan hetzelfde banale geluk te helpen waar hij zelf naar zoekt.

Als je de Prins aflegt, kies je een niet afgewezen speler (dat mag je ook zelf zijn). De gekozen speler legt zijn hand af (de actie erop wordt niet uitgevoerd) en trekt een nieuwe kaart. Is de gedekte trekstapel leeg, dan trekt hij de aan het begin van de ronde opzijgelegde kaart. Als alle andere spelers door Kamermeisjes beschermd zijn, moet je jezelf kiezen.

4: KAMERMEISJE SUSANNE

Weinigen zouden een kamermeisje een belangrijke brief toevertrouwen. Maar nog minder mensen zien de intelligentie van Susanne en haar vermogen om het domme kamermeisje te spelen. Dat de trouwe bediende en vertrouweling bij de arrestatie van de koningin aan alle aandacht van haar belagers is ontsnapt getuigt van haar scherpe geest.

Als je een Kamermeisje aflegt, ben je tot het begin van je volgende speelbeurt immuun voor alle effecten van kaarten van andere spelers.

3: BARON DE SAINT-GIVRY

Lid van een gerespecteerde adellijke familie, die al lange tijd bondgenoot is van het koninklijk huis. De rustige en beleefde manieren van Baron de Saint-Givry maskeren een krachtige persoonlijkheid, die gewend is dat zijn bevelen zondermeer worden opgevolgd. Het lijkt erop dat ze van de koning zelf komen!

Als je de Baron aflegt, kies dan een nog niet afgewezen speler. Vergelijk jullie handen, zonder dat de andere spelers de kaarten zien. De speler met de kaart met het laagste nummer is afgewezen. Bij een gelijke stand of als alle andere niet afgewezen spelers door een Kamermeisje beschermd zijn, gebeurt er niets.

2: PRIESTER THOMAS

Oprecht, eerlijk en verheffend als hij is, zoekt Vader Thomas altijd de weg om goed te doen. Na de arrestatie van de koningin wordt hij vaak in het paleis gezien als biechtvader, raadgever en vriend.

Als je de Priester aflegt, mag je de hand van een andere speler naar keuze bekijken. Laat de kaart niet aan de andere spelers zien. Zijn alle andere niet afgewezen spelers beschermd door een Kamermeisje, dan gebeurt er niets.

1: WACHTER ODETTE

Belast met de beveiliging van de koninklijke familie, volgt Odette haar bevelen met volharding en overgave op... zelfs nadat van haar kapitein wordt beweerd dat hij op de vlucht is verdronken wegens medeplichtigheid aan het hoogverraad van de koningin.

Als je de Wachter aflegt, kies dan een speler en noem een kaart (dat mag geen Wachter zijn). Heeft de gekozen speler inderdaad de genoemde kaart, dan is deze speler afgewezen. Zijn alle andere niet afgewezen spelers beschermd door een Kamermeisje, dan gebeurt er niets.



© 2012 Alderac Entertainment Group
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice



Auteur: Selji Kanak
Illustraties: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman
Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU.