



List miłosny.



Instrukcja

rebel

asmodee

O grze

W grze *List miłosny* od 2 do 6 absztyfikantów rywalizuje o to, aby ich list trafił do rąk Królowny. Ta bowiem szuka idealnego kandydata na męża i powiernika, gdy już obejmie tron.

Zawartość



21 KART POSTACI



6 KART POMOCY



13 ŻETONÓW
PRZYCHYLNOŚCI



MATERIAŁOWA
SAKIEWKA



Przygotowanie do gry

1. Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie pomocy. Pozostałe karty pomocy odłóż do sakiewki.

Na kartach pomocy znajdują się dokładne opisy wszystkich kart postaci (wartość punktowa, efekty i liczba kart w grze).

2. Potasuj wszystkie karty postaci i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją razem z żetonami przychylności w zasięgu wszystkich graczy.
3. Dobierz wierzchnią kartę i połóż ją obok talii **awersem do dołu**, nie oglądając jej. W przypadku rozgrywki 2-osobowej dobierz jeszcze 3 karty i połóż je obok talii **awersami do góry**.
4. Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie z talii. Ta karta stanowi rękę początkową.
5. Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która ostatnio odręcznie napisała list.



Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w grze *List miłosny* trwa kilka rund, podczas których wykorzystujesz sojuszników, przyjaciół i członków rodziny królewskiej, aby doręczyli Królownie napisany przez Ciebie list miłosny.

Karta na ręce symbolizuje postać, która aktualnie niesie Twój list. Ta postać może się jednak zmienić w trakcie rundy, w miarę jak będziesz dobierać i zagrywać karty.

Rundę wygrywa gracz, który kończy ją z najwyższą punktowaną kartą lub który jako jedyny z niej nie odpadł.

Tura gracza

Rozgrywacie tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze dobierasz 1 kartę z talii, a następnie zagrywasz 1 z 2 kart, które masz na ręce, i rozpatrujesz jej efekt.



Zagrana karta pozostaje **odkryta** w Twoim obszarze gry. Drugą kartę zatrzymujesz na ręce.

Odpadnięcie z rundy

Dzięki efektom niektórych kart Twoi rywale mogą wyeliminować Cię z aktualnie rozgrywanej rundy, tym samym doprowadzając do tego, że Twój list nie zostanie doręczony Królownie.

Gdy odpadniesz z rundy, **połóż karty z ręki przed sobą awersami do góry** (nie rozpatruj ich efektów).

Do końca rundy **nie możesz być celem działania efektów kart i nie możesz rozgrywać swoich tur**. Aby o tym pamiętać, odwróć kartę pomocy na stronę ze złamaną pieczęcią.

Zagrane i odrzucone karty

Wszyscy gracze powinni wiedzieć, które karty zostały już zagrane, a które nadal znajdują się w talii. Dlatego każda zagrana albo odrzucona karta **musi być przez cały czas widoczna**.



Koniec rundy

Runda może się skończyć na 1 z 2 sposobów:
gdy **talia się wyczerpie** albo gdy w grze **pozostanie tylko 1 gracz**.

Wyczerpanie się talii

Jeśli **po którejkolwiek turze** talia się wyczerpie, wszyscy gracze, którzy pozostali w grze, odkrywają karty z ręki i porównują ich wartości.

Jeśli masz na ręce najwyżej punktowaną kartę, wygrywasz rundę i otrzymujesz 1 żeton przychylności – Twój list został doręczony Królownie.



W przypadku remisu rundę wygrywają wszyscy remisujący gracze. Każdy z nich otrzymuje po 1 żetonie przychylności.

Tylko 1 gracz w grze

Jeśli w danej rundzie zostałeś jedynym niewyeliminowanym graczem (pozostali gracze odpadli przez działanie efektów kart), runda natychmiast dobiega końca. Wygrywasz ją i otrzymujesz 1 żeton przychylności.



Rozpoczęcie kolejnej rundy

By rozpocząć kolejną rundę, powtórz kroki 2–4 wymienione w sekcji „Przygotowanie do gry” (potasuj karty postaci, odłóż odpowiednią liczbę kart na bok i rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie). Pierwszym graczem zostaje **gracz, który wygrał poprzednią rundę**.

Jeśli poprzednia runda zakończyła się remisem, razem zdecydujcie, kto z remisujących graczy zagra jako pierwszy.

Wygrana

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zbierze odpowiednią liczbę żetonów przychylności (ta liczba zmienia się w zależności od liczby graczy – zob. tabela poniżej). Grę może równocześnie wygrać kilku graczy.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



Efekty kart

Każda karta przedstawia ważną postać w życiu Królewny. Liczba kropek pod wartością punktową wskazuje, ile kart danej postaci znajduje się w talii (żółtym kolorem oznaczono, które karty i w jakiej liczbie należy odrzucić podczas rozgrywki w klasyczną wersję gry – zob. str. 14).



Na każdej karcie znajduje się krótki opis jej efektu. W tej sekcji (str. 8–13) znajdziesz dokładne zasady rządzące każdą z nich.



9. Królowna



Jeśli z jakiegokolwiek powodu zagrasz albo odrzucisz kartę Królewny, natychmiast odpadasz z rundy.





8. Hrabina

Karta Hrabiny nie wywołuje żadnego efektu, gdy zostaje zagrana albo odrzucona.

Jeśli masz na ręce kartę **Króla** lub **Księcia**, **musisz** zagrać kartę Hrabiny w swojej turze.

Możesz ją zagrać również wtedy, gdy nie masz karty Króla lub Księcia.

Zagrywając kartę Hrabiny, **nie odkrywaj swojej drugiej karty**. Dzięki temu pozostali gracze nie będą wiedzieli, czy ta karta została zagrana pod przymusem, czy z wyboru.

Jeśli dobierasz karty pod wpływem efektu innej karty (Kanclerza), efekt karty Hrabiny nie obowiązuje.



7. Król

Wybierz innego gracza i zamień się z nim rękami.





6. Kancierz ○○○

Dobierz 2 karty z talii i weź je na rękę. Zatrzymaj 1 z 3 kart, które masz teraz na ręce, a pozostałe 2 odłóż zakryte na spód talii w dowolnej kolejności.

Jeśli w talii pozostała tylko 1 karta, weź ją i odłóż na spód talii 1 kartę z ręki. Jeśli nie została ani jedna karta, zagranie Kancierza nie wywoła żadnego efektu.



5. Książę ●●

Wybierz **dowolnego** gracza (możesz wybrać siebie). Wybrany gracz musi odrzucić kartę z ręki awersem do góry (bez rozpatrywania jej efektu) i dobrać 1 kartę z talii.

Jeśli w talii nie ma już kart, wybrany gracz musi wziąć na rękę zakrytą kartę, która została położona obok talii na początku rundy.

Jeśli wskazany przez Księcia gracz musi odrzucić kartę Królowny, natychmiast odpada z rundy i nie dobiera nowej karty.





4. Służąca



Do rozpoczęcia Twojej następnej tury pozostali gracze nie mogą Cię wybierać na cel efektów zagrywanych przez siebie kart.

Jeśli zdarzy się, że zagrasz kartę, a **wszyscy niewyeliminowani z rundy gracze** są chronieni przez efekt Służącej, postępuj według tych zasad:

-  Jeśli zagrana przez Ciebie karta (Strażnik, Kapłan, Baron, Król) wymaga wskazania **innego gracza**, nie wywołuje żadnego efektu.
-  Jeśli zagrana przez Ciebie karta (Księżę) wymaga wskazania **dowolnego gracza**, sam musisz poddać się jej efektowi.



3. Baron ●●

Wybierz innego gracza. Potajemnie porównajcie ręce. Gracz, który ma kartę o mniejszej wartości, odpada z rundy.

W przypadku remisu żadne z Was nie odpada z rundy.



2. Kaptan ●●

Wybierz innego gracza i potajemnie obejrzyj jego rękę (nie pokazuj jej pozostałym graczom).



1. Strażnik ●●●●●●●

Wybierz innego gracza i podaj nazwę postaci innej niż Strażnik. Jeśli wybrany przez Ciebie gracz ma na ręce wybraną przez Ciebie kartę postaci, odpada z rundy.



O. Szpieg



Karta Szpiega nie wywołuje żadnego efektu, gdy zostaje zagrana albo odrzucona.

Jeśli na koniec rundy jesteś **jedynym graczem, który zagrał albo odrzucił kartę Szpiega i nie odpadł z gry**, otrzymujesz 1 żeton przychylności.

Nie jest to równoznaczne z wygraniem rundy. Zwycięzca (nawet jeśli to Ty) wciąż otrzymuje 1 żeton przychylności.

Jeśli w trakcie rundy zagrasz albo odrzucisz 2 karty Szpiega, otrzymasz tylko 1 żeton przychylności.

Nieprzestrzeganie zasad

Może się zdarzyć, że ktoś nie zastosuje się do zasad gry albo o nich zapomni. Najczęściej dotyczy to karty Strażnika i karty Hrabiny.

Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że dobrze rozumiecie zasady. Z uwagą wczytujcie się w opisy swoich postaci i pamiętajcie, że nieprzestrzeganie zasad może wszystkim popsuć zabawę.



Klasyczna wersja gry

Do tej edycji gry *List miłosny* dołączono również zasady jej klasycznej wersji przeznaczonej dla **2–4 graczy**.

Aby zagrać w klasyczną wersję gry, zacznij przygotowania od odłożenia do sakiewki następujących kart:

- ♠ 1 karta Strażnika,
- ♠ 2 karty Kanclerza,
- ♠ 2 karty Szpiega.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Twórcy

Projekt gry: Seiji Kanai

Rozwój gry: Justin Kemppainen i Alexandar Ortloff

Producent: Justin Kemppainen

Redakcja: zespół Rebel

Opracowanie graficzne: Samuel R. Shimota

Projekt postaci: Andrew Bosley

Dyrektor artystyczny: Samuel R. Shimota

Kierownik studia: Steven Kimball

Testerzy: Beth Erikson, Thomas Gallecier, Dan Gerlach,
John Hannasch, Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue,
Danielle Robb, Michael Sanfilippo, Sarah Swindle



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© 2025 Z-Man Games. Love Letter (List miłosny) i logo Z-Man to znaki towarowe Z-Man Games.

UWAGA! Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl



Szybkie przypomnienie zasad

Przygotowanie do gry i rozpoczęcie rundy

Potasuj 21 kart. Odłóż z nich 1 zakrytą kartę (w rozgrywce 2-osobowej odłóż dodatkowo 3 odkryte karty).

Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie. Rozpoczyna gracz, który ostatnio napisał odręcznie list (albo wygrał poprzednią rundę).

Przebieg tury

Dobierz kartę. Zagraj 1 z 2 kart i rozpatrz jej efekt.

Koniec rundy

Runda może się skończyć na 1 z 2 sposobów:

-  Gdy talia się wyczerpie, wygrywa gracz, który ma na ręce najwyższą punktowaną kartę.
-  Gdy w grze jest tylko 1 gracz, zostaje zwycięzcą.

Zwycięzca otrzymuje 1 żeton przychylności.