



Love Letter



نامه عاشقانه



نگهبان، نگاهی به سر تا پای بار تولومیو کایس انداخت و ابرو درهم کشید: "متأسفم، جناب کایس... شاه دُخت، کسی رو به حضور نمی پذیرن! ایشون، بعد از زندانی شدنِ مادرشون، بسیار غمگین هستن..."

آهنگسازِ جوان، سَری به نشانه‌ی تأسف و هم‌دردی تکان داد: "بله، متوجه‌ام... ولی من صرفاً برای دیدار ایشون، این‌جا نیستم؛ من برای تعلیمِ آواز به ایشون، اومدم..."

نگهبان - که زنی خشن بود - در حالی که ابرویش را بالا می‌انداخت، گفت: "ایشون در حال حاضر، استاد آوازِ خودشون رو دارن."

صدایی مهربان در راهرو - که اقامت‌گاهِ سلطنتی را به کاخ متصل می‌کرد - طنین‌انداز شد: "مطمئنم که این مرد می‌دونه که آنت، استاد خودش رو داره، اودت!"

نگهبان و آهنگسازِ جوان برگشتند و سوزانا، یکی از ندیمه‌های شاه دُخت آنت را دیدند که به سوی‌شان می‌آمد: "چیزی که آهنگسازِ جوان ما می‌خوان بگن، اینه که آنت، اثر جدید ایشون رو برای تمرین درخواست کرده..." زنِ جوان، لبخندی تحویلِ نگهبان و چشمکی شیطنت‌آمیز تحویلِ بار تولومیو داد!

بار تولومیو توماری مَهر و موم شده را از کیسه‌اش خارج کرد و با لبخند و سرتکان دادنی آقامنشانه گفت: "مهربانی بی‌حدّ شماست، سوزانای عزیز، اگه این نَت‌ها رو به دستِ ایشون برسونین..."

نگهبان، تومار را از او گرفت ولی در هنگام دست‌به‌دست شدن، چیزی در درون تومار، تکان خورد و صدا کرد! نگهبان، در حالی که تومار را کنار گوشِ خود تکان می‌داد، گفت: "این دیگه چی بود؟!"

بارتولومیو با خود اندیشید: "قطعاً مجسمه‌ی کوچک پرنده‌ای که شاه‌دخت شیفته‌ی او نه، نیست!" و جواب داد: "ا... پَر و مقداری مرکب که برای نوشتن نَت‌ها استفاده کرده‌م... شاید شاه‌دخت یا استادشون بخوان چیزی رو تغییر بدن!... همیشه همراه با یک قطعه‌ی جدید، مرکب و پَر رو هم می‌فرستم..."

سوزانا به آرامی تومار را از دست نگهبان شگاک گرفت: "آه! بس کن، اودت! این‌ها فقط کاغذهای نت هستن!" سپس درحالی که بازوی بارتولومیو را لمس می‌کرد، گفت: "مطمئن باشین که این کاغذها به دست شاه‌دخت خواهند رسید! شک ندارم که ایشان، بسیار مشتاق دریافت این بسته هستن!"

هدف بازی

در پی دستگیری **ملکه ماریانا**، به جرم خیانت به مملکت، هیچ کس به اندازه‌ی دختر او، **شاه‌دخت آنت** غصه‌دار نیست! خواستگاران، از گوشه و کنار دولت‌شهر **Tempest** تلاش می‌کنند تا با اظهار عشق به **آنت**، غصه‌ی او را التیام داده و او را به زندگی بازگردانند. شما، یکی از این خواستگارانید و تلاش می‌کنید تا **نامه‌ی عاشقانه‌ی** خود را به **شاه‌دخت** برسانید! از **بخت بد**، **شاه‌دخت**، خود را در اتافی در کاخ، محبوس کرده و شما برای رساندن پیغام‌تان باید به واسطه‌ها اعتماد کنید!

در طول بازی، شما یک کارت مخفی در دست خود دارید. این کارت، نشانگر فردی است که پیغام عشق شما را برای **شاه‌دخت** خواهد برد. بکوشید تا در پایان روز، **نامه‌ی عاشقانه‌ی** شما در دست نزدیک‌ترین فرد به شاه‌دخت باشد؛ بدین ترتیب زودتر از سایر نامه‌ها، به دست شاه‌دخت خواهد رسید!

اجزاء بازی

- ۱۶ کارت بازی
- ۴ کارت راهنما
- توکن‌های گوشه‌ی چشم!

کارت‌های بازی

هر کارت، نماینده‌ی یکی از افراد اقامت‌گاه سلطنتی است.

عدد نوشته‌شده در گوشه‌ی بالایی هر کارت، ارزش آن کارت را نشان می‌دهد... اعداد بزرگ‌تر، نشانگر افرادی هستند که به شاه‌دخت، نزدیک‌ترند! پایین عدد، ستاره‌ای هست که نشان می‌دهد چه تعداد از این کارت، در بازی وجود دارد (برخی از افراد، بیش از یک نامه با خود دارند!! در پایین کارت نیز نوشته‌ای هست که تأثیر کارت را - پس از سوختن - نشان می‌دهد.



کارت بازی

کارت‌های راهنما

نقش این کارت‌ها، فقط کمک به بازیکنان برای یادآوری خصوصیات و تعداد کارت‌های مختلف است و نقش دیگری در بازی ندارند.



کارت راهنما

توکن‌های گوشه‌ی چشم!

این توکن‌های سرخ‌رنگ، برای سنجش علاقه‌ی فزاینده‌ی شاه‌دخت آنت به خواستگاران‌ی که نامه‌های‌شان به دست او می‌رسند و ممکن است شاه‌دخت، گوشه‌ی چشمی به آن‌ها داشته باشد، به کار می‌روند.



توکن گوشه چشم

آماده‌سازی

کارت‌های بازی را بُر زده و یک ستون کشیدنی (کارت‌ها روبه پایین) تشکیل دهید. کارت بالایی این ستون را بدون آن که به آن نگاه کنید - برداشته و از بازی خارج کنید!

اگر آنفره بازی می‌کنید، ۳ کارت دیگر نیز از بالای ستون برداشته و "به‌رو" در کناری بگذارید. این کارت‌ها در این دور، مورد استفاده نخواهند بود.

هر بازیکن، یک کارت از ستون کارت‌ها می‌کشد. این کارت، "دست" بازیکن را تشکیل داده و باید از دیگران، مخفی بماند!

بازیکنی که به‌تازگی، یک **قرار عاشقانه** داشته، بازی را آغاز می‌کند؛ در صورت تساوی دو یا چند بازیکن، بازیکن جوان‌تر، بازی را آغاز می‌کند!!

چگونگی بازی

نامه‌ی **عاشقانه** در چند دور، بازی می‌شود. هر دور، نشان‌دهنده‌ی یک روز است. در پایان هر دور، نامه‌ی یکی از بازیکنان، به دست **شاه‌دخت** رسیده و شاه‌دخت، آن را می‌خواند.

اگر **شاه‌دخت**، تعداد مشخصی از نامه‌های یکی از خواستگاران را بخواند، شیفته‌ی او شده و اجازه‌ی اظهار عشق را به او می‌دهد! آن بازیکن، قلب **شاه‌دخت** را تصاحب کرده و بازی را نیز می‌برد!

یک نوبت بازی

در نوبت خود، کارت بالایی ستون را برداشته و به دست خود اضافه کنید. سپس یکی از ۲ kartی را که در دست دارید، بازی کرده و "به‌رو" پیش‌روی خود بگذارید! تأثیر kartی را که بازی کرده‌اید، اعمال کنید! این تأثیرات حتماً باید اعمال شوند حتی اگر به‌ضرر خود بازیکنان باشند!

برای مطالعه‌ی اطلاعات مربوط به کارت‌ها یا در صورت داشتن هر سوالی راجع به موارد خاص، می‌توانید به بخش افراد مراجعه کنید.

همه‌ی کارت‌های سوزانده‌شده، پیش‌روی بازیکن، باقی می‌مانند. هر کارت جدید را طوری روی کارت (یا کارت‌های) قبلی بگذارید که ترتیب بازی شدن‌شان به‌راحتی قابل تشخیص باشد. این کار به بازیکنان کمک می‌کند تا حدس بزنند که چه کارت‌هایی ممکن است در دست سایرین باشد!

پس از آن که تأثیر کارت‌تان اعمال شد، نوبت به بازیکن سمت چپ شما می‌رسد.

بیرون از نوبت

اگر بازیکنی، از یک دور بازی، بیرون انداخته شود، کارت دستش را باطل کرده و به‌رو پیش‌روی خود می‌گذارد (بدون آن که تأثیر کارت، اعمال شود) و دیگر تا پایان دور، نوبتی برای بازی نخواهد داشت!

ممکن است بازیکنان هنگام متهم شدن از سوی **نگهبان**، فریب کاری کنند یا هنگامی که شاه **آرنوی چهارم** یا **شاهزاده آرنو** را در دست دارند، کارت **بانو ویلهلمینا** را بازی نکنند (توضیحات افراد را ببینید)! پیشنهاد می‌شود با **متقلب‌ها** بازی نکنید!!

پایان یک دور

یک دور بازی، وقتی به پایان می‌رسد که در پایان یکی از نوبت‌ها، ستون کارت‌ها، خالی شده باشد. کاخ، به‌هنگام شب، تعطیل شده و فردی که به **شاه‌دخت آنت** نزدیک‌تر است، **نامه‌ی عاشقانه** را به او می‌رساند و **شاه‌دخت**، به خلوت خود می‌خزد تا نامه را بخواند.

همه‌ی بازیکنانی که هنوز در دور، حضور دارند، دست‌های خود را "رو" می‌کنند. بازیکنی که ارزشمندترین فرد (کارت) را در اختیار دارد، دور را می‌برد. در صورت تساوی دو یا چند بازیکن، بازیکنی برنده است که در مجموع کارت‌هایی ارزشمندتر را سوزانده باشد.

یک دور بازی، هم‌چنین، اگر همه‌ی بازیکنان بجز یک نفر از دور خارج شوند، با پیروزی تنها نفر باقی‌مانده به پایان می‌رسد!

برنده‌ی هر دور، یک "توکن گوشه‌ی چشم!" دریافت می‌کند. کارت‌ها را دوباره بر زده و دور جدید بازی را (همان‌طور که توضیح داده شد) آغاز کنید (برداشتن یک کارت از بالای ستون کارت‌ها را فراموش نکنید)!

برنده‌ی دور قبلی، اول از همه بازی می‌کند زیرا شاه‌دخت در هنگام صبحانه، نسبت به او، کلامی از سر مهر بر زبان آورده‌اند!

برنده‌ی خوشبخت!

بازیکنی برنده‌ی بازی خواهد بود که (به‌نسبت تعداد بازیکنان) تعداد مشخصی توکن گوشه‌ی چشم به‌دست بیاورد:

- ۲ نفره ۷ توکن
- ۳ نفره ۵ توکن
- ۴ نفره ۴ توکن

افراد

با افراد مختلف بازی و توانایی‌ها و تأثیرات‌شان آشنا شوید:

۸. شاه‌دخت آنت



شاه‌دخت آنت، زیبا، برازنده و دل‌ریا اما جوان و خام است! هرکسی دوست دارد نامه‌اش به‌دست شاه‌دخت برسد! اما ایشان با حساسیت خاصی که روی مسائل عاطفی دارند، اگر به نامه‌ای بر بخورند، آن را در آتش خواهند انداخت و حتی دیدن آن را نیز انکار خواهند کرد.

اگر کارت شاه‌دخت را بسوزانید - مهم نیست چرا یا چطور - نامه‌ی شما در آتش انداخته شده و شما، از دور جاری بازی، بیرون خواهید رفت!

۷. بانو و یله‌مینا



آماده‌ی شکار مردان جذاب و شایعه‌پراکنی‌های آن چنانی! او، به واسطه‌ی سن و سال و نسب اشرافی‌اش، به یکی از دوستان نزدیک شاه‌دخت تبدیل شده‌است اما اگرچه نفوذ بسیار زیادی بر شاه‌دخت دارد، در حضور شاه یا شاهزاده آرنو، چندان آفتابی نمی‌شود!

برخلاف سایر کارت‌ها - که تأثیرشان پس از سوختن، اعمال می‌شود - تأثیر بانو و یله‌مینا هنگامی که در دست شماست، اعمال می‌شود. درحقیقت، ایشان، پس از بازی شدن، هیچ تأثیری نخواهند داشت!

اگر شما هم‌زمان بانو و شاه یا شاهزاده آرنو را در دست داشته باشید، باید بانو را بسوزانید! مجبور نیستید کارت دیگری را که در دست دارید، "رو" کنید! واضح است که برای بازی کردن بانو، لزوماً نیازی به حضور شاه یا شاهزاده آرنو نیست!

۶. شاه آرنوی چهارم



فرمان‌روای بی‌چون و چرای دولت‌شهر TEMPEST در حال حاضر! به‌خاطر نقشی که در بازداشت ملکه ماریانا داشته، آن‌قدری که باید به‌عنوان یک پدر به شاه‌دخت نزدیک باشد، نیست! اما امیدوار است که روزی دوباره مورد لطف دخترش قرار بگیرد.

با سوزاندن کارت پادشاه، کارتی را که هنوز در دست دارید، با کارت یکی دیگر از بازیکنان (به‌انتخاب خودتان) عوض می‌کنید! شما نمی‌توانید کارت بازیکنی را که در این دور، از بازی بیرون افتاده یا کارت بازیکنی را که تحت حمایت ندیمه است، از او بگیرید! اگر همه‌ی بازیکنانی که هنوز در دور هستند، کارت ندیمه را در اختیار داشته‌باشند، شاه آرنوی چهارم، با همه‌ی کبکبه و دبدبه‌اش، هیچ غلطی نمی‌تواند بکند!

۵. شاهزاده آرنو



به‌عنوان یک "آپوزیسیون‌نما"، شاهزاده آرنو، آن‌چنان که باید و شاید، از دستگیری مادرشان، غصه‌دار نشدند! درحالی‌که زنان بسیاری برای جلب توجه او، خود را به در و دیوار می‌کوبند او امیدوار است که بتواند در نقش یک نامه‌رسان، به خواهرش کمک کند تا همچون او، خوشبختی را تجربه کند!

با سوزاندن شاهزاده آرنو، یکی از بازیکنانی که هنوز در دور هستند (شاید هم خودتان) را انتخاب می‌کنید. بازیکن، کارتی را که در دست

دارد (بدون آن که تأثیرش اعمال شود، مگر آن که شاه‌دخت باشد) سوزانده و کارت جدیدی برای خود می‌کشد. اگر ستون، خالی شده باشد، بازیکن، کارتی را برمی‌دارد که در ابتدای دور، از بالای ستون برداشته و از بازی، خارج شده بوده‌است.

اگر همه‌ی بازیکنان، ندیمه را در اختیار داشته باشند، شما مجبورید خودتان را (برای کشیدن کارت جدید) انتخاب کنید!



۴. ندیمه سوزانا

کم‌تر کسی اعتماد می‌کند و نامه‌ای چنان مهم را به دست یک ندیمه می‌سپارد! از آن هم کم‌تر، تعداد کسانی است که بدانند سوزانا چقدر باهوش است و چقدر خوب می‌تواند نقش یک خدمتکار ابله را بازی کند! این که پس از دستگیری ملکه، هیچ سوءظنی متوجه او، به‌عنوان محرم اسرار ملکه نشده، به‌خودی‌خود، نشان‌دهنده‌ی ذهن هوشمند اوست.

با سوزاندن کارت ندیمه، شما، تا آغاز نوبت بعدی‌تان، از تأثیرات کارت‌های دیگران مصون خواهید بود! اگر همه‌ی بازیکنان، بجز بازیکنی

که نوبت بازی‌اش است، تحت‌حمایت ندیمه باشند، آن بازیکن باید -در صورتی که ممکن باشد- خودش را (برای اعمال تأثیر کارت‌اش) انتخاب کند!

۳. مشاور اعظم تالوس

بزرگ‌زاده‌ای از یک خاندان بلندمرتبه، با ارتباطی بسیار نزدیک با خاندان پادشاهی. **جناب مشاور**، شخصیتی آرام و ساکن دارند که در پشت آن، مردی واجب‌الاطاعه نهفته است! نظر او، نظر پادشاه است.

پس از سوزاندن این کارت، یکی از بازیکنان را انتخاب می‌کنید. شما و این بازیکن، دست‌های خود را مخفیانه باهم مقایسه می‌کنید. بازیکنی که کارت‌اش کم‌ارزش‌تر باشد، از بازی بیرون

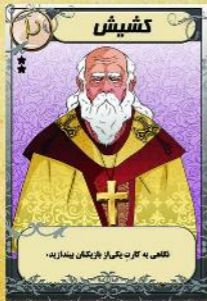
انداخته می‌شود! در صورت تساوی، هیچ اتفاق خاصی نمی‌افتد!

اگر همه‌ی بازیکنان، ندیمه را در اختیار داشته باشند، **جناب مشاور اعظم** نیز هیچ غلطی نمی‌توانند بکنند!

۲. کشیش توماس

گشاده‌رو، صادق و دست‌گیر: **کشیش توماس** همیشه مترصد انجام کارهای خیر است. پس از بازداشت **ملکه ماریانا**، اغلب به‌عنوان **کشیش اقرارگیر**، مشاور و دوست، در نزدیکی کاخ دیده می‌شود.

اگر کارت **کشیش** را بسوزانید، می‌توانید نگاهی به دست یکی از بازیکنان بیندازید! البته به‌هیچ‌وجه نباید رازداری را فراموش کرده و هویت این بازیکن را فاش کنید.



۱. نگهبان اودت



اودت، به عنوان یکی از محافظان خانوادگی سلطنتی، با جدیت و پشتکاری کم نظیر، از دستورات پیروی می کند... حتی اگر استادش، به هنگام فرار از دست مأموران گارد، به جرم هم‌دستی در خیانتِ ملکه، در دریا غرق شده باشد!!

با سوزاندن کارت نگهبان، یکی از بازیکنان را انتخاب کرده و یکی از کارت‌ها را (بجز کارت نگهبان) نام ببرید. اگر آن بازیکن، آن کارت را در دست داشته باشد، از دور جاری بازی، بیرون انداخته می‌شود! اگر همه‌ی بازیکنان، ندیمه را در اختیار داشته باشند، نگهبان نیز هیچ غلطی نمی‌تواند بکند!

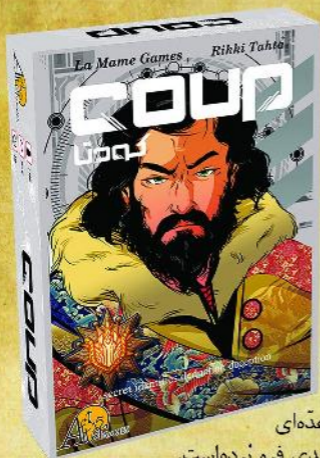
پدید آورندگان

طراح: Sciji Kanai

ارائه‌ای از گروه
طراحی و تولید بازی‌های فکری
After 5 Games



محصولات دیگر...



آینده‌ای نزدیک: یک طبقه‌ی اشرافی
سودجو، حکومت را در دست گرفته

و آزمندی آن‌ها، زندگی مردم -بجز عده‌ای

اندک از دم کلفت‌ها- را در فقر و ناامیدی فرو برده‌است.

اما از دل توده‌های مردم تحت فشار، گروهی شورشی، قد علم کرده و این

حکومت فاسد را در آستانه‌ی فروپاشی قرار داده‌اند.

در این میانه، عده‌ای امید بسته‌اند به داشتن آینده‌ای روشن و عده‌ای دیگر،

به تصاحب قدرت مطلق!

برای به دست گرفتن قدرت، باید نفوذ همگی رُقا را از بین برده و به

دوردست‌ها تبعیدشان کنید!

“فقط یک نفر می‌تواند تا پایان دوام بیاورد!”

چکیده قوانین

آماده‌سازی

۱۶ کارت بازی را بُر بزنید و کارت بالایی ستون کارت‌ها را از بازی خارج کنید. در بازی‌های ۲ نفره، ۳ کارت دیگر نیز از بالای ستون کارت‌ها برداشته و به‌رو در کناری بگذارید. هر بازیکن، یک کارت از ستون کارت‌ها می‌کشد. بازیکنی که به‌تازگی، یک قرار عاشقانه داشته، بازی را آغاز می‌کند.

یک نوبت بازی

کارت بالایی ستون کارت‌ها را برای خود بردارید؛ سپس یکی از کارت‌های دست خود را انتخاب کرده و بسوزانید (به‌رو پیش‌روی خود بگذارید). تأثیر کارتی را که سوزانده‌اید، در بازی اعمال کنید. سپس نوبت به بازیکن سمت چپ شما می‌رسد.

پایان یک دور

یک دور بازی، در صورتی به‌پایان می‌رسد که یا در پایان یک نوبت، ستون کارت‌ها خالی شده باشد یا فقط یک بازیکن در دور، باقی مانده باشد! همه‌ی بازیکنانی که هنوز در دور هستند، کارت‌های‌شان را رو می‌کنند. بازیکنی که بلندمرتبه‌ترین فرد را در اختیار داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی دو یا چند بازیکن، بازیکنی که در مجموع، ارزشمندترین کارت‌ها را سوزانده باشد (پیش‌روی خود داشته باشد)، برنده خواهد بود. برنده‌ی هر دور، یک توکن گوشه‌ی چشم دریافت می‌کند! کارت‌ها را بُر زده و دور جدید بازی را به‌همان ترتیب که پیش‌تر گفته شد، آغاز کنید (فراموش نکنید که کارت بالایی ستون کارت‌ها را از بازی خارج کنید). برنده‌ی دور قبل، دور جدید را آغاز می‌کند.

برنده‌ی خوشبخت!

بازیکنی برنده‌ی بازی خواهد بود که (به‌نسبت تعداد بازیکنان) تعداد مشخصی توکن گوشه‌ی چشم! به‌دست بیاورد:

- بازی ۲ نفره ۷ توکن
- بازی ۳ نفره ۵ توکن
- بازی ۴ نفره ۴ توکن