

Ljubezensko pismo

Dedukcija · 2–6 · 20 min

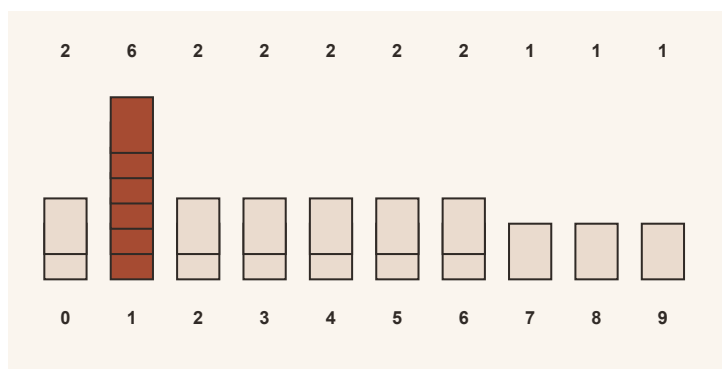
CILJ

Zmagaj dovolj rund, da zbereš potrebno število žetonov naklonjenosti.

POTEZA

V roki imaš **vedno eno karto**. Na potezi **vzemi** eno karto, nato eno od svojih dveh **odigraj** odkrito predse in v celoti izvedi njen učinek.

Odigrane karte pusti vidne, da vsi vidijo, kaj je že šlo iz igre. Igralca, ki je zaščiten s **Sobarico**, ne moreš izbrati; če so vsi drugi zaščiteni, Stražar, Duhovnik, Baron in Kralj nimajo učinka. Pri Princu moraš izbrati sebe.



Uradna izdaja z 21 kartami: 0×2 · 1×6 · 2–6 po 2 · 7–9 po 1. Vsak stolpec je ena vrednost.

Vseh 21 kart

- **0 Vohun** ×2. Brez učinka. Če si ob koncu runde edini še v igri, ki je odigral ali zavrzel Vohuna, dobiš dodaten žeton.
- **1 Stražar** ×6. Izberi igralca in ugibaj njegovo karto, *ne* Stražarja. Če ugameš, izpade.
- **2 Svečenik** ×2. Na skrivaj poglej roko izbranega igralca.
- **3 Baron** ×2. Na skrivaj primerjaj roki. Nižja vrednost izpade, ob izenačenju nihče.
- **4 Sobarica** ×2. Do začetka tvoje naslednje poteze te drugi ne morejo izbrati.
- **5 Princ** ×2. Izbrani igralec, lahko tudi ti, zavrže roko in vzame novo karto. Če je kupček prazen, vzame na začetku odloženo karto.
- **6 Kancler** ×2. Vzemi 2 karti, obdrži 1 od treh, drugi 2 položi skrito na dno kupčka.
- **7 Kralj** ×1. Z izbranim igralcem zamenjaj karto v roki.
- **8 Grofinja** ×1. Brez učinka, vendar jo **moraš** odigrati, če je tvoja druga karta Kralj ali Princ.
- **9 Princesa** ×1. Če jo odigraš ali zavržeš iz katerega koli razloga, **takoj izpadeš**.

Grofinja je edina karta, ki te lahko prisili v potezo. Če imaš v roki Grofinjo in Kralja ali Princa, nimaš izbire.

Konec runde in priprava

Runda se konča, ko ostane **samo en igralec**, ali ko se izprazni kupček; takrat vsi preostali razkrijejo roko in zmaga **najvišja** vrednost. Ob izenačenju dobi žeton vsak izenačeni igralec.

Žetonov za zmago: 2 igralca $\rightarrow 6 \cdot 3 \rightarrow 5 \cdot 4 \rightarrow 4 \cdot 5 \rightarrow 3 \cdot 6 \rightarrow 3$.

Premešaj vseh 21 kart in eno **odloži skrito**, nato vsak dobi 1 karto. Pri **2 igralcih** odloži še 3 karte **odkrito**, da vidita, kaj zagotovo ni v igri.

Klasična izdaja, 16 kart: 5 Stražarjev, brez Vohunov in Kanclerjev. Kralj, Grofinja in Princesa imajo vrednosti 6, 7 in 8; samo odstranjevanje kart iz nove izdaje zato ni popolna pretvorba. Zato ima klasika 5 Stražarjev, vendar nima Vohunov; kombinacija 5 Stražarjev + 2 Vohuna ni standardni komplet.

Vir: [Z-Man Games — uradni pravilnik](#). Diagram je izviren.

Podrobnosti, ki štejejo

Če pri Kanclerju v kupčku ostane samo ena karta, vzemi samo njo in vrni eno na dno. Če je kupček prazen, Kancler nima učinka. Pri grofinji in kartah, začasno vzetih zaradi Kanclerja, obvezno odlaganje Grofinje ne velja.

Dodatni viri: [Z-Man 21-card edition](#)
