

Письмо

Краткие правила

2-4 игрока, 15 минут

После ареста королевы Марианны принцесса Аннета от горя заперлась в своих покоях. Только признание в любви, доставленное ей, способно утешить девушку...

Подготовка к игре

Перемешать 16 карт колоды. Отложить в сторону, рубашкой вверх, 1 карту. Для 2 игроков дополнительно отложить 3 карты, лицом вверх. Раздать каждому игроку **по 1 карте** рубашкой вверх. Это – персонаж, у которого в данный момент находится письмо игрока.

Определить первого игрока.

Игра состоит из **раундов**, в каждом из которых игроки делают свой ход по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок выполняет следующее:

- 1) Получение карты.** Игрок берёт из колоды 1 карту.
- 2) Сброс карты.** Игрок выбирает и сбрасывает с руки 1 карту, кладя её перед собой лицом вверх так, чтобы была видна последовательность, в которой были сброшены все его карты. Затем выполняется действие, указанное на сброшенной карте. На игроков, которые своим последним ходом сыграли карту служанки, действовать нельзя.
Если игрок выбывает из игры, он кладёт перед собой свою карту лицом вверх (без выполнения её действия) и в данном раунде больше участия не принимает.

Завершение раунда

Раунд заканчивается, если в конце хода какого-либо игрока в колоде не осталось карт, или если в игре остался только один игрок.

Игрок с наибольшим значением карты на руке (ближе других подобранный к принцессе) получает призовой жетон. При равенстве карт у двух и более игроков победителем раунда считается тот из претендентов, у кого наибольшая сумма очков на всех его картах.

Первым игроком теперь считается следующий по часовой стрелке игрок. Начинается новый раунд.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков набирает указанное количество призовых жетонов:

- 2 игрока – 7 жетонов,
- 3 игрока – 5 жетонов,
- 4 игрока – 4 жетона.

Описание карт

- 1 охрана** – Сбросив карту охраны, выберите другого действующего игрока и назовите карту (но не охрану). Если у этого игрока есть названная карта, он выбывает из игры. Если все другие игроки защищены служанкой, ничего не происходит.
- 2 монах** – Сбросив карту монаха, вы можете втайне от других игроков посмотреть карту руки другого игрока.
- 3 барон** – Сбросив карту барона, выберите другого действующего игрока. Вы и другой игрок втайне от других игроков сравниваете свои карты. Игрок с меньшей картой выбывает из игры. В случае равенства карт, или если все другие игроки защищены служанкой, ничего не происходит.
- 4 служанка** – Сбросив карту служанки, вы получаете защиту от действий других игроков до своего следующего хода.
- 5 принц** – Сбросив карту принца, выберите действующего игрока (можно выбрать себя). Этот игрок сбрасывает свою карту (без выполнения её действия) и берёт из колоды новую карту. Если колода пуста, игрок берёт карту, отложенную в начале раунда. Если все другие игроки защищены служанкой, вы обязаны выбрать себя.
- 6 король** – Сбросив карту короля, выберите другого игрока (не выбывшего из игры и не находящегося под защитой служанки). Поменяйтесь с ним картой руки. Если все другие игроки защищены служанкой, ничего не происходит.
- 7 графиня** – Если у вас в руке есть карта графини и карта короля или принца, вы должны сбросить карту графини.
- 8 принцесса** – Если вы сбросили карту принцессы – не важно, как или почему – вы выбываете из игры.