



*Milostný
dopis*





Strážná na okamžik pohlédla na Bartoloměje Kaisse a zamračila se: „Je mi líto, mistře Kaissi, ale princezna nyní nepřijímá návštěvy. Zcela zřejmě je zoufalá z uvěznění své matky.“

„Samozřejmě,“ souhlasil mladý skladatel, přikývl a zatvářil se soucitně. „Ale já nejsem návštěva, jak vidíte. Její Výsost si vyžádala mou přítomnost. Budeme procvičovat zpěv.“

„Princezna již má učitele zpěvu,“ odpověděla nevrle žena a zvedla obočí.

„Odette, jsem si jistá, že to ví,“ ozval milý hlas, který se rozlehl halou spojující palác a rezidenci. Oba se otočili a uviděli, jak k nim kráčí Zuzana, jedna z komorných princezny Anetty. „Mladý skladatel chce říci jen to, že Anette si pro své cvičení vyžádala jeho práci.“ Mladá žena se usmála na strážnou a na Bartoloměje spiklenecky mrkla.

Bartoloměj vytáhl ze svého vaku zapečetěný tubus. „Mohla bys být tak laskava a donesla bys princezně tyto noty, má drahá Zuzano?“ řekl s úsměvem a jemným kývnutím.

Strážná si od něj tubus vzala, ale jakmile jej chytila do ruky, něco malého se uvnitř pohnulo. „Co je to?“ zeptala se strážná a zatřásla tubusem u ucha.

Určitě to není ta malá soška ptáčka, která se princezně tak líbila, pomyslel si Bartoloměj. „To je... pero a inkoust, které jsem používal při zápisu not, kdyby chtěl maestro něco změnit. Vždycky je přidávám ke své nové skladbě.“

Zuzana jemně vzala tubus od podezřívavé strážné a v žertu jí vyhubovala: „Odette, necháš toho, prosím? Je to jen trocha hudby.“

„Zajistím, že mylady vše dostane,“ dodala s rukou na Bartolomějově paži. „Nepochybuji, že se nemůže dočkat.“

PŘÍBĚH A CÍL HRY

Po uvěznění královny Marianny za zradu nebyl nikdo zdrcenější než její dcera, princezna Anette.

Ctitelé z města Tempest se snaží námluvami rozptýlit Anettiny chmury a vnést do jejího života trochu radosti.

Každý hráč představuje jednoho ze ctitelů, který se snaží princezně doručit svůj milostný dopis. Princezna se však bohužel uzavřela v paláci a při doručování dopisu je nutné spoléhat na prostředníky.

V průběhu hry máte v ruce vždy jednu kartu. Na kartě je osoba, která právě nese váš milostný dopis princezně.

Ujistěte se, že na konci dne nese váš dopis osoba, která je princezně co nejbližší, aby bylo zaručeno, že princezna vaše vyznání dostane jako první.

HERNÍ MATERIÁL

Hra Milostný dopis obsahuje:

- 16 hracích karet
- 4 přehledové karty
- tato pravidla

K zaznamenávání výsledků hry můžete využít papír a tužku, případně libovolné žetony.

HRACÍ KARTY

Ve hře je 16 karet. Každá karta představuje osobu v královské rezidenci. V levém horním rohu má každá karta uvedenou hodnotu – čím vyšší číslo, tím je osoba blíže k princezně. Ve spodní části karty je rámeček s textem, který popisuje efekt, který nastane při vyložení karty.

PŘEHLEDOVÉ KARTY

Na těchto kartách je soupis hracích karet společně s popisem jejich efektů a s jejich celkovými počty ve hře. Přehledové karty se ke hře nepoužívají, slouží pouze jako nápověda.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte 16 hracích karet a umístěte je rubem nahoru doprostřed stolu. Budou tvořit dobírací balíček. Horní kartu z balíčku odložte vedle balíčku lícem dolů. Nedívejte se na ni.

Pokud hrajete pouze ve dvou hráčích, vezměte z balíčku ještě horní tři karty a položte je vedle balíčku, lícem nahoru. V průběhu tohoto kola hry nebudou použity.

Každý hráč si z balíčku vezme jednu kartu, kterou drží v ruce tak, aby ji protihráči neviděli.

Začíná ten hráč, který měl jako poslední rande (v případě shody začíná mladší hráč).

PRŮBĚH HRY

Milostný dopis se hraje v sérii kol. Každé kolo představuje jeden den. Na konci každého kola je dopis jednoho z hráčů doručen princezně Anette a ta si jej přečte.

Když si princezna přečte od jednoho ze ctitelů dostatek dopisů, zamiluje se do něj a dovolí mu dvořit se jí. Tento hráč získá princeznino srdce a také vyhraje hru.

PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu si nejdříve vezměte do ruky horní kartu z dobíracího balíčku. Poté si vyberte jednu ze dvou karet, které v tu chvíli máte v ruce, a vyložte ji lícem nahoru před sebe. Proveďte efekt právě vyložené karty. Efekt musíte provést celý, i když je to pro vás nevýhodné.

Efekty jednotlivých karet jsou popsány na straně 10 a dále. Tam najdete i odpovědi na nejčastější otázky ohledně efektů jednotlivých karet.

Všechny vyložené karty zůstávají ležet před hráčem, který je vyložil. Karty překryvejte tak, aby bylo jasné, v jakém pořadí byly vyloženy. To pomáhá hráčům odhadnout, jaké karty mohou mít ostatní hráči právě v ruce.

Jakmile provedete efekt právě vyložené karty, na tahu je hráč po vaší levici.

KONEC HRÁČE V PRŮBĚHU KOLA

Pokud musí hráč kvůli efektu některé karet skončit v průběhu kola, vyloží svou kartu z ruky před sebe lícem nahoru (neuplatní její efekt) a až do začátku dalšího kola neprovádí další tahy.

POCTIVOST

Když je hráč určen pomocí karty Strážná nebo má v ruce Hraběnkou a současně Prince nebo Krále, nesmí podvádět. Pokud by se to stalo, navrhuje, abyste nehráli s takovými ničemy, kteří podvádí při zábavné a lehké hře.

KONEC KOLA

Pokud je na konci tahu některého z hráčů dobírací balíček prázdný, kolo končí. Královská rezidence se na noc zavře, osoba nejbližší k princezně doručí dopis a princezna Anette se odebere do svých komnat, aby si jej přečetla.

Všichni hráči, kteří ještě hrají (neskončili v průběhu kola), odkryjí karty v rukou.

V kole zvítězí ten hráč, který má v ruce kartu s nejvyšší hodnotou.

V případě remízy vyhraje ten hráč, který v průběhu kola vyložil karty s vyšším součtem hodnot.

Kolo končí také v tom případě, že všichni hráči kromě jednoho skončí v průběhu kola.

V takovém případě vítězí v kole hráč, který jako jediný zůstal ve hře.

Vítěz získá 1 bod. Bod zaznamenejte na papír nebo pomocí libovolných žetonů. Zamíchejte všechny karty a pokračujte dalším kolem.

V novém kole začíná vítěz předcházejícího kola, protože o něm princezna při snídani mluvila příznivě.

KONEC HRY

Hráč vyhraje hru poté, co získá určitý počet bodů. Cílový počet bodů závisí na počtu hráčů:

- 2 hráči: 7 bodů
- 3 hráči: 5 bodů
- 4 hráči: 4 body

OSOBY

Hra je zasazená do fantasy světa Tempest. Více informací o tomto světě naleznete na adrese:
<http://www.alderac.com/tempest/about/>

8: PRINCEZNA ANETTE

I přes omezení naivitou mládí je princezna Anette elegantní, okouzlující a překrásná. Vy si samozřejmě přejete doručit princezně svůj dopis. V záležitostech srdce je však nesmělá a v případě konfrontace s klidem hodí váš dopis do ohně a zapře, že jej kdy viděla.

Pokud vyložíte kartu Princezny – bez ohledu na to proč nebo jak (včetně vyložení po zahrání karty Prince) – princezna hodí váš dopis do ohně a v tomto kole hry končíte.

7: HRABĚNKA VILEMÍNA

Vilemína neustále pase po sličných mužích a štavnatých drbech. Její věk a vznešený původ z ní dělá Anettinu přítelkyni. I když má na princeznu velký vliv, v přítomnosti prince nebo krále se tváří nepřístupně.

Na rozdíl od ostatních karet, jejichž účinek se uplatní při vyložení, efekt Hraběnky se projeví, dokud je karta v ruce. Při vyložení nemá ve skutečnosti žádný účinek.

Pokud máte v ruce současně Hraběnku a Prince nebo Krále, musíte vyložit Hraběnku. Druhou kartu nemusíte ukazovat. Samozřejmě Hraběnku smíte vyložit, i když současně nemáte v ruce Krále nebo Prince. Hraběnka si ráda takto pohrává s ostatními lidmi...

6: KRÁL ARNAUD IV.

Svrchovaný vládce Tempestu... zatím. Vzhledem ke své roli při uvěznění královny Marianny si u princezny Anetty nestojí tak dobře, jak by jako její otec měl. Doufá ale, že se mu povede získat její přízeň zpět.

Když vyložíte kartu Krále, vyměňte si kartu v ruce za kartu z ruky jiného hráče, kterého si vyberete. Nesmíte si vyměnit kartu s hráčem, který už v tomto kole skončil, ani s hráčem, který je chráněn Komornou. Pokud jsou všichni hráči ve hře chráněni Komornou, nemá karta Krále žádný efekt.

5: PRINC ARNAUD

Coby floutek se princ Arnaud netrápí matčíným uvězněním tak, jak byste čekali. Od té doby, co se jeho pozornosti dožaduje mnoho žen, doufá, že se mu podaří v roli dohazovače umožnit princezně stejné chvilkové štěstí, jako zažívá on sám.

Když vyložíte kartu Prince, vyberte hráče,

který ještě v tomto kole neskončil (zde můžete vybrat i sebe). Vybraný hráč vyloží kartu z ruky a dobere si jinou kartu. Efekt takto vyložené karty se neuplatní! Výjimkou je zde Princezna, kdo jakýmkoliv způsobem vyloží Princeznu, vždy v kole končí. Pokud je dobírací balíček prázdný, hráč si dobere kartu, která byla při přípravě hry odložena stranou. Pokud ostatní hráči v tomto kole již skončili nebo jsou chráněni Komornou, musíte vybrat sebe.

4: KOMORNÁ ZUZANA

Jen málokdo by svěřil komorné tak důležitý dopis. Ještě méně lidí dokáže ocenit chytrost a obratnost, s jakou hraje roli přihloupulé komorné. To, že jako královnina důvěrnice a oddaná služebnice unikla po královnině uvěznění jakékoliv pozornosti, svědčí o její bystré mysli.

Po vyložení Komorné budete až do začátku svého příštího tahu chráněni proti efektům

karet vyložených ostatními hráči. Pokud jsou všichni ostatní hráči, kteří v kole neskončili, chráněni Komornou, hráč, jehož tah právě probíhá, musí, pokud zahraje Prince, jako svůj cíl vybrat sebe.

3: BARON TALUS

Jakožto potomek váženého rodu, který je již dlouhou dobu oddaným spojencem královské rodiny, má baron Talus tiché a jemné vystupování. To však jen skrývá muže zvyklého poroučet. Jeho názory mají často stejnou váhu jako názory krále.

Když vyložíte Barona, vyberte si jiného hráče, který ještě v tomto kole neskončil.

Vy a vybraný hráč si tajně porovnáte hodnoty karet ve svých rukou. Hráč s nižší hodnotou karty v tomto kole končí. V případě remízy se nic neděje. Pokud všichni ostatní hráči v tomto kole již skončili nebo jsou chráněni Komornou, tato karta nemá žádný efekt.

2: KNĚZ TOMÁŠ

Otevřený, čestný a povznášející, otec Tomáš hledá každou možnost ke konání dobra.

Po uvěznění královny je často vídán v paláci, kde slouží jako zpovědník, rádce a přítel.

Když vyložíte kartu Kněze, podívejte se na kartu v ruce jiného hráče. Kartu neukazujte ostatním.

1: STRÁŽNÁ ODETTÉ

Odette neochvějně a svědomitě plní své úkoly ohledně ochrany královské rodiny.

A to i přesto, že její mentor se prý utopil na útěku před uvězněním za svůj podíl na královnině zradě.

Když vyložíte Strážnou, vyberte jiného hráče a jmenujte kartu (kromě Strážné). Pokud má vybraný hráč jmenovanou kartu, v kole končí. Pokud všichni ostatní hráči v tomto kole již skončili nebo jsou chráněni Komornou, tato karta nemá žádný efekt.