

Love Letter

BIG BOX



SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von Seiji Kanai für 2-8 Spieler ab 8 Jahren



DIE GESCHICHTE

Die schöne Prinzessin wartet schon lange sehnsüchtig auf ihren Traumprinzen. Ihr Vater, der König, würde sie gerne mit einem Kandidaten seiner Wahl verheiraten, dem wohlhabenden Thronfolger eines benachbarten Königreiches. Doch Reichtum und Macht allein beeindrucken die Prinzessin nicht. Sie sehnt sich nach der wahren Liebe – einem Verehrer, der ihr Herz erobert. Nur wer es trotz aller Hindernisse schafft, dass seine Liebesbriefe in die Gemächer der Prinzessin gelangen, hat eine Chance ihr Herz zu erobern. Erst dann wird auch der König einsehen, dass ihm das Glück seiner Tochter über alles geht.

SPIELMATERIAL



32 PERSONENKARTEN

Das Spiel beinhaltet 32 Personenkarten. In Partien mit 2-4 Spielern verwendet ihr davon 16 Personen, in Partien mit 5-8 Spielern spielt ihr mit allen 32 Personen.

Auf jeder Personenkarte ist ein Mitglied des königlichen Hofes abgebildet. In der oberen linken Ecke der Karte ist der Wert der abgebildeten Person angegeben. Je höher diese Zahl ist, desto näher steht die Person der Prinzessin. Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Textfeld, in dem die Funktion oder die Besonderheit der jeweiligen Personenkarte beschrieben ist.

Übersichtskarte

- 1-**Handel** (24) Leiste du dem Vize die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize. Leiste du dem Vize die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 7-**Käfiger** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Spiegel** (24) Lege die Handkarte aus der Hand auf die Handkarte des Vizes und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Griff** (24) Lege die Handkarte aus der Hand auf die Handkarte des Vizes und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Schleier** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Parasol** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Kardinal** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Wächter** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Blauer** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Wanderer** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.

Übersichtskarte

- 1-**Prinzessin** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 7-**Griff** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Käfiger** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Spiegel** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Griff** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Schleier** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Parasol** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Kardinal** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Wächter** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Blauer** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.
- 1-**Wanderer** (24) Nimm die Handkarte aus der Hand und gib die 7 Karten der Hand dem Vize.

8 ÜBERSICHTSKARTEN

Die Übersichtskarten geben auf der einen Seite einen kurzen Überblick über die Personenkarten und deren Funktionen für Partien mit 2-4 Spielern, auf der anderen Seite über die Personen und deren Funktionen, die für Partien mit 5-8 Spielern hinzugenommen werden. Zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Personenkarte im Spiel vorhanden ist.

1 NARRENKARTE

Die Narrenkarte wird im Laufe des Spiels vor einen Spieler gelegt, wenn auf dessen Sieg getippt wird.



20 HERZEN ALS DANKESCHÖN

Am Ende jedes Tages schenkt die Prinzessin dem Verehrer, dessen Brief sie erhalten hat, ein Herz als Zeichen ihrer Zuneigung.

ERSATZTEILSERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELIDEE

Die Spieler sind Verehrer der Prinzessin und versuchen, ihr Liebesbriefe zukommen zu lassen. Dazu nutzen sie geschickt die Personen am Hof als Überbringer ihrer Liebesbekundungen. Je näher eine Person der Prinzessin steht, desto eher wird sie der Prinzessin den Brief am Ende des Tages übergeben können. Wer es schafft, das Herz der Prinzessin zu erobern, der wird dieses Spiel gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

In einer Partie mit 2-4 Spielern verwendet ihr lediglich 16 Personenkarten. Legt die anderen 16 Personenkarten zurück in die Schachtel.

In einer Partie mit 5-8 Spielern verwendet ihr alle 32 Personenkarten. Legt zusätzlich die Narrenkarte bereit.

Eine genaue Übersicht über alle Personen und die bei gegebener Spielerzahl zu verwendenden Personen findet ihr im Kapitel „Die Personen“ ab Seite 10.

Legt alle Herzen in der Mitte eurer Spielfläche bereit. Mischt die Personenkarten und teilt an jeden Spieler 1 Personenkarte aus, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält.

Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab. Die restlichen Personenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.

Abschließend wird die oberste Karte des Nachziehstapels als Reservekarte verdeckt beiseite gelegt.

Achtung: Beim Spiel zu zweit werden **zusätzlich** die nächsten 3 Personenkarten des Nachziehstapels gezogen und **offen** neben die Reservekarte gelegt. Sie sind in dieser Runde nicht im Spiel. Der Spieler, der als letzter ein Rendezvous hatte, beginnt das Spiel.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch.

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Da er zuvor bereits 1 Personenkarte auf der Hand hatte, besitzt er nun 2 Handkarten. Er wählt 1 dieser 2 Handkarten und spielt sie offen vor sich aus – die andere Karte behält er weiterhin verdeckt auf der Hand.

Hat die ausgespielte Karte eine Funktion, muss er sie jetzt ausführen. Abschließend legt er sie offen auf seinen persönlichen Ablagestapel, den er vor sich bildet. Die Karten des Ablagestapels werden leicht versetzt übereinandergelegt, sodass erkennbar ist, welche Karten bereits gespielt wurden.

Damit ist sein Zug beendet, und der Spieler links von ihm ist am Zug.

AUSSCHEIDEN

Scheidet ein Spieler aus der laufenden Runde aus, legt er seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel – die Funktion dieser Karte wird nicht ausgeführt. Der Spieler nimmt bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil und wird in der Spielreihenfolge übersprungen.

RUNDENENDE

Die laufende Runde endet:

- Wenn alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde.

ODER

- Wenn der Nachziehstapel am Ende des Zuges eines Spielers aufgebraucht ist. In diesem Fall wird wie folgt ausgewertet: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, decken die Handkarten auf. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt die Runde. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Spieler mit dem höchsten Kartenwert die Runde.

Der oder die Gewinner erhalten als Zeichen der Zuneigung seitens der Prinzessin jeweils ein Herz.

In Partien mit 5-8 Spielern erhalten die Spieler nicht nur am Rundenende Herzen. Einige Personen geben den Spielern auch während einer Runde weitere Herzen.

***Beispiel:** In einer laufenden Runde sind nur noch Sebastian und Ronja mit dabei. Ronja spielt eine Person aus, durch deren Funktion Sebastian ausscheidet. Somit erhält Ronja als Gewinnerin der Runde 1 Herz. Sebastian hat aber den Marschall in seinem Ablagestapel, so dass er durch das Ausscheiden ebenfalls 1 Herz erhält.*

NEUE RUNDE

Bevor eine neue Runde beginnt, werden die unter *Spielvorbereitung* beschriebenen Punkte erneut durchgeführt. Allerdings beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist zuerst am Zug. Sollte es mehrere Gewinner geben, beginnt der Jüngste von ihnen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Herzen besitzt. Die benötigte Anzahl an Herzen ist abhängig von der Spielerzahl:

2 Spieler	5 Herzen
3 Spieler	4 Herzen
4-8 Spieler	3 Herzen

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Herzen besitzt, ist der Gewinner und hat das Herz der Prinzessin erobert.

Im seltenen Fall eines Gleichstands spielen alle am Gleichstand beteiligten Spieler eine weitere Runde, um alleine die Gunst der Prinzessin zu gewinnen. Sind noch 5 oder mehr Spieler dabei, wird mit allen 32 Personen gespielt. Sind es weniger als 5, werden nur die 16 Personen für das Spiel mit 2-4 Spielern verwendet. Solltet ihr nur noch zu zweit um das Herz der Prinzessin ringen, beachtet die Sonderregeln im Spielaufbau für 2 Spieler.



DIE PERSONEN

Generell gilt: Verlangt die Funktion einer Personenkarte von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, dürfen nur Spieler gewählt werden, die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind.

Weiterhin dürfen nur Spieler gewählt werden, die nicht durch die *Zofe* geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch die *Zofe* geschützt, kann niemand gewählt werden, und du musst deine ausgespielte Karte offen auf deinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Die Ausnahme bildet der *Prinz*. In diesem Fall **muss** der Spieler sich selbst wählen.



DIE FOLGENDEN PERSONEN WERDEN IN PARTIEN MIT JEDER SPIELERZAHL VERWENDET.



PRINZESSIN

Die Prinzessin will auf ihre wahre Liebe warten und kann dem Favoriten ihres Vaters nichts abgewinnen.

Die *Prinzessin* hat den höchsten Wert der Personenkarten. Da die *Prinzessin* keine Funktion besitzt, legst du sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel.

Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du sie ausspielst oder sie aus einem anderen Grund auf den Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus.





GRÄFIN

Seit ihrer gemeinsam verbrachten Kindheit ist die Gräfin die beste Freundin der Prinzessin, und sie teilen alle Geheimnisse.

Die *Gräfin* hat den zweithöchsten Wert der Personenkarten. Da sie keine Funktion besitzt, legst du sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel.

Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du zu Beginn deines Zuges deine 2. Handkarte gezogen und die *Gräfin* in Kombination mit dem *König* oder einem *Prinzen* auf der Hand, dann **musst** du die *Gräfin* jetzt ausspielen. Du hältst die auf deiner Hand verbleibende Karte aber in jedem Fall vor deinen Mitspielern geheim.

Hinweis: Natürlich kannst du auch bluffen und die *Gräfin* ausspielen, obwohl du weder den *König* noch einen *Prinzen* auf der Hand hast.



KÖNIG

Der König versucht seinen Einfluss auszuspielen, damit die Prinzessin denjenigen heiratet, den er auserwählt hat.

Wenn du den *König* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Tausche deine verbliebene Handkarte mit der Handkarte dieses Spielers. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



PRINZ

Der Prinz ist der jüngere Bruder der Prinzessin und für seine Streiche im ganzen Hofstaat bekannt.

Wenn du einen *Prinzen* ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler – du darfst auch dich selbst wählen. Dieser Spieler muss seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Anschließend zieht er eine neue Personenkarte vom Nachziehstapel auf seine Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte.

Sind alle Mitspieler durch eine *Zofe* geschützt, musst du dich selbst wählen und die Funktion des *Prinzen* ausführen. Muss ein Spieler durch die Funktion des *Prinzen* die *Prinzessin* ablegen, so scheidet er sofort aus und zieht keine neue Handkarte.



ZOFE

Die warmherzige Zofe beschützt die Prinzessin und alle diejenigen, die ihr nahe stehen, mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln.

Wenn du eine *Zofe* ausspielst und auf deinen persönlichen Ablagestapel legst, bist du ab sofort bis zu deinem nächsten Zug geschützt. Die Funktionen von Personenkarten können dir nichts anhaben. Aber nur bis zum Beginn

deines nächsten Zuges – dann ist ihre schützende Funktion beendet.



BARON

Der Baron ist ein geschickter Intrigant, der die Mächtigen gegeneinander auszuspielen weiß.

Wenn du einen *Baron* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert deiner verbliebenen Handkarte mit dem Wert der Handkarte des gewählten Spielers, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern

geheim zu halten. Der Spieler mit dem niedrigeren Wert scheidet sofort aus. Im Falle eines Gleichstands scheidet kein Spieler aus.



PRIESTER

Im vertrauensvollen Gespräch mit dem Priester offenbart so mancher seine dunkelsten Geheimnisse.

Wenn du einen *Priester* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Er muss dir seine Handkarte zeigen. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



WÄCHTERIN

Die Wächterin hat ihre Befehle vom König und nimmt jeden in Gewahrsam, der diese nicht befolgt.

Wenn du eine *Wächterin* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, den Wert auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „1“ zu tippen. In Partien mit 5-8 Spielern gibt es

teilweise mehrere Personen mit dem gleichen Wert. Es sind dann alle Personenkarten mit dem getippten Wert betroffen.

Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.

Beispiel: *In einer Partie mit 7 Spielern spielt Sebastian eine Wächterin offen vor sich aus. Er nennt den Wert „4“, durch den nun sowohl die Zofe als auch der Hofierer betroffen sind, da beide Personen den Wert „4“ haben.*



DIE FOLGENDEN PERSONEN WERDEN NUR IN PARTIEN MIT 5-8 SPIELERN VERWENDET.



BISCHOF

Als kühler und berechnender Mensch wirkt der Bischof voreingenommen. In Wahrheit kümmert er sich aber sehr um das Wohl seiner Gemeinde.

Wenn du den *Bischof* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, den Wert auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „1“ zu tippen. Hat der Spieler diesen Wert auf der Hand, erhältst

du 1 Herz. Hast du dadurch genug Herzen, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel sofort mit deinem Sieg. (Durch andere Personen sind Unentschieden möglich – Auflösung wie auf Seite 9 beschrieben).

Hast du 1 Herz erhalten, darf der betroffene Spieler seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird (außer es handelt sich um die *Prinzessin*). Anschließend zieht er eine neue Personenkarte vom Nachziehstapel auf seine Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte. Der betroffene Spieler darf seine Handkarte aber auch behalten.

Am Rundenende schlägt die *Prinzessin* den *Bischof* immer, trotz seines eindrucksvollen Wertes von „9“. Für alle anderen Fälle gilt aber sein Wert von „9“ (z.B. für die Funktionen der *Königswitwe* und des *Barons*).



KÖNIGSWITWE

Als Großmutter der Prinzessin ist es der größte Wunsch der Königswitwe, den richtigen Verehrer für ihre Enkelin zu finden.

Wenn du die *Königswitwe* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert deiner verbliebenen Handkarte mit dem Wert der Handkarte des gewählten Spielers, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem höheren Wert scheidet sofort aus.

Im Falle eines Gleichstands scheidet kein Spieler aus.



MARSCHALL

Als Anführer der Wache ist es die Pflicht des Marschalls die Prinzessin vor allen Gefahren zu beschützen.

Der *Marschall* besitzt keine Funktion. Nachdem du ihn ausgespielt hast, legst du ihn direkt auf den Ablagestapel.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Scheidest du aus der laufenden Runde aus und liegt der *Marschall* in deinem Ablagestapel, erhältst du sofort 1 Herz. Hast du dadurch genug Herzen, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel sofort mit deinem Sieg. (Durch andere Personen sind Unentschieden möglich – Auflösung wie auf Seite 9 beschrieben).



GRAF

Aus purem Ehrgeiz bietet der Graf seine Unterstützung immer demjenigen an, von dem er sich die größten Vorteile am Hof verspricht. Hat er einmal seine Wahl getroffen, arbeitet er im Hintergrund im Sinne seines Patrons.

Der *Graf* besitzt keine Funktion, so dass du ihn, nachdem du ihn ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel legst.

Er hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du am Rundenende einen *Grafen* in deinem Ablagestapel und bestimmst ihr den Gewinner, indem ihr die Kartenwerte eurer Handkarten vergleicht, erhöht der *Graf* den Wert deiner Handkarte um 1. Hast du sogar beide *Grafen* in deinem Ablagestapel, erhöhst du den Wert deiner Handkarte um 2.

Auch wenn du den Wert des Bischofs auf 10 oder 11 erhöhst, verliert er trotzdem gegen die Prinzessin. Wenn du den Wert einer anderen Person auf 8 erhöhst und gegen die Prinzessin trittst, gibt es ein Unentschieden, so dass ihr beide 1 Herz bekommt.

Beispiel: *Ronja hat einen Grafen im Ablagestapel, so dass ihre Gräfin am Rundenende statt der „7“ nun eine „8“ besitzt.*



SCHMEICHLER

Der Schmeichler ist ein wahrer Opportunist. Er strebt nur nach der Gunst mächtigerer und einflussreicherer Verehrer. Hat er die Gunst erlangt, nutzt er sie schamlos aus, um seinen eigenen Rang am Hof zu steigern.

Wenn du einen *Schmeichler* ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler (du darfst dich auch selber wählen). Wenn der nächste Spieler eine

Person mit einer Funktion ausspielt, bei der er einen Spieler wählen soll, muss er denselben Spieler wählen, den du mit dem *Schmeichler* bestimmt hast.

Beispiel: *Ronja spielt den Schmeichler und wählt Sebastian. Als nächstes spielt Klaus einen Priester. Aufgrund des Schmeichlers muss sich Klaus die Handkarte von Sebastian anschauen, statt einen Mitspieler nach seiner Wahl auszusuchen.*





BARONESS

Auch wenn die Baroness den Anschein erweckt, dem Baron in Hofangelegenheiten den Vortritt zu lassen, ist dies natürlich eine Finte. In Wirklichkeit spinnst sie ihre Intrigen, die oft auch den Plänen ihres Gatten widersprechen.

Wenn du eine *Baroness* ausspielst, wähle einen oder zwei beliebige Mitspieler. Diese müssen dir ihre Handkarte zeigen. Schau dir beide Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



KARDINAL

Der Kardinal ist ein unscheinbarer aber dem König ergebener Mann. Sein Wunsch ist es, möglichst schnell einen passenden Verehrer der Prinzessin zu finden, der nach Möglichkeit sogar den Vorstellungen der Prinzessin entspricht.

Wenn du einen *Kardinal* ausspielst, wähle zwei beliebige Spieler (du darfst dich dabei auch selber wählen). Diese beiden Spieler tauschen ihre Handkarten. Anschließend schaust du dir eine dieser beiden Handkarten an. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.

WÄCHTER

Stur und unbestechlich wie die Wächterin befolgt auch der Wächter die Befehle des Königs.



Für den *Wächter* gelten dieselben Regeln wie für die *Wächterin*: Wenn du einen *Wächter* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, den Wert auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf eine „1“ zu tippen. In Partien mit 5-8 Spielern gibt

es teilweise mehrere Personen mit dem gleichen Wert. Es sind dann alle Personenkarten mit dem getippten Wert betroffen.

Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.

Beispiel: *In einer Partie mit 7 Spielern spielt Sebastian einen Wächter offen vor sich aus. Er nennt den Wert „4“, durch den nun sowohl die Zofe als auch der Hofierer betroffen sind, da beide Personen den Wert „4“ haben.*

HOFNARR

Auch wenn der Hofnarr den Hofstaat nur unterhalten soll, hört und sieht er mehr als die meisten angeseheneren Bewohner. Auf diese Weise kann er seinen ganz eigenen Einfluss geltend machen.

Wenn du den *Hofnarren* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler – idealerweise denjenigen, von dem du vermutest, dass er die

Runde gewinnen wird. Lege zur Erinnerung für alle die Narrenkarte vor den gewählten Spieler ab. Liegst du mit deinem Tipp richtig, erhältst du am Rundenende 1 Herz. Hast du dadurch genug Herzen, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel sofort mit deinem Sieg.



ASSASSINE

Der Assassine ist eine Gefahr für die treuen Wächter. Er agiert nur im Schatten und ist kaum aufzuspüren.

Der *Assassine* besitzt keine Funktion. Nachdem du ihn ausgespielt hast, legst du ihn direkt auf den Ablagestapel.



Er hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du den *Assassinen* auf der Hand, wenn dich ein anderer Spieler wählt, um mit dessen *Wächter* oder *Wächterin* auf den Wert deiner Karte zu tippen, darfst du den *Assassinen* aufdecken und allen Spielern zeigen. Der andere Spieler scheidet aus, während du in der Runde bleibst. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler korrekt den Wert „0“ getippt hat. Anschließend musst du den *Assassinen* offen auf deinen Ablagestapel legen und eine neue Personenkarte vom Nachziehstapel auf deine Hand nehmen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmst du stattdessen die Reservekarte.





Pegasus Spiele

Autor: Seiji Kanai, John Zinser

Illustrationen: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Layout: Hans-Georg Schneider, Chris Conrad

Realisation: Henning Kröpke

Copyright © der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der
Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)