



Objectif

- Remporter le + de manches possibles en faisant parvenir sa lettre d'amour à la Princesse

Mise en place (pour chaque manche)

Chaque joueur

- 1 carte conservée secrètement

Commun

- Pioche face cachée
- Défausser 1 carte sans la regarder
- À 2 joueurs : 3 cartes supplémentaires posées face visible (non utilisées)

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

1. Pioche une carte

2. Défausse d'une des 2 cartes

- 1 défausse par joueur
- Face visible
- Série visible permettant de voir l'ordre de la défausse

3. Action relative à la carte défaussée

8. Princesse Annette

- Élimination du joueur de la manche

7. Comtesse Wilhelmina

- Effet dès qu'elle est en main
- Si combo Comtesse + (Roi **OU** Prince) : défausse **obligatoire** de la Comtesse **SANS** dévoiler l'autre carte
- Sans effet lors de la défausse de cette carte (bluff possible)

6. Roi Arnaud IV

- Échange secret de la carte restante avec un autre joueur
- Si tous les joueurs protégés par servante : carte sans effet

5. Prince Arnaud

- Choix d'un joueur (y compris le joueur actif), le joueur ciblé :
 - Défausse sa carte **SANS** appliquer l'effet
 - Pioche une nouvelle carte (si pioche vide : pioche la carte écartée en début de manche)
 - Si tous les joueurs protégés par servante : le joueur actif se choisit

4. Servante Susannah

- Protection contre les autres joueurs jusqu'au début de prochain tour du joueur
- Note : Si tous les joueurs protégés par servante : le joueur actif doit se choisir si possible

3. Baron Talus

- Ciblé un autre joueur
- Comparaison secrète entre les 2 joueurs
- Carte la + faible
 - Élimination de la manche du joueur perdant
 - si égalité : rien ne se passe
- Si tous les joueurs protégés par servante : carte sans effet

2. Prêtre Tomas

- Consultation secrète de la main d'un autre joueur
- Si tous les joueurs protégés par servante : carte sans effet

1. Garde Odette

- Choisir un joueur
- Nommer une carte (autre que le garde)
- Si correspondance : élimination de la manche du joueur choisi
- Si tous les joueurs protégés par servante : carte sans effet



Fin de manche

- **Conditions** : Pioche vide à la fin d'un tour **OU** Un seul joueur en jeu
- **Vainqueur de la manche** : carte la + élevée
 - Le vainqueur reçoit 1 marqueur d'affection
 - Devient le 1^{er} joueur
- **Égalité** : vainqueur = défausse avec la + grande somme

Fin de partie

- Dès qu'un joueur a suffisamment de marqueurs d'affection, il remporte la partie

Nombre de joueurs	2 j.	3 j.	4 j.
Marqueurs	7	5	4

