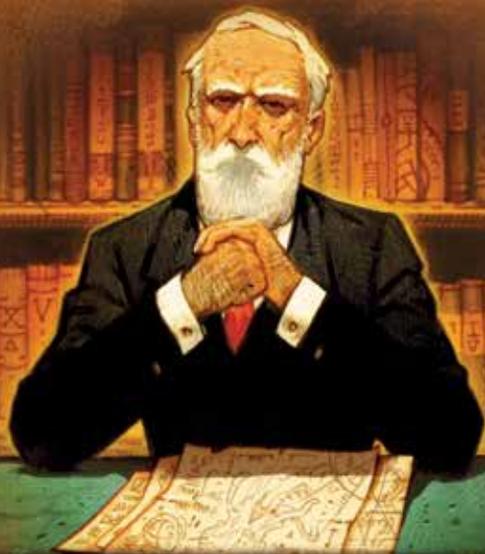


SEIJI KANAI



LOVECRAFT LETTER™



RULEBOOK

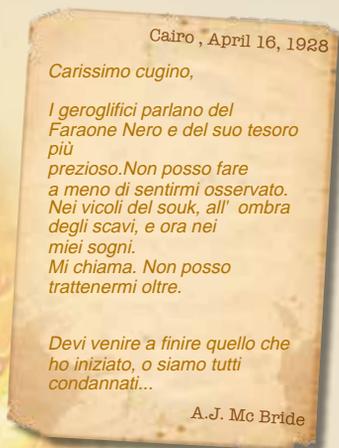


LOVECRAFT LETTER™

*Un Gioco di Seiji Kanai Da 2 A
6 Giocatori, Età 14 E più*

Negli anni Venti, il mondo è ancora nel caos della Prima Guerra Mondiale. In mezzo a tutto questo, uno dei vostri parenti ha incontrato qualcosa di misterioso in Egitto. Strane ombre che prendono vita... Lettere con testi indecifrabili e strani simboli...

Al vostro arrivo scoprite che è scomparso e decidete di indagare. Mai vi sareste aspettati l' orrore che vi attende...



Contenuti

Obiettivo.....	3
Come Vincere.....	3
Componenti.....	4
Setup.....	5
Come Giocare.....	6
Svolgimento.....	6
Fine del Round.....	8
Fine Gioco.....	8
Onestà.....	8
Miti di Cthulhu.....	9
Credits.....	16

Obiettivo

In Lovecraft Letter, siete una persona arrivata in Egitto per aiutare vostro cugino, solo per scoprire che è scomparso. Seguite una serie di indizi apparentemente lasciati per voi, ma fate attenzione, perché alcuni di essi contengono segreti proibiti o sono protetti da esseri soprannaturali che potrebbero minacciare il vostro benessere.

Durante il gioco, si tiene in mano una carta segreta. Rappresenta l' indizio che avete scelto di seguire in quel momento. Tuttavia, alcuni indizi sono più pericolosi di altri e potrebbero far eliminare voi e non i vostri avversari.

Il giocatore che alla fine del turno ha in mano la carta di valore più alto ha trovato l' indizio più utile nella ricerca di suo cugino!

Come Vincere

A differenza di altri giochi che utilizzano il motore di Love Letter, Lovecraft Letter presenta la meccanica della Follia, che aggiunge una nuova dimensione al gioco. Tutti gli effetti Follia sono molto potenti, ma comportano un rischio elevato (vedi *Follia*, pagina 7) e rendono più difficile vincere la partita (vedi *Fine della partita*, pagina 8).

Si consiglia ai giocatori di usare questi effetti con saggezza e di osservare come gli altri cercano di vincere.

A volte il gioco rischioso sarà la migliore linea d' azione. Altre volte il gioco conservativo sarà la strada più facile per la vittoria. Infine, ci sono volte in cui un singolo effetto di eliminazione della partita significherà la vittoria, poiché gli altri giocatori si sono messi fuori gioco da soli.



Componenti

Il gioco Lovecraft Letter dovrebbe includere quanto segue. In caso contrario, contattare customerservice@alderac.com per assistenza.

- 👉 25 carte gioco 👉 40 bustine protettive 👉 1 regolamento
👉 6 carte reference 👉 18 token Sanità

Carte da Gioco

Il gioco ha 25 carte totali : 16 con il solo effetto Sano e 9 con anche l' effetto Folle (indicate come carte Follia nel gioco e in questo regolamento).

1. **NOME:** Questo è il nome della carta.
2. **NUMERO:** Questo è il numero della carta, utilizzato alla fine del gioco per determinare il vincitore.



1. Nome 2. Numero 3. Copie nel mazzo 4. Disegno
5a. Effetto Sano 5b. Effetto Folle

3. **Copie nel Mazzo:** È il numero di copie della carta nel gioco. Viene utilizzato anche per indicare se una carta può essere utilizzata per il suo effetto Sano o per il suo effetto Folle, quando possibile (vedere **Follia**, pagina 7).
4. **Disegno:** Una rappresentazione visiva della scheda
5. **Effetto Carta:** Cosa fa la carta. Le carte Follia hanno sia un effetto Sano (5a) che un effetto Folle (5b). Altre hanno solo l' effetto Sano (5a).

Carte Reference

Queste elencano le varie carte del gioco, ne riassumono gli effetti e ricordano ai giocatori quante copie sono presenti nel mazzo. Non vengono utilizzate nel gioco vero e proprio, ma sono fornite come aiuto mnemonico per i giocatori. Un lato di ogni carta reference riassume gli effetti Sani delle carte, mentre l' altro lato riassume gli effetti Folli.

Token Sanità

Queste fiches da poker a doppia faccia sono utilizzate per tenere traccia del numero di vittorie round ottenute mentre si è Sano o Folle (vedi **Fine del gioco**, pagina 8).



Setup

Mettere da parte la carta Mi-Go Braincase, a faccia in su, quindi mescolare le 24 carte rimanenti per formare un mazzo a faccia in giù.

Rimuovere la prima carta del mazzo dal gioco senza guardarla e metterla da parte, a faccia in giù. Se si sta giocando a 2 giocatori, rimuovere altre 5 carte dalla cima del mazzo e metterle da parte, a faccia in su. Non verranno utilizzate durante questo turno, ma sono disponibili per aiutarvi a dedurre cosa hanno in mano gli altri giocatori.

Ogni giocatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo. Questa è la mano del giocatore e viene tenuta segreta agli altri giocatori (a meno che un effetto della carta non chieda di rivelarla).

Determinare un giocatore iniziale in qualsiasi modo opportuno.

Come Giocare

Lovecraft Letter si gioca in una serie di round. Alla fine di ogni round, il vincitore viene determinato in base all' indizio che ha in mano (il suo numero) e al suo stato d' animo (Sano o Folle) (vedi **Fine del Round**, pagina 8). Se si vince un certo numero di round in un certo stato mentale, si vince la partita! (vedi **Fine Gioco**, pagina 8).

Svolgimento

Nel proprio turno, pescare la prima carta dal mazzo e aggiungerla alla propria mano. Quindi, scegliere una delle due carte ora in mano e scartarla a faccia in su di fronte a sé (sarà considerata nella pila degli scarti dopo che i suoi effetti sono stati applicati). Applicare qualsiasi effetto sulla carta scartata. Dovete applicare il suo effetto, anche se è negativo per voi (vedi **Scartare**, sotto)!

Gli effetti di ogni singola carta sono descritti in dettaglio a partire da pagina 9. Se avete domande su casi particolari riguardanti gli effetti delle carte, troverete lì la risposta.

Tutte le carte scartate rimangono di fronte al giocatore che le ha scartate (in una pila di scarti).

Sovrapponete le carte in modo che sia chiaro l' ordine in cui sono state scartate. Questo aiuta i giocatori a capire quali carte hanno in mano gli altri giocatori.

Una volta terminata l' applicazione dell' effetto della carta e una volta che la carta si trova nel proprio mazzo degli scarti, il turno passa al giocatore alla propria sinistra.

Scartare

Diversi effetti di gioco chiedono a un giocatore di scartare una carta. A meno che non sia dovuto a un test di sanità mentale (vedi **Follia**, pagina 7), scartare significa aggiungere una carta dalla propria mano al mazzo degli scarti a faccia in su.

A meno che non sia specificato diversamente (l' effetto Sano del Mi-Go o del Professor Henry Armitage; essere messi fuori gioco; un Test di Sanità), dovete applicare l' effetto della carta che avete scartato, anche se è negativo per voi.

Se si scarta una carta con un effetto che richiede di scegliere un giocatore che non può essere scelto a causa dell' effetto di un' altra carta (Elder Sign, Liber Ivonis), la carta viene scartata senza effetto.

Mano

Diversi effetti di gioco fanno riferimento alla "mano" di un giocatore. Si tratta di un' abbreviazione per "la carta in mano" di un giocatore.

Follia

Se una carta Follia si trova nel mazzo degli scarti di un giocatore (non importa come o perché sia successo), significa che è entrato in contatto con la conoscenza proibita e ora è Folle. Ricordate che una carta va nel mazzo degli scarti solo dopo che i suoi effetti sono stati applicati!

Un giocatore Folle può, quando gioca una carta Follia nei turni successivi, scegliere di usare l' effetto Folle invece dell' effetto Sano. Non può applicare entrambi gli effetti, deve scegliere quale vuole.

Un giocatore Folle può anche crollare mentalmente in qualsiasi momento: All' inizio di ogni turno futuro (prima di aggiungere una nuova carta alla mano) un giocatore Folle deve effettuare un Controllo di Sanità.

Il controllo della sanità mentale si effettua rivelando tante carte dalla cima del mazzo quante carte Follia ha il giocatore nel suo mazzo degli scarti, una alla volta. Se il giocatore rivela una carta Follia, viene immediatamente eliminato dal round. Se supera il test di sanità mentale , tutte le carte rivelate in questo modo vengono scartate (senza applicare il loro effetto).

Se non è possibile effettuare un Test di Sanità (cioè se il mazzo è vuoto), il round termina immediatamente.

Fuori dal Round

Se un giocatore viene messo fuori gioco (da un effetto della carta o da un test di sanità mentale), scarta la propria mano (senza applicare l' effetto) e non effettua più turni fino al round successivo.

Inoltre, non può essere bersaglio degli effetti delle carte di altri giocatori.

Fine del Round

Un round termina se il mazzo è vuoto alla fine del turno di un giocatore.

Tutti i giocatori ancora in gioco scoprono le loro mani. Se più giocatori hanno lo stesso numero in mano, vengono eliminati dal turno. Il giocatore con il numero più alto in mano vince il round.

Un round termina anche se tutti i giocatori tranne uno sono stati eliminati dal round, nel qual caso vince il giocatore rimasto.

Dopo la fine del round, si controlla lo stato mentale del vincitore. Un giocatore è Folle se nel suo mazzo degli scarti c'è una carta Follia, altrimenti è Sano.

Dare al giocatore un gettone Sanità e farglielo posizionare con la faccia corrispondente al suo stato d'animo rivolta verso l'alto (cioè mostrando  se è Sano  se è Folle).

Poi inizia un nuovo round seguendo tutte le regole di setup, con il vincitore del turno precedente come giocatore iniziale.

Fine Gioco

Un giocatore vince la partita dopo che una delle seguenti condizioni è stata soddisfatta:

-  Se egli ha 2  Token Sanità a faccia in su.
-  Se egli ha 3  Token Sanità a faccia in su.
-  Se ha vinto il turno precedente grazie all'effetto Folle di Cthulhu.

Onestà

Ci sono vari modi in cui un giocatore può barare. Ad esempio, potrebbe mentire quando si trova di fronte agli Investigatori o non scartare la Silver Key quando il giocatore ha in mano una carta con un numero superiore a 4. Si consiglia di non giocare con persone che barano in giochi divertenti e leggeri.

Miti di Cthulhu

In questa sezione, troverete una breve panoramica degli effetti delle carte presenti nel gioco e di ciò che esse rappresentano.

Investigators

Questi investigatori cercano di decifrare i misteri legati al Necronomicon. Sono disposti a interrogare chiunque sia stato in contatto con esseri incomprensibili e a fermare coloro che hanno stabilito con essi un legame...troppo profondo.



 Quando scarti gli Investigators durante il tuo turno, scegli un altro giocatore e nomina un numero (diverso da 1). Se quel giocatore ha quel numero in mano, viene eliminato dal round. Se tutti gli altri giocatori ancora in gioco non possono essere scelti (ad esempio a causa di Elder Sign o di Liber Ivonis), questa carta viene scartata senza effetto.

Deep Ones

Creature anfibie che servono Padre Dagon e Cthulhu. Si accoppiano con femmine umane per aumentare il loro numero. I bambini che nascono assumono gradualmente caratteristiche simili a quelle dei pesci e alla fine torneranno al mare.



 Stesso effetto degli Investigators.

 Quando scarti il Deep Ones durante il tuo turno, scegli un altro giocatore. Se ha un 1 in mano, viene eliminato dal round. Se non lo ha, nomina un numero (diverso da 1). Se ha quel numero in mano, viene eliminato dal round.

Se tutti gli altri giocatori ancora in gioco non possono essere scelti (ad esempio a causa di Elder Sign o di Liber Ivonis), questa carta viene scartata senza effetto.

Cats of Ulthar

A causa di uno strano evento verificatosi nella città di Ulthar, sull' altra sponda del fiume Skai nelle Terre del Sogno, i gatti sono diventati oggetto di paura. Da allora, Ulthar è diventata un rifugio per i gatti. I gatti parlano il linguaggio umano e possono dare suggerimenti.

 Quando scarti Cats of Ulthar durante il tuo turno, scegli un altro giocatore e guarda la sua mano. Non rivelarlo ad altri giocatori. Se tutti gli altri giocatori ancora in gioco non possono essere scelti (ad esempio a causa di Elder Sign o di Liber Ivonis), questa carta viene scartata senza effetto.

Golden Mead

Una bevanda usata per aumentare i sensi e vedere l' invisibile. Aiuta molto nell' esecuzione dei rituali magici. Si dice anche che sia un mezzo per raggiungere la Grande Biblioteca di Celeano.

 Stesso effetto di Cats of Ulthar.

 Quando scarti Golden Mead durante il tuo turno, scegli un altro giocatore e guarda la sua mano. Non rivelarla agli altri giocatori . Quindi pesca una carta (ora hai 2 carte in mano) e scartane una.

Se tutti gli altri giocatori ancora in gioco non possono essere scelti (ad esempio a causa di Elder Sign o di Liber Ivonis), questa carta viene scartata senza effetto.

Great Race of Yith

Un' entità psichica che, secoli fa, è fuggita sulla Terra perché il suo pianeta natale era stato distrutto. Sulla Terra abitano grandi esseri conici. Per imparare tutto ciò che c' è da sapere, si proiettano su esseri del passato e del futuro, imprigionando a loro volta queste psiche nei loro corpi conici.

 Quando scarti Great Race of Yith durante il tuo turno, scegli un altro giocatore. Tu e quel giocatore confrontate segretamente le vostre mani.



Il giocatore con il numero più basso viene eliminato dal round. In caso di parità, non succede nulla.

Se tutti gli altri giocatori ancora in gioco non possono essere scelti (ad esempio a causa di Elder Sign o di Liber Ivonis), questa carta viene scartata senza effetto.

Hound of Tindalos

Questi segugi danno la caccia alla loro preda attraverso il tempo e lo spazio e passano attraverso gli angoli, apparendo dal nulla per attaccare. I viaggiatori del tempo facciano attenzione: una volta che un segugio ha fiutato il vostro odore, vi darà la caccia fino alla vostra morte!

-  Stesso effetto di Great Race of Yith.
-  Quando scarti Hound of Tindalos durante il tuo turno, scegli un altro giocatore. Se non è Folle, viene eliminato dal turno.

Se tutti gli altri giocatori ancora in gioco non possono essere scelti (ad esempio a causa di Elder Sign o di Liber Ivonis), questa carta viene scartata senza effetto.

Elder Sign

La teoria più plausibile è che si tratti di un' arma creata dagli Antichi Dei per combattere gli Antichi Dominatori. Si tratta di un simbolo scolpito nella pietra, che può essere usato come repellente contro gli scagnozzi degli Antichi Dominatori.

-  Quando scarti Elder Sign durante il tuo turno, sei immune agli effetti delle carte degli altri giocatori fino all' inizio del proprio turno successivo.

Se tutti i giocatori ancora in gioco, oltre al giocatore di turno, sono immuni, quel giocatore deve scegliere se stesso per gli effetti della sua carta, se possibile.

Liber Ivonis

Questo famoso libro di magia, scritto originariamente da Eibon, il grande mago di Hyperborea, è stato tradotto nel tempo in molte lingue. Questa è la sua edizione latina. Poiché entrambi i libri contengono informazioni sovrapposte e sono pieni di conoscenze blasfeme e proibite, viene spesso paragonato al Necronomicon.



 Stesso effetto di Elder Sign.

 Quando scarti Liber Ivonis durante il tuo turno, non puoi essere messo fuori combattimento da effetti fino alla fine del turno. Questo include:

 Test Sanità (è comunque necessario farli ad ogni turno).

 Qualcuno che scarta Investigators o Deep Ones e indovina correttamente il numero in mano (basta rispondere sì).

 Avere un numero inferiore quando si viene scelti da qualcuno che scarta Great Race of Yith o Hound of Tindalos (effetto sano).

 Scartare Il Necronomicon o Cthulhu durante il proprio turno (effetto Sano).

 Scartare Mi-Go Braincase durante il proprio turno (effetto Sano e Folle).



Professor Henry Armitage

Un professore della Miskatonic University. Ha fatto ricerche sull' ignoto, ha imparato la magia e può dare informazioni preziose a chi osa chiedere.

 Quando scarti il Professor Henry Armitage durante il tuo turno, scegli un giocatore (incluso te stesso). Quel giocatore scarta la sua mano (ma non applica i suoi effetti, a meno che non sia il Necronomicon o Cthulhu)

e pesca una nuova carta. Se il giocatore non può pescare una carta perché il mazzo è vuoto, pesca la carta che è stata rimossa all' inizio del turno.

Se tutti gli altri giocatori ancora in gioco sono immuni, è necessario scegliere se stessi.



Mi-Go

Un essere di Yuggoth. Molto intelligenti e competenti, a volte rubano i cervelli umani e li portano via in provette da laboratorio, e sono in grado di viaggiare a grandi distanze nello spazio.



The Silver Key

Questa chiave, decorata con strani arabeschi, è stata tramandata per generazioni nella famiglia Carter, una famiglia che è stata a lungo collegata a incantesimi proibiti. Secondo Etienne-Laurent de Marigny, apre la porta dell' Altro Lato. Questa chiave, che si dice sia stata forgiata in Hyperborea, apparirà di sua spontanea volontà, una volta soddisfatte le condizioni magiche.



 A differenza di altre carte, i cui effetti si applicano quando vengono scartate, il testo di The Silver Key si applica solo quando è in mano.

Se hai in mano The Silver Key e un' altra carta con un numero superiore a 4, devi scartare The Silver Key. Naturalmente, puoi sempre decidere di scartare The Silver Key anche quando il gioco non lo impone, per attuare un bluff nei confronti degli altri giocatori...

The Shining Trapezohedron

Un oggetto a più facce conservato in una scatola di metallo. Si dice che con esso si possa evocare Nyarlathotep stesso.



 Stesso effetto di The Silver Key. Viene ignorato se si è Folli.

 A differenza di altre carte, i cui effetti sono applicati quando vengono scartati, il testo di The Shining Trapezohedron si applica solo quando è in mano.

Se hai in mano The Shining Trapezohedron e un' altra carta con un numero superiore a 4, vinci il round.



The Necronomicon

Il libro "Kitab Al Azif", scritto dall' "Arabo pazzo" Abdul Alhazred, è stato tradotto e successivamente chiamato "Il Necronomicon". A causa del suo contenuto estremamente pericoloso, la maggior parte delle copie è stata distrutta e quelle rimaste sono per lo più incomplete. È la reliquia che vostro cugino A.J. McBride stava cercando. Trovarla significherebbe probabilmente trovare lui.



8 Se scarti The Necronomicon, non importa come o perché (quindi anche durante un Test di Sanità), perdi le tracce di tuo cugino.

Sei immediatamente eliminato dal gioco.

Se The Necronomicon è stato scartato a causa di un effetto di una carta, gli effetti rimanenti di quella carta non si applicano (non si pesca una carta dal Professor Henry Armitage, per esempio).

Cthulhu

Nella sua dimora a R' lyeh, Cthulhu attende sognando. I seguaci di Cthulhu credono che, quando le stelle saranno allineate, la città sommersa di R' lyeh risorgerà dalle profondità dell' Oceano Pacifico e con essa Cthulhu si risveglierà. Quando ciò accadrà, il mondo si riempirà di paura, orrore e distruzione, e alla fine perirà.



8 Stesso effetto di The Necronomicon.

2 Quando scarti Cthulhu durante il tuo turno, se hai già 2 o più carte Follia nel tuo mazzo degli scarti, vinci il gioco. In caso contrario, perdi il round.

Mi-Go Braincase

8 Quando scarti questa carta durante il tuo turno, perdi il round.

2 Quando scarti questa carta durante il tuo turno, perdi il round.



Credits

Design: Seiji Kanai

Project Lead: Nicolas Bongiu **Graphic Design:** Vincent Dutrait

Rulebook Graphic Design: Hal Mangold **Art:** Vincent Dutrait

Writing: Nicolas Bongiu, Seiji Kanai **Proofing:** Nicolas Bongiu, Mark Wootton

Production: David Lepore

©2017 Alderac Entertainment Group. Love Letter and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672 USA.

All rights reserved. **Printed in China.**

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

Any questions? Contact customerservice@alderac.com

www.alderac.com/loveletter

Un ringraziamento speciale a Kenneth Hite, Seiji Kanai e Vincent Dutrait per averci permesso di utilizzare le loro sembianze per gli investigatori.

