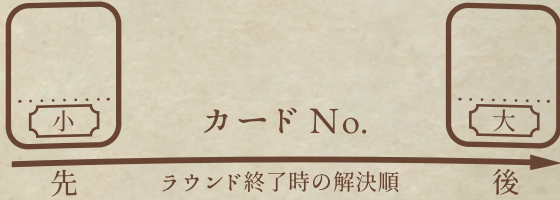


Love Letter Stories

物語置き場用プレイマット



時間

時の流るは平等で無慈悲だ。

あなたは限られた時間の中で、意中の相手の愛を勝ち取らなければならない。

- S 1個：公開【024】
- 2個：公開【025】【026】
- 3個：公開【032】
- 6個：公開【049】
- 7個：公開【050】

E 各ラウンドの終了時、このカードに+🕒

E ラウンドに勝利する：いずれかの「姫/王子」に+✉

E 《8》が手札にある状態でラウンドに勝利する：上記と同じ相手に追加で+✉

017

シナリオ

017

イングリッド姫

「いつか、私にも愛する方ができるのじゃなか」



018

キャラクター：姫/王子

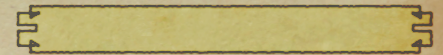
018

ゲームの流れ

- 1: 『ラブレター』を1回プレイします (=1ラウンド)
- 2: ラウンド終了後、《時間 (017)》に🕒を1つ置きます
- 3: 勝者がどのカードで勝ったかを確認し、カード No. が小さい方から順番に E のタグの効果を解決します

- ※ 🕒 や ✉ を置くことでさまざまな効果が発生します
- ※ これを8回(ラウンド)繰り返してゲームは終了します
- ※ ゲームとしては《姫/王子》に最も多く ✉ を置いたプレイヤーが勝者となります。しかし、彼らとの恋がかなわなかったとしても、他の登場人物と新たな絆が芽生えるプレイヤーもいるはずです

歴史



シナリオ / キャラクター

アーレス王子

「運命の相手がどこかにいると信じているよ」



020

キャラクター：姫/王子

020

シナリオ

イングリッド姫

S 各ラウンドの開始時、他の《8姫/王子》を山札から対応するキャラクターカードの下に戻し、《8姫》【016】を山札に加えてもよい。

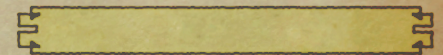
E ✉ 10個：ゲームを終了する。公開【051】

アーレス王子

S 各ラウンドの開始時、他の《8姫/王子》を山札から対応するキャラクターカードの下に戻し、《8王子》【022】を山札に加えてもよい。

E ✉ 10個：ゲームを終了する。公開【051】

歴史



シナリオ / キャラクター

