

Love Letter - Der Zar kommt Das Großspiel

Für 2-4 Spieler

Für dieses Spiel benötigt ihr folgendes Spielmaterial:



16 Personenkarten



1 Übersichtskarte



12 Herzen

Die Personenkarten

Auf jeder Personenkarte ist ein Mitglied der Zarenfamilie oder eine ihnen nahestehende Person abgebildet. In der oberen linken Ecke der Karte ist der Wert der abgebildeten Person angegeben.

Je höher die Zahl ist, desto näher steht die Person der Großfürstin Olga. Großfürstin Olga selbst besitzt den höchsten Wert. Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Textfeld, in dem die Funktion oder die Besonderheit der jeweiligen Personenkarte beschrieben ist.



Übersichtskarte



Die Übersichtskarte gibt neben einer Zusammenfassung des Spielablaufs vor allem einen kurzen Überblick über alle Personenkarten. Zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Personenkarte im Spiel vorhanden ist.

Spielidee

Anfang des 19. Jahrhunderts gab es eine enge verwandtschaftliche Beziehung zwischen dem Haus Hessen-Darmstadt und dem Zarenhof. Ihr letzter Höhepunkt war die Hochzeit der Hessischen Prinzessin Alix mit Zar Nikolaus II. im Jahr 1896. Danach folgten zahlreiche Besuche in der hessischen Heimat. Die Zarenfamilie wohnte in der großherzoglichen Sommerresidenz in der Friedberger Burg.

Für die Kinder Friedbergs war der Besuch der Zarenfamilie im Jahr 1910 eine aufregende Zeit. Sie warteten vor dem Schloss, bis die vier Zarentöchter und der Zarewitsch herauskamen und wichen ihnen den ganzen Tag nicht mehr von der Seite. Wer kommt Großfürstin Olga am nächsten?

Spielvorbereitung

Legt die Übersichtskarte gut sichtbar für alle aus. Die 16 Personenkarten werden gut gemischt. An jeden Spieler wird 1 Personenkarte ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält.

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 Reservekarten gelegt. Sie sind in dieser Runde nicht mehr im Spiel.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch. Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde.

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt diese 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.

Hinweis:

Die Funktionen und Besonderheiten der Personenkarten sind unter „Die Personen“ genauer beschrieben.

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 1 Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde. Ist der Nachziehstapel am Ende des Zuges eines Spielers aufgebraucht, endet die Runde ebenfalls und wird wie folgt ausgewertet: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, decken ihre 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 Belohnung 1 Herz.

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 an Herzen besitzt. Die benötigte Anzahl an Herzen ist abhängig von der Spielerzahl:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Herzen	5	4	3

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Herzen besitzt, ist der Gewinner. Im eher seltenen Fall eines Gleichstands gewinnt jeder am Gleichstand Beteiligte.

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 Oberehrendame Olga von Bützow geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch die Oberehrendame Olga von Bützow 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.



Großfürstin Olga

Die 1895 geborene Olga war die älteste Tochter von Nikolaus und Alexandra. Sie galt als sehr belesen, spontan und schlagfertig und war eine gute Tennisspielerin.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Die **Großfürstin Olga** hat den höchsten Wert der Personenkarten. Da sie keine Funktion besitzt, wird sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du sie ausspielst oder sie aus einem anderen Grund auf deinen Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus.



Zarin Alexandra

Alice Viktoria Helene Luise Beatrice, vom Volk Alix genannt, wurde 1872 als Tochter von Großherzog Ludwig IV. und Prinzessin Alice von Großbritannien und Irland in Darmstadt geboren. 1884 lernte sie anlässlich der Hochzeit ihrer Schwester Elisabeth in St. Petersburg

Nikolaus kennen, den sie 1894 heiratete. Nach ihrem Übertritt zum russisch-orthodoxen Glauben nannte sie sich Alexandra Feodorowna. Das Paar hatte fünf Kinder: Olga, Tatjana, Marie, Anastassia und Alexeij.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Die **Zarin Alexandra** hat den zweithöchsten Wert der Personenkarten. Da sie keine Funktion besitzt, wird sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du zu Beginn deines Zuges deine 2. Handkarte gezogen und Zarin Alexandra in Kombination mit Zar Nikolaus II. oder Zarewitsch Alexeij auf der Hand, dann musst du die Zarin Alexandra 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 Zarin ausspielen, obwohl du weder **Zar Nikolaus II.** noch **Zarewitsch Alexeij** als zweite Karte auf der Hand hast.



Zar Nikolaus II.

Nach dem überraschenden Tod seiner Vaters Zar Alexander III. trat der erst 26-jährige Nikolaus seine Nachfolge an und wurde 1896 als Nikolaus II. zum Zaren gekrönt. Unfähig den Kriegseintritt Russlands 1914 zu verhindern, musste er am 15. März 1917 abdanken. Seine

Familie und ihn deportierte man nach Sibirien.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du **Zar Nikolaus II.** 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.



Zarewitsch Alexeij

Der 1904 geborene Alexeij war nach der Geburt von vier Töchtern der lang ersehnte männliche Thronfolger. Noch am Tag der Geburt wurde ihm per Deklaration der kaiserliche Titel des Thronfolgers und Zarewitsch verliehen. Das

Leben des als verwöhnt, ungestüm und undiszipliniert beschriebenen Zarewitsch stand aber ganz im Schatten der von seiner Mutter übertragenen Bluterkrankheit, der Hämophilie. (Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du **Zarewitsch Alexeij** 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 Handkarte vom Nachziehstapel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarten. Sind alle Mitspieler durch die Zofe geschützt, **musst** du dich selbst wählen und die Funktion des **Zarewitsch Alexeij** ausführen. Muss ein Spieler durch die Funktion von **Zarewitsch Alexeij** die **Großfürstin Olga** ablegen, so scheidet dieser Spieler sofort aus und zieht keine neue Handkarte.



Oberehrendame Olga von Bützow

Olga von Bützow war das Ehrenfräulein von Zarin Alexandra und für die Aufsicht und Erziehung der Zarenkinder verantwortlich.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du die **Oberehrendame Olga von Bützow** ausspielst, lege sie am Ende deines Zuges nicht auf deinen Ablagestapel. Sie bleibt stattdessen offen daneben liegen, bis du wieder am Zug bist, und schützt dich solange vor den Funktionen von Personenkarten. Lege die **Oberehrendame Olga von Bützow** direkt vor deinem nächsten Zug offen auf deinen Ablagestapel – damit ist ihre schützende Funktion beendet.



Großherzog Ernst Ludwig

Ernst Ludwig übernahm 1892 im Alter von 23 Jahren die Regierungsgeschäfte als Großherzog von Hessen-Darmstadt. Für seine vier Jahre jüngere Schwester Alix war er der wichtigste Vertraute und Freund. Er selbst wird als ungewöhnlich lebenswürdige, lebensfreudige, talentreiche, schöpferische und charaktervolle Persönlichkeit beschrieben.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du den **Großherzog Ernst Ludwig** 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 aus. Im Falle eines Gleichstands scheidet keiner der Spieler aus.



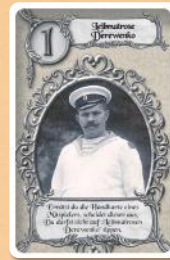
Mönch Rasputin

Die Zarin verfiel 1906 dem Einfluss Girkorij Jefimowitsch Nowyjis, genannt Rasputin, eines Bauern aus Sibirien, der kaum lesen und schreiben konnte. Er verfügte aber über Kenntnisse mit Heilkräutern und erwarb sich durch sein Auftreten und seine Prophezeiungen

den Ruf eines „Heiligen Mannes“. Mehrfach ist belegt, wie er, offensichtlich durch Hypnose, innere Blutungen des Zarewitsch zum Stillstand bringen konnte. Er gewann großen Einfluss am Zarenhof und wurde als „unsichtbarer Herrscher des Reiches“ bezeichnet. Im Dezember 1916 wurde Rasputin von Fürst Jusupow und zwei Mittätern ermordet.

(Foto: Staatsarchiv Darmstadt)

Wenn du **Mönch Rasputin** 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.



Leibmatrose Derewenko

Neben dem Sicherheitsdienst durch russische Geheimpolizei für die ganze Familie war der Leibmatrose Derewenko ausschließlich für die Sicherheit des Zarewitsch zuständig. Immer bei ihm, sorgte er dafür, dass dieser nicht stürzte und sich so eventuell unheilbare Blutungen

zuziehen konnte. Als freundlich und hilfsbereit beschrieben, störte er sich auch nicht an der Friedberger Kinderschar, die immer um die Kinder der Zarenfamilie kreiste.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du **Leibmatrose Derewenko** ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast einen Versuch, die Person auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf *Leibmatrose Derewenko* zu tippen. Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.

Impressum:

Grafikdesign, Satz & Layout: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Realisation: Klaus Ottmaier & Sebastian Hein

Fachliche Beratung, Bildauswahl und historische Texte: Johannes Kögler (Wetterau-Museum) und Lutz Schneider (Stadtarchiv Friedberg)

© 2023 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.

„Love Letter – Der Zar kommt“ basiert auf dem Spiel „Love Letter“ von Senji Kanai veröffentlicht von Pegasus Spiele unter Lizenz von Alderac Entertainment Group. © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele GmbH

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

Pegasus Spiele bedankt sich sehr herzlich für die Unterstützung bei der Umsetzung dieser Spielesammlung bei der Stadt Friedberg, dem Ehepaar Schuchardt, Herrn Kögler, dem Leiter des Wetterau-Museums, und Herrn Schneider, dem Leiter des Stadtarchivs.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele