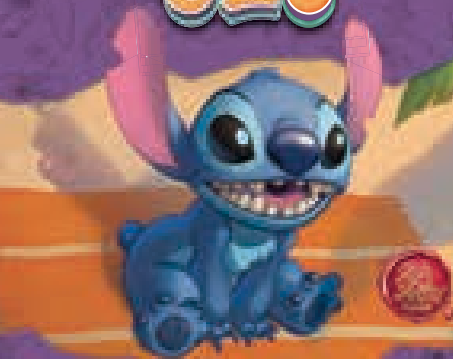


Mission 626



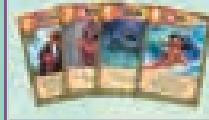
Stitch Règles du jeu

PRÉSENTATION

Oh ! Oh !... Jumba le savant fou a encore fait des siennes ! Stitch se laisse aller à ses penchants destructeurs, et vous devez l'aider à reprendre de bonnes habitudes. Dans ce jeu de déduction rapide, vous essayerez tous de capturer Stitch, avec la complicité de ses meilleurs amis. Mais attention, certaines expériences risquent de virer au chaos ! Parviendrez-vous à accomplir la mission 626 ?

MATÉRIEL

17 CARTES PERSONNAGE 5 CARTES RÉFÉRENCE



1 PION STITCH DOUBLE FACE



12 PIONS VICTOIRE



1 SAC STITCH EN PELUCHE



MISE EN PLACE

1. Donnez 1 carte Référence à chaque joueur et remettez les cartes inutilisées dans le sac. Les cartes Référence indiquent la valeur, l'effet et la quantité de chaque type de carte Personnage.
2. Mélangez les 17 cartes Personnage pour créer le paquet. Placez-le face cachée à portée de tous les joueurs. Si la partie compte 2 ou 3 joueurs, retirez les deux exemplaires de la carte Sparky et remettez-les dans le sac avant de mélanger. Ces deux cartes ne sont pas utilisées à 2 et 3 joueurs.
3. Prenez la première carte du paquet et mettez-la de côté face cachée sans la regarder. Elle ne sera pas utilisée cette manche-ci.
4. Distribuez 1 carte du paquet à chaque joueur en tant que main de départ.
5. Celui d'entre vous qui a vu Lilo & Stitch le plus récemment prend le pion Stitch, face Gentil visible. Son voisin de gauche effectue son tour en premier.

2

STITCH

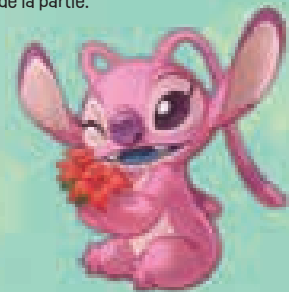
Pendant la partie, Stitch peut être soit Destructeur, soit Gentil, mais jamais les deux en même temps. Si une carte fait référence à Stitch, elle se réfère au pion, quelle que soit la face sur laquelle il se trouve. À tout moment de la partie, seul un joueur détient Stitch : il s'agit du joueur devant lequel est placé le pion Stitch.



Prendre et passer Stitch : Si une carte vous indique de prendre Stitch, prenez Stitch (peu importe où il se trouve) et placez-le devant vous. Vous détenez maintenant Stitch. Si une carte vous indique de passer Stitch, prenez-le à son propriétaire actuel et donnez-le au joueur indiqué. Ne retournez jamais le pion Stitch si vous n'y êtes pas invité.

3

Retourner le pion Stitch : Si une carte vous indique de retourner Stitch, retournez Stitch (peu importe où il se trouve) sur son autre face sans le déplacer. C'est ainsi que Stitch passe de Gentil à Destructeur et vice versa au cours de la partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule selon plusieurs manches. Lorsqu'une carte est dans la main d'un joueur, ce dernier la « détient ». Pour remporter une manche, vous devez être le dernier joueur en lice ou détenir la carte dont la valeur est la plus élevée une fois le paquet épuisé.

4

TOUR DES JOUEURS

Effectuez vos tours de jeu en sens horaire. À votre tour, piochez 1 carte du paquet. Choisissez et jouez ensuite l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

Une carte jouée reste face visible devant vous, et vous gardez l'autre en main.

QUITTER LA MANCHE

Certains effets de cartes vous forcent à quitter la manche en cours.

Lorsque cela se produit, défaussez immédiatement votre main face visible devant vous (sans résoudre l'effet de la carte qu'elle contenait). Si vous détenez Stitch, donnez-le au joueur qui vous a fait quitter la manche.

Jusqu'au début de la prochaine manche, vous ne pouvez plus être ciblé par des effets de cartes et vous passez votre tour.

CARTES JOUÉES ET DÉFAUSSÉES

Il est primordial que chaque joueur sache quelles cartes ont déjà été jouées et quelles cartes il reste dans le paquet. Par conséquent, chaque carte jouée ou défaussée doit toujours rester visible de tout le monde.

5

FIN DE LA MANCHE

La manche peut s'achever de deux manières : soit quand le paquet est épuisé, soit lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en lice.

Épuisement du Paquet

Si le paquet se retrouve vide, tous les joueurs encore en lice révèlent et comparent les cartes de leur main après le tour du joueur actif.

Si un joueur détient Stitch sur sa face Gentil, il ajoute 2 au nombre indiqué sur la carte qu'il a en main et il gagne en cas d'égalité. Si un joueur détient Stitch sur sa face Destructeur, il soustrait 2 au nombre indiqué sur la carte qu'il a en main et il perd en cas d'égalité.

Le joueur qui détient la carte dont la valeur est la plus élevée remporte la manche et gagne 1 pion Victoire.

Dans le cas extrêmement rare d'une égalité pour la valeur la plus élevée entre des joueurs ne détenant pas le pion Stitch sur sa face Gentil, alors tous les joueurs à égalité (sauf le joueur détenant Stitch sur sa face Destructeur, le cas échéant) remportent cette manche et gagnent 1 pion Victoire chacun.

6

Dernier Joueur en Lice

Si vous êtes le seul joueur à participer encore à la manche en cours (car tous les autres ont dû la quitter suite à des effets de cartes), celle-ci s'achève immédiatement ; vous la remportez et gagnez 1 pion Victoire.



REMPORTER LA PARTIE

La partie s'achève lorsqu'un joueur détient suffisamment de pions Victoire pour gagner (ce qui dépend du nombre de joueurs, voir tableau ci-dessous). Il est possible que plusieurs joueurs remportent simultanément la partie.

	2	3	4	5
	5	4	3	3

7

COMMENCER LA MANCHE SUIVANTE

Pour débiter la prochaine manche, réitérez les étapes 2 à 4 de la mise en place.

Le joueur qui a remporté la manche précédente prend Stitch sur sa face Gentil et son voisin de gauche effectue son tour en premier.

Si la manche précédente s'est soldée par une égalité, le joueur qui détenait Stitch le garde et le place sur sa face Gentil. Son voisin de gauche effectue son tour en premier.

EFFETS DES CARTES

Le nombre de fleurs représentées sur la planche de surf, sous le titre de chaque carte, indique le nombre d'exemplaires de cette carte que contient le paquet.



0. Gantu (2)

Passez Stitch au voisin de gauche de son propriétaire actuel.



1. Mme la Présidente du Grand Conseil (3)

Choisissez un autre joueur et indiquez un nombre. Si le joueur choisi détient une carte d'une valeur égale à ce nombre, il quitte la manche.

- * Vous pouvez choisir le nombre 1.



2. Cobra Bubbles (2)

Choisissez un autre joueur et regardez discrètement sa main (sans la montrer à quiconque). Si le joueur détient Lilo ou Nani, il quitte la manche.



3. Sparky (2)

Choisissez un autre joueur et comparez discrètement vos deux mains. Celui d'entre vous qui détient la carte dont la valeur est la plus faible quitte la manche.

Sparky, suite

- * En cas d'égalité, rien ne se produit. Stitch, quelle que soit sa face, n'influence PAS les égalités avec Sparky.
- * Si le joueur qui détient Stitch joue Sparky et perd, considérez que le joueur choisi l'a contraint à quitter la manche (il reçoit donc Stitch).
- * Rappel : retirez Sparky des parties à 2 ou 3 joueurs.



4. Jumba (2)

Retournez Stitch sur son autre face.



5. Angel (1)

Prenez Stitch. S'il se trouve sur sa face Gentil, jouez un tour supplémentaire.



5. Leroy (1)

Si un joueur détient Stitch sur sa face Destructeur, il quitte la manche. Prenez Stitch.

Leroy, suite

- * Attention ! Vous pouvez vous contraindre vous-même à quitter la manche. Dans ce cas, passez Stitch à votre voisin de gauche.



6. David (1)

Jusqu'à votre prochain tour, les effets de carte des autres joueurs ne peuvent pas vous cibler.

- * Les effets de carte qui ne vous ciblent pas directement, mais qui vous affectent tout de même (comme ceux des cartes Gantu, Jumba, Angel, Leroy et Lilo) peuvent être joués contre vous. Par exemple, David ne peut pas empêcher Gantu de passer Stitch à son voisin de gauche.

- * Vous n'êtes pas « protégé » contre Leroy, qui vous contraint donc à quitter la manche, car son effet n'oblige pas à choisir un joueur.

- * Dans le cas extrêmement rare où tous les autres joueurs encore en lice seraient

David, suite

protégés par David au moment où vous jouez une carte, si cette dernière nécessite que vous choisissiez un autre joueur, elle n'a pas d'effet.



6. Pikly (1)

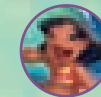
Choisissez un autre joueur et échangez votre main contre la sienne. Si le joueur choisi détient Stitch, il peut vous le donner pour empêcher l'échange.



7. Nani (1)

Choisissez un autre joueur. Il prend Stitch.

- * Vous pouvez choisir le joueur qui détient déjà Stitch. Vous ne pouvez pas vous choisir vous-même.



8. Lilo (1)

Prenez Stitch. S'il se trouve sur sa face Destructeur, retournez-le sur sa face Gentil.

- * Si Stitch se trouve déjà sur sa face Gentil, ne le retournez pas.

AIDE DE JEU

MISE EN PLACE ET DÉBUT DE LA MANCHE

Mélangez les 17 cartes Personnage. Mettez-en 1 de côté face cachée. Donnez Stitch, sur sa face Gentil, au joueur qui a remporté la manche précédente. Le joueur à sa gauche est le premier joueur.

TOUR DE JEU

Piochez 1 carte. Jouez l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

FIN DE LA MANCHE

La manche peut s'achever de deux manières, et le vainqueur gagne 1 pion Victoire :

- * Si le paquet est épuisé, le joueur qui détient Stitch sur sa face Gentil ajoute 2 au nombre indiqué sur sa carte en main ; le joueur qui détient Stitch sur sa face Destructeur soustrait 2 au nombre indiqué sur sa carte en main. La carte dont la valeur est la plus élevée l'emporte.
- * Si tous les joueurs sauf un ont quitté la manche, celui qui reste en lice l'emporte.

CRÉDITS

Conception du jeu : Jorge Zhang

Conception originale de *Love Letter* : Seiji Kanai

Conception graphique : Jay Hernishin, Randy Delven, Erika Floyd

Direction créative : Bree Woodward

Direction artistique : Alex Accorsi

Production : Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

Relecture : Dan Varrette

Marketing : Krystal Rose, Preston Wing

Direction du studio : Mike Hummel

Équipe Z-Man Games : Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

Illustrations de Fireball Studio : Alex Accorsi, Ondine Champetier de Ribes, Eilene Cherie

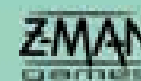
Testeurs : Brandon Dietz, Drew Fornoff, Jonathan Hinds, Sophia Intravaia, Dylan Keitz-Playford, Jack Kinsman, Eddie Kovach, Karolina Krajewska, Ken Lauer, Josh Lawrence, Colleen McGough, Colt Smith, Jonathan Westfall, Chenshu Yu, Jonathan Zhanay et tant d'autres

Adaptation française par Edge Studio

Traduction : Magali Plouzane Delobbe

Supervision : Pauline Marcel

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
ZManGames.com

©Disney, Love Letter et Z-Man Games sont ©/TM de Z-Man Games. Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distributed in/Distribué au Canada by/par Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

