



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 essaierez tous de capturer Stitch, avec la complicité de ses meilleurs amis. Mais attention, certaines expériences risquent de vire 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.

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 détechez 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.

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.

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 envoient en lice et échangent 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.

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.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

REMPORTEZ LA PARTIE

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

1	2	3	4	5
6	5	4	3	3
7				

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.

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 envoient en lice et échangent 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.

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.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

REMPORTEZ LA PARTIE

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

1	2	3	4	5
6	5	4	3	3
7				

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.

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 envoient en lice et échangent 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.

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.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

REMPORTEZ LA PARTIE

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

1	2	3	4	5
6	5	4	3	3
7				

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.

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 envoient en lice et échangent 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.

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.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

REMPORTEZ LA PARTIE

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

1	2	3	4	5
6	5	4	3	3
7				

COMMENCER LA MANCHE SUIVANTE

Pour débuter la prochaine manche, réitez 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.



8

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)

Retournez Stitch sur son autre face.

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.

4. Jumba (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.

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.

6. David (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.

8. Lilo (1)

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

9. Leroy, suite

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

10. David, suite

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

11. Nani (1)

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.

12. Leroy, suite

* 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.

13. David, suite

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

14. Nani (1)

* 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.

15. Lilo (1)

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

16. David, suite

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

17. Nani (1)

* Si tous les joueurs sauf un ont quitté la manche, celui qui reste en lice l'emporte.

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 Kama

Conception graphique : Hayashihi, Randy Lee, Erik Lloyd

Direction créative : Ben Woodward

Direction artistique : Ale Accorsi

Production : Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

Relecture : Dan Varratt

Marketing : Krysia Rose, Preston Wing

Direction du studio : Mike Hume

Équipe Z-Man Games : Bryan Brummel, Randy Lee, Kevi Elshayrig, Guadalupe Gonzalez, Hayashihi, Mike Hume, Krysia Rose, Preston Wing, Ben Woodward, Jorge Zhang

Illustrations de l'édition studio : Ale Accorsi, Oriane Chauvet et Sébastien Chevrel

Testeurs : Bradon Ditz, Drew Froph, Jonathan Hinds, Sophia Intravia, Dylan Keay, Pliny, Jack Kisman, Eddie Kovach, Karolina Krajewska, Ben Lauer, Josh Lawrence, Coleen McGough, Colleen Smith, Jonathan Westfall, Chester Yiu, Jonathan Zhai et d'autres

Adaptation française par Edé Studio

Traduction : Magali Pilat et Hélène Drobé

Supervision : Pauline Marceau

Mise en page : Sandra Gallego Márquez



199 County Rd B2 West
Rossville, MN 55131 USA
651-391-095
Z-ManGames.com



Address sur www.zmanfrance.fr

