Rošťák 626

Disney Stitch

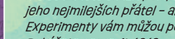
Pravidla hry

PŘEHLED

A jéje... Jumba znovu zkouší ty svoje šílené vědecké kousky. Stitch už zase řádí! Jestli bude ještě někdy hodný, to záleží jen na vás. V této svižné dedukční hře se budete snažit polapit Stitche za pomoci jeho nejmilejších přátel – ale pozor, některé Experimenty vám můžou pořádně zavařit! Dokážete napravit 626?

OBSAH

17 KARET POSTAV



5 PŘEHLEDOVÝCH KARET

1 OBOUSTRANNÝ ŽETON STITCHE

12 ŽETONŮ VÍTĚZSTVÍ

1 PLYŠOVÝ PYTLÍK

PŘÍPRAVA HRY

1. Rozdejte každému hráči přehledovou kartu. Zbývající vraťte do pytlíku. *Na přehledových kartách najdete čísla, efekty a počet všech druhů karet.*
2. Zamíchejte 17 karet s postavami. Takto vytvořený balíček položte tak, aby na něj všichni hráči dosáhli. Pokud hrajete ve 2 až 3 hráčích, před vytvořením balíčku najděte obě karty Spárky a vraťte je do pytlíku. Ve hře pro 2–3 hráče se nepoužívají.
3. Sejměte horní kartu, nedívejte se na ni a odložte ji stranou lícem dolů. *S touto kartou v tomto kole hrát nebudete.*
4. Rozdejte každému hráči po jedné kartě z balíčku.
5. Hráč, který jako poslední viděl film nebo seriál *Lilo a Stitch*, si vezme žeton Stitche a položí ho před sebe stranou s hodným Stitchem vzhůru. Začíná hráč po jeho levici.

STITCH

Během hry může Stitch být buď Experiment 626, nebo Hodný Stitch, nikdy ne obojí. Pokud text na kartě odkazuje ke Stitchovi, myslí se tím tento žeton bez ohledu na to, jak je zrovna otočený. Stitche má vždy jen jeden hráč. Daný hráč si před sebe položí žeton Stitche.

Získání Stitche: Pokud vám text na kartě říká, abyste si vzali Stitche, vezměte si žeton Stitche (ať už je kdekoli), neotáčejte ho a položte ho před sebe. Teď máte Stitche vy.

Otočení Stitche: Pokud text na kartě říká, abyste Stitche otočili, otočte žeton (ať je kdekoli) na druhou stranu, ale nechte ho na místě. Takto se v průběhu hry z Hodného Stitche stává Experiment 626 a naopak.

PRŮBĚH HRY

Hra se dělí do několika kol. V ruce si necháváte vždy jen 1 kartu. Kolo vyhráváte, pokud v balíčku dojdou karty a máte v ruce kartu s nejvyšším číslem nebo pokud všichni ostatní hráči vypadnou ze hry.

TAH HRÁČE

Hráči se na tahu střídají po směru hodinových ručiček. Na začátku tahu si doberte z balíčku 1 kartu. Potom si vyberte 1 ze svých 2 karet, zahrajte ji a vyhodnoťte její efekt.

Kartu zahrajete tak, že ji vyložíte před sebe lícem vzhůru. Druhou kartu si nechejte v ruce.

2 KOLA VEN

Efekty některých karet vás mohou ze stávajícího kola vyřadit.

Když k tomu dojde, odhoďte svou kartu lícem vzhůru před sebe (její efekt nevyhodnocujte). Pokud máte Stitche, dejte ho hráči, který vás z kola vyřadil.

Po vypadnutí z kola už na vás neplatí efekty karet a váš tah se přeskakuje až do začátku kola nového.

ZAHRANÉ A ODHOZENÉ KARTY

Je důležité vědět, které karty už byly zahrány a které jsou stále v balíčku. Proto musí být všechny zahrané i odhozené karty **stále všem na očích**.

KONEC KOLA

Kolo může skončit jedním ze dvou způsobů: **v balíčku dojdou karty**, nebo ve hře zůstane **jediný hráč**.

V balíčku došly karty

Pokud v balíčku kdykoli dojdou karty, kolo končí. Všichni hráči, kteří jsou stále ve hře, odhalí své karty a vzájemně si je porovnají.

Pokud má některý z hráčů u sebe Hodného Stitche, přičte si k číslu své karty 2 a vyhrává v případě stejného nejvyššího počtu bodů. Pokud má některý z hráčů u sebe Experiment 626, odečte si od čísla své karty 2 a v případě stejného nejvyššího počtu bodů prohrává.

Hráč s nejvyšším číslem karty v ruce vyhrává a získává 1 žeton vítězství.

Ve vzácném případě, že dojde k remíze a kartu s nejvyšším číslem má více hráčů, ale žádný z nich nemá Hodného Stitche, 1 žeton vítězství získávají všichni remizující hráči (kromě hráče s Experimentem 626).

Zůstal jediný hráč

Pokud jste jediným hráčem ve hře (všichni ostatní z kola vypadli kvůli efektům karet), kolo okamžitě končí. Získáváte 1 žeton vítězství.

Vítězství

Hra končí, jakmile některý z hráčů nasbírá dostatek žetonů vítězství. Viz tabulku níže. Vítězů může být i víc.

	2	3	4	5
	5	4	3	3

ZAČÁTEK DALŠÍHO KOLA

Nové kolo rozehrajete zopakováním kroků 2–4 přípravy hry.

Vítěz předchozího kola si vezme žeton Hodného Stitche a začne hráč po jeho levici.

Pokud v minulém kole vyhrálo více hráčů, vezme si Hodného Stitche hráč, u kterého Stitch skončil, a kolo začíná hráč po jeho levici.

EFEKTY KARET

Počet kytiček pod názvem karty znázorňuje, kolik stejných karet se v balíčku nachází.

0. Gantu (2x)

Pošlete Stitche hráči po levici.

1. Prezidentka Federace (3x)

Vyberte si jiného hráče a tipněte si číslo karty, kterou má v ruce. Pokud má daný hráč kartu s tímto číslem opravdu v ruce, vypadává z kola.

* Můžete tipovat i 1.

2. Cobra Bubbles (2x)

Vyberte si jiného hráče a podívejte se, jakou kartu má v ruce, ale nikomu dalšímu ji neukazujte. Pokud má Lilo nebo Nani, vypadává z kola.

3. Spárky (2x)

Vyberte si jiného hráče a vzájemně si porovnejte karty v ruce, ale nikomu dalšímu je neukazujte. Ten s nižším číslem vypadává z kola.

Sparky (2x) – pokračování

* Při remíze se nestane nic. Na remízy při porovnávání karet (efekt karty Spárky) Hodný Stitch ani Experiment 626 nemají vliv.
* Pokud Spárkyho zahraje hráč, který má Stitche, a jeho karta má nižší číslo než soupeřova, získá Stitche soupeř, jelikož hráče vyřadil z kola.
* Nezapomeňte: Ve hrách 2 až 3 hráčů se s kartami Spárky nehraje.

4. Jumba (2x)

Otočte žeton Stitche na druhou stranu.

5. Andělka (1x)

Vezměte si Stitche. Pokud je Hodný, hrajte ještě jednou.

5. Leroy (1x)

Pokud má některý hráč Experiment 626, vypadává z kola. Vezměte si Stitche.

* Pozor! Efektem této karty můžete vyřadit z kola i sami sebe. Pokud se to stane, pošlete Stitche hráči po levici.

6. David (1x)

Do svého dalšího tahu jste imunní vůči efektům karet.

* Imunita neplatí na efekty karet, které nejsou cíleny přímo na vás, ale přesto se vás týkají (např. efekty karet Gantu, Jumba, Andělka, Leroy a Lilo). Příklad: Pokud jste zahráli Davida, následující hráč zahraje kartu Gantu a vy máte Stitche, musíte ho poslat hráči po levici. Efekt Davida tady neplatí.
* Stejně tak vás Leroy může vyřadit z kola. Efekt této karty totiž nevyžaduje zvolení cílového hráče.

David (1x) – pokračování

* Ve vzácném případě, že zahrajete kartu, jejíž efekt vyžaduje zvolení některého hráče, ale všichni zbývající hráči jsou „pod ochranou“ karty David, se efekt vámi zahrané karty nevyhodnotí.

6. Pleakley (1x)

Vyberte si jiného hráče a vyměňte si s ním karty. Pokud má daný hráč Stitche, může vám ho dát, a tím výměně karet zamezit.

7. Nani (1x)

Vyberte si jiného hráče.
Daný hráč si vezme Stitche.

* Můžete zvolit i hráče, který Stitche v danou chvíli má. Sebe zvolit nemůžete.

8. Lilo (1x)

Vezměte si Stitche. Pokud je otočený stranou Experiment 626 vzhůru, otočte ho na Hodného Stitche.

* Pokud už je otočený stranou Hodný Stitch vzhůru, neotáčejte ho.

RYCHLÝ PŘEHLED

PŘÍPRAVA A ZAHÁJENÍ KOLA

Zamíchejte 17 karet s postavami. Jednu z nich licem dolů odložte stranou. Vítězi minulého kola dejte Hodného Stitche. Začíná hráč po jeho levici.

PRŮBĚH TAHU

Doberte si 1 kartu. Zahrajte jednu ze svých dvou karet a vyhodnoťte její efekt.

KONEC KOLA

Kolo může skončit dvěma způsoby a vítěz dostane 1 žeton vítězství:

* Pokud v balíčku došly karty, hráč s Hodným Stitchem si k číslu karty v ruce přičte 2, hráč s Experimentem 626 si od čísla karty v ruce 2 odečte. Hráč s nejvyšším číslem karty vyhrává.
* Pokud ve hře zůstal 1 hráč, stává se vítězem.

AUTOŘI

Návrh hry: Jorge Zhang
Návrh původní hry Milostný dopis: Seiji Kanai
Grafický návrh: Jay Hernishin, Randy Delven, Erika Floyd
Kreativní vedení: Bree Woodward
Umělecká režie: Alex Accorsi
Produkce: Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang
Editace textu: Dan Varrette
Marketing: Krystal Rose, Preston Wing
Ředitel studia: Mike Hummel
Tým Z-Man: Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang
Ilustrace od Fireball Studio: Alex Accorsi, Ondine Champetier de Ribes, Eliene Cherie
Testování hry: 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 a další
Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o.
Překlad: Eliška Boudová
Editor: Michal Ekrt

Z-MAN games
1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

©Disney. Love Letter a Z-Man Games jsou ®/TM společnosti Z-Man Games. Skutečné součásti se mohou od ilustrací lišit.