

Experimento

626



RESUMEN

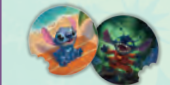
Oh, oh... El Dr. Jumba sigue haciendo de las suyas y Stitch vuelve a las andadas. ¡De ti depende que se porte bien! En este rápido juego de deducción, deberás capturar a Stitch con la ayuda de sus amigos más queridos... ¡Pero cuidado, hay otros experimentos sueltos provocando el caos! ¿Encontrarás al Experimento 626 antes que tus oponentes?

CONTENIDO

17 CARTAS DE PERSONAJE 5 CARTAS DE AYUDA



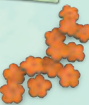
1 FICHA DE STITCH DE DOBLE CARA



1 BOLSA DE STITCH DE PELUCHE



12 FICHAS DE VICTORIA



1

PREPARACIÓN

- Entrega a cada participante 1 carta de Ayuda. Si sobra alguna, devuélvela a la bolsa del juego. Las cartas de Ayuda contienen un listado del valor, el efecto y la cantidad de copias de cada Personaje del juego.
- Baraja las 17 cartas de Personaje para crear un mazo de robo. Deja ese mazo, bocabajo, al alcance de todo el mundo. Si estás jugando una partida de 2 o 3 participantes, devuelve a la bolsa del juego las dos copias de la carta Sparky antes de barajar el mazo, no las vais a necesitar.
- Roba la carta superior del mazo y, sin revelarla, déjala **bocabajo** a un lado. Esta carta no entrará en juego durante esta ronda.
- Reparte a cada participante 1 carta del mazo. Esa será su mano inicial.
- Quien haya visto la película *Lilo & Stitch* más recientemente toma la ficha de Stitch y la pone frente a sí, con el lado de Stitch Bueno visible. La persona sentada a su izquierda jugará en primer lugar.

2

STITCH

A lo largo de la partida, Stitch puede ser Bueno o comportarse como el Experimento 626, pero nunca podrá ser ambas cosas. Si una carta menciona a Stitch, estará haciendo referencia a la ficha de Stitch independientemente del lado en el que se encuentre. La ficha de Stitch debe estar en posesión de alguien en todo momento. Quien tenga la ficha de Stitch deberá ponerla en su área de juego sobre la mesa.



Robar a Stitch: si una carta indica que robes a Stitch, tómalo (esté donde esté) y ponlo frente a ti sin darle la vuelta a la ficha. Ahora tienes a Stitch.

Darle la vuelta a la ficha de Stitch: si una carta indica que le des la vuelta a la ficha de Stitch, dale la vuelta (esté donde esté) pero no se la quites a su propietario. Esta es la manera en la que pasa de Stitch Bueno a Experimento 626 y viceversa durante la partida.

3



CÓMO JUGAR

La partida se juega en una serie de rondas. La carta que tienes es tu carta en mano. Ganas la ronda si tienes la carta de mayor valor una vez que se agota el mazo, o cuando todas las demás personas quedan eliminadas de la ronda.

4

TU TURNO

Los turnos se suceden siguiendo el sentido horario. En tu turno, debes robar 1 carta del mazo, jugar 1 de las 2 cartas que tienes en tu poder, y resolver el efecto de la carta.

La carta jugada permanece en tu área de juego bocarriba, y la otra carta la conservas en tu mano.

ELIMINACIÓN

Algunos efectos te eliminan de la ronda actual. Cuando esto sucede, descarta tu mano bocarriba frente a ti, sin resolver su efecto. Si tienes a Stitch, dáselo a la persona que provocó tu eliminación.

Hasta la siguiente ronda, nadie podrá elegirte para resolver los efectos de sus cartas, y no jugarás ningún turno.

CARTAS JUGADAS Y CARTAS DESCARTADAS

Es importante saber qué cartas se han jugado durante la ronda, por lo que las cartas jugadas o descartadas **deben estar siempre a la vista de todo el mundo.**

5

FINAL DE LA RONDA

La ronda finaliza de una de estas dos maneras: **cuando el mazo de robo se agota**, o cuando **solo queda 1 persona en juego en la ronda.**

El mazo de robo se agota

Si el mazo de robo no tiene cartas al final de un turno, la ronda termina y quienes sigan en la ronda revelan sus cartas a la vez.

Si alguien tiene la ficha de Stitch Bueno, sumará 2 al valor de la carta que haya revelado y ganará los desempates, pero si alguien tiene la ficha de Experimento 626, deberá restar 2 al valor de la carta que haya revelado y perderá los desempates.

Quien tenga la carta con el valor más alto gana la ronda y recibe 1 ficha de Victoria.

En el raro caso de que se dé un empate y nadie tenga la ficha de Stitch Bueno, todas las personas empatadas (menos quien tenga la ficha de Experimento 626) ganan la ronda y 1 ficha de Victoria cada una.

6

Solo queda 1 persona en la ronda

Cuando solo quede una persona en la ronda, y por tanto todas las demás estén eliminadas, la ronda finaliza de inmediato; esa persona gana la ronda y recibe 1 ficha de Victoria.



CÓMO GANAR LA PARTIDA

La partida finaliza cuando alguien tiene suficientes fichas de Victoria para ganar en función del número de participantes (ver la tabla más abajo). La partida la pueden ganar varias personas al mismo tiempo.

	2	3	4	5
	5	4	3	3

7

SIGUIENTE RONDA

Para comenzar una nueva ronda, repite los pasos 2 a 4 de la preparación.

La persona que ganó la ronda anterior recibe la ficha de Stitch Bueno. La persona sentada a su izquierda jugará en primer lugar.

Si la ronda anterior terminó con una victoria de varias personas, quien tuviera la ficha de Stitch al final de la ronda se la quedará y la pondrá con el lado de Stitch Bueno. La persona sentada a su izquierda jugará en primer lugar.

EFFECTOS DE LAS CARTAS

La cantidad de flores que aparecen en la tabla de surf, debajo del título de cada carta, indica cuántas copias hay de esa carta en la baraja.

Gran Consejera

8



0. Gantu (2)

Pasa la ficha de Stitch a la persona situada a su izquierda.



1. Gran Consejera (3)

Elige a otra persona y di un valor. Esa persona queda eliminada de la ronda si tiene en su mano una carta con el valor nombrado.

* Puedes decir el 1.



2. Cobra Burbuja (2)

Elige a otra persona y mira en secreto la carta de su mano. Esa persona queda eliminada de la ronda si tiene a Lilo o a Nani.



3. Sparky (2)

Elige a otra persona. Esa persona y tú comparáis en secreto la carta que tenéis en la mano. La persona con el valor más bajo queda eliminada de la ronda.

9

Sparky (2) continuación

* En caso de empate, no pasa nada. Ni Stitch Bueno ni el Experimento 626 suman o restan nada en esta comparación.

* Si quien juega a Sparky pierde y tiene la ficha de Stitch, se considera que la persona a la que desafió le ha eliminado de la ronda (y por tanto, esta toma la ficha de Stitch).

* Recuerda que Sparky no está en juego en partidas de 2 o 3 participantes.



4. Dr. Jumba (2)

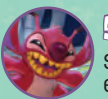
Dale la vuelta a la ficha de Stitch.



5. Ángel (1)

Roba la ficha de Stitch. Juega otro turno si la ficha estaba en el lado de Stitch Bueno.

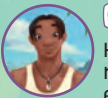
10



5. Leroy (1)

Si alguien tiene al Experimento 626, esa persona queda eliminada de la ronda. Roba la ficha de Stitch.

* ¡Cuidado! Puedes llegar a eliminarte si juegas esta carta y tienes al Experimento 626. Si se da el caso, pasa la ficha de Stitch a la persona de tu izquierda.



6. David (1)

Hasta el inicio de tu siguiente turno, nadie puede elegirte para resolver los efectos de su carta.

* Debes seguir aplicando los efectos de las cartas que no te afecten directamente, es decir, que no precisen que te elijan pero que se jueguen contra ti (como los efectos de las cartas de Gantu, Dr. Jumba, Ángel, Leroy y Lilo). Por ejemplo, si tienes la ficha de Stitch, David no puede evitar que, debido al efecto de Gantu, debas pasar la ficha de Stitch a tu izquierda.

11

David (1) continuación

* Leroy puede eliminarte, ya que su efecto no precisa elegir a otra persona.

* Si todo el mundo que queda en juego tiene la protección de David y juegas una carta que requiera que elijas a otra persona, descártala sin aplicar su efecto.



6. Agente Pleakley (1)

Intercambia la carta de tu mano con la de otra persona a tu elección. Si esa persona tiene la ficha de Stitch, te la puede entregar para evitar el intercambio de cartas.

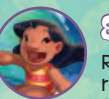


7. Nani (1)

Elige a otra persona para que robe la ficha de Stitch.

* Puedes elegir a la persona que ya tenga la ficha de Stitch, pero no puedes elegirte a ti.

12



8. Lilo (1)

Roba la ficha de Stitch. Si es el Experimento 626, dale la vuelta al lado de Stitch Bueno.

* Si ya estaba con el lado de Stich Bueno hacia arriba, no le des la vuelta.



13

REFERENCIA RÁPIDA

PREPARACIÓN Y NUEVA RONDA

Baraja las 17 cartas de Personaje. Deja a un lado 1 carta bocabajo. Entrega la ficha de Stitch a la persona que ganó la última ronda. La persona sentada a su izquierda juega en primer lugar.

TU TURNO

Roba 1 carta. Juega 1 de tus 2 cartas y resuelve su efecto.

FINAL DE LA RONDA

La ronda finaliza de una de estas dos maneras, y quien la gane recibe 1 ficha de Victoria:

* El mazo de robo se agota: la persona que tenga la ficha de Stitch suma 2 al valor de su carta si está en el lado Bueno, o resta 2 al valor de su carta si está en el lado del Experimento 626. Quien tenga la carta de valor más alto gana la ronda.

* Solo queda una persona en la ronda: esa persona gana la ronda.

CRÉDITOS

Diseño adicional: Jorge Zhang

Diseño original de *Love Letter*: Seiji Kanai

Diseño Gráfico: Jay Hernishin, Randy Delven, Erika Floyd

Dirección creativa: Bree Woodward

Dirección de Arte: Alex Accorsi

Producción: Guadalupe González, Jorge Zhang

Edición: Dan Varrette

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: María José Barrios

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Jefe de Estudio: Mike Hummel

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

Agradecimientos: Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Joe DeSimone, Halley Feil, Emily Frenchik, Austin Litzler, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Luke Peterschmidt, Sean Ryan, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Ilustraciones del estudio Fireball: Alex Accorsi, Ondine Champetier de Ribes, Eilene Cherie

Pruebas de juego: 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 y muchos más...

Z-MAN
games

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

©Disney. Love Letter y Z-Man Games son ®/TM de Z-Man Games. Los componentes reales pueden variar de los mostrados.