



PANORAMICA

Ooh... Jumba è di nuovo alle prese coi suoi trucchetti da scienziato pazzo. Stitch è tornato a essere distruttivo ed è compito vostro aiutarlo a rimettersi sulla buona strada. In questo rapido gioco di deduzione i giocatori si sfideranno per catturare Stitch e assicurarsi l'aiuto dei suoi più cari amici, ma attenzione, perché alcuni esperimenti potrebbero portare il caos! Riuscirete a trovare un rimedio per 626?

CONTENUTO

17 CARTE PERSONAGGIO 5 CARTE CONSULTAZIONE

1 SEGNALINO STITCH A DUE FACCIE

12 SEGNALINI VITTORIA

1 SACCHETTO STITCH DI PELUCHE 1

PREPARAZIONE

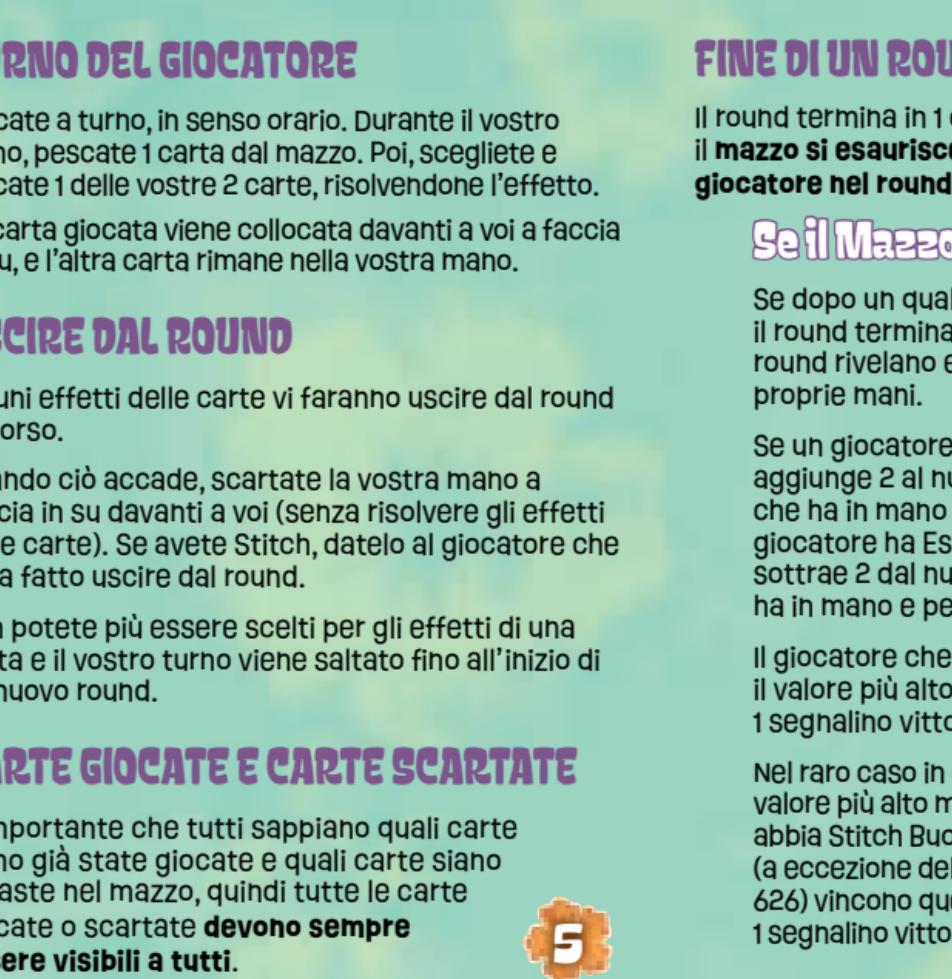
1. Distribuite 1 carta consultazione a ogni giocatore e rimettete le eventuali carte consultazione rimanenti nel sacchetto. Le carte consultazione elencano i valori, gli effetti e la quantità di ogni tipo di carta personaggio.

2. Mescolate le 17 carte personaggio per formare un mazzo e collocatelo a faccia in giù dove tutti i giocatori possano raggiungerlo. Se state giocando una partita con 2 o con 3 giocatori, rimuovete entrambe le copie della carta Sparky e rimettetelle nel sacchetto prima di mescolare il mazzo; non verranno utilizzate nelle partite con 2 o con 3 giocatori.

3. Prendete 1 carta dalla cima del mazzo e mettetela da parte a faccia in giù senza guardarla. Questa carta non verrà utilizzata in questo round.

4. Distribuite 1 carta dal mazzo a ogni giocatore per formare la propria mano di partenza.

5. Il giocatore che ha guardato *Lilo & Stitch* più di recente prende il segnalino Stitch, con il lato Stitch Buono visibile. Il giocatore alla sua sinistra effettua il primo turno.



STITCH

Il round termina in 1 dei 2 seguenti modi: quando il mazzo si esaurisce o quando rimane 1 solo giocatore nel round.

FINE DI UN ROUND

Giocate a turno, in senso orario. Durante il vostro turno, pescate 1 carta dal mazzo. Poi, scegliete e giocate 1 delle vostre 2 carte, risolvendone l'effetto. Si riferisce al segnalino, a prescindere dal lato su cui si trova. In ogni momento della partita, un solo giocatore ha Stitch. Ciò viene indicato collocando Stitch davanti a quel giocatore.

Se il Mazzo si Esaurisce

Se dopo un qualsiasi turno il mazzo è vuoto, il round termina. Tutti i giocatori ancora nel round rivelano e confrontano le carte nelle proprie mani.

USCIRE DAL ROUND

Alcuni effetti delle carte vi faranno uscire dal round in corso.

Se un giocatore ha Stitch Buono, quel giocatore aggiunge 2 al numero indicato sulla carta che ha in mano e vince gli spareggi. Se un giocatore ha Esperimento 626, quel giocatore sottrae 2 dal numero indicato sulla carta che ha in mano e perde gli spareggi.

Svolgimento del Gioco

Prendere Stitch: Se una carta vi indica di prendere Stitch, prendete Stitch (non ha importanza dove si trovi) senza girare il segnalino e collocatelo davanti a voi. Ora avete Stitch.

Girare il segnalino Stitch: Se una carta vi indica di girare Stitch, girate Stitch (non ha importanza dove si trovi) sull'altro lato senza muoverlo. Questo è il modo in cui Stitch passa da Stitch Buono a Esperimento 626 e viceversa nel corso della partita.

CARTE GIOCATE E CARTE SCARTATE

È importante che tutti sappiano quali carte siano già state giocate e quali carte siano rimaste nel mazzo, quindi tutte le carte giocate o scartate devono sempre essere visibili a tutti.



Se Rimane 1 Solo Giocatore

Se rimane 1 solo giocatore nel round (vale a dire che tutti gli altri giocatori sono usciti dal round a causa degli effetti delle carte), il round termina immediatamente. Quel giocatore vince e ottiene 1 segnalino vittoria.

Vincere la Partita

La partita termina quando un giocatore ha abbastanza segnalini vittoria per vincere (il numero di segnalini necessari alla vittoria varia in base al numero di giocatori, vedere la tabella sotto). È possibile che più giocatori vincano simultaneamente la partita.

1	2	3	4	5
5	4	3	3	7

