

### PANORAMICA

Oh oh... 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 FACCE**

**12 SEGNALINI VITTORIA****1 SACCHETTO STITCH DI PELUCHE**

### PREPARAZIONE

- 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.*
- 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 rimettetele nel sacchetto prima di mescolare il mazzo; non verranno utilizzate nelle partite con 2 o con 3 giocatori.
- 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.*
- Distribuite 1 carta dal mazzo a ogni giocatore per formare la propria mano di partenza.
- 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

Nel corso della partita, Stitch può essere Esperimento 626 oppure Stitch Buono, mai entrambi. Se una carta fa riferimento a Stitch, 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.

**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.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si articola in diversi round di gioco. La carta nella vostra mano è la carta che possedete. Vincete un round se avete in mano la carta con il valore più alto una volta che il mazzo si esaurisce, oppure se tutti gli altri giocatori sono usciti dal round.

### TURNO DEL GIOCATORE

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. La carta giocata viene collocata davanti a voi a faccia in su, e l'altra carta rimane nella vostra mano.

### USCIRE DAL ROUND

Alcuni effetti delle carte vi faranno uscire dal round in corso. Quando ciò accade, scartate la vostra mano a faccia in su davanti a voi (senza risolvere gli effetti delle carte). Se avete Stitch, datelo al giocatore che vi ha fatto uscire dal round. Non potete più essere scelti per gli effetti di una carta e il vostro turno viene saltato fino all'inizio di un nuovo round.

### 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.**

### FINE DI UN ROUND

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

### 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. 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. Il giocatore che ha in mano la carta con il valore più alto vince il round e ottiene 1 segnalino vittoria. Nel raro caso in cui ci sia parità per la carta con il valore più alto ma nessuno dei giocatori in parità abbia Stitch Buono, tutti i giocatori in parità (a eccezione del giocatore che ha Esperimento 626) vincono quel round e ottengono 1 segnalino vittoria ognuno.

### 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.

	2	3	4	5
	5	4	3	3



## INIZIARE IL ROUND SUCCESSIVO

Per iniziare un nuovo round, ripetete i passi dal 2 al 4 della preparazione.

Il giocatore che ha vinto il round precedente prende Stitch Buono, e il giocatore alla sua sinistra effettua il primo turno.

Se il round precedente è terminato con più vincitori, il giocatore che aveva Stitch ottiene Stitch Buono, e il giocatore alla sua sinistra effettua il primo turno.

## EFFETTI DELLE CARTE

Una serie di fiori raffigurata sulla tavola da surf sotto al titolo di ogni carta indica quante carte di quel tipo ci sono nel mazzo.



8



### 0. Gantu (2)

Passate Stitch alla vostra sinistra.



### 1. Presidentessa del Gran Consiglio (3)

Scegliete un altro giocatore e nominate un numero. Se quel giocatore ha in mano una carta con quel numero, esce dal round.

- \* Potete nominare 1.



### 2. Cobra Bubbles (2)

Scegliete un altro giocatore e guardate in segreto la sua mano. Se quel giocatore ha Lilo o Nani, esce dal round.



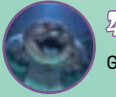
### 3. Sparky (2)

Scegliete un altro giocatore e confrontate in segreto la vostra mano con la mano di quel giocatore. Chi ha la carta con il numero più basso esce dal round.

9

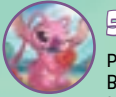
## Sparky (2) continua

- \* In caso di parità, non succede nulla. Stitch Buono ed Esperimento 626 NON influenzano i casi di parità con Sparky.
- \* Se il giocatore che ha Stitch gioca Sparky e perde, il giocatore che è stato sfidato viene considerato come se avesse fatto uscire dal round il giocatore con Stitch (e quindi ottiene Stitch a sua volta).
- \* Promemoria: Nelle partite con 2 o con 3 giocatori, Sparky viene rimosso dal gioco.



### 4. Jumba (2)

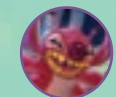
Girate Stitch sull'altro lato.



### 5. Angel (1)

Prendete Stitch. Se è Stitch Buono, effettuate un altro turno.

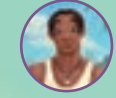
10



### 5. Leroy (1)

Se un qualsiasi giocatore ha Esperimento 626, quel giocatore esce dal round. Prendete Stitch.

- \* Attenzione! Potete far uscire dal round voi stessi in questo modo. Se lo fate, passate Stitch alla vostra sinistra.



### 6. David (1)

Siete protetti da tutti gli effetti delle carte fino al vostro prossimo turno.

- \* Gli effetti delle carte che non vi bersagliano direttamente ma che comunque vi influenzano (per esempio gli effetti delle carte Gantu, Jumba, Angel, Leroy e Lilo) possono essere giocati contro di voi. Per esempio, David non impedirà mai l'azione di Gantu di passare Stitch a sinistra.

- \* Leroy vi farà comunque uscire dal round, dal momento che questa carta non vi richiede di scegliere un giocatore.

11

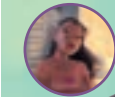
## David (1) continua

- \* Nel raro caso in cui tutti i giocatori ancora nel round siano "protetti" da David quando giocate una carta, se quella carta vi richiede di scegliere un altro giocatore, la vostra carta viene giocata senza effetto.



### 6. Pleakley (1)

Scegliete un altro giocatore e scambiate la vostra mano con la mano di quel giocatore. Se quel giocatore ha Stitch, può darvi Stitch per evitare lo scambio.



### 7. Nani (1)

Scegliete un altro giocatore. Quel giocatore prende Stitch.

- \* Potete scegliere il giocatore che ha già Stitch. Non potete scegliere voi stessi.



### 8. Lilo (1)

Prendete Stitch. Se è Esperimento 626, giratelo sul lato Stitch Buono.

- \* Se Stitch è già sul lato Stitch Buono, non giratelo.



12

## CONSULTAZIONE RAPIDA

### PREPARAZIONE E INIZIO DEL ROUND

Mescolate le 17 carte personaggio. Mettetene da parte 1 a faccia in giù. Date Stitch Buono al giocatore che ha vinto l'ultimo round. Il giocatore alla sua sinistra effettua il primo turno.

### SVOLGERE UN TURNO

Pescate 1 carta. Giocate 1 delle vostre 2 carte e risolvete il suo effetto.

### FINE DEL ROUND

Il round termina in 1 dei 2 seguenti modi, e il vincitore ottiene 1 segnalino vittoria:

- \* Se il mazzo è esaurito, il giocatore che ha Stitch Buono aggiunge 2 al numero indicato sulla carta che ha in mano e il giocatore che ha Esperimento 626 sottrae 2 dal numero indicato sulla carta che ha in mano, poi la carta con il valore più alto vince.
- \* Se tutti i giocatori tranne 1 sono usciti dal round, il giocatore ancora nel round vince.

## RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Jorge Zhang

Design Originale di Love Letter: Seiji Kanai

Progetto Grafico: Jay Hernishin, Randy Delven, Erika Floyd

Direzione Creativa: Bree Woodward

Direzione Artistica: Alex Accorsi

Produzione: Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

Revisione: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Direzione Studio: Mike Hummel

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

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

Playtester: Brandon Dietz, Drew Fornhoff, 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 e altri.

Edizione Italiana

Traduzione: Vittoria Vincenzi

Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



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

©Disney. Love Letter e Z-Man Games sono ©/TM di Z-Man Games.  
I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.