

Missie 626



Disney
Stitch

Spelregels

OVERZICHT

O jee... Jumba blijft actief als gestoorde professor, terwijl Stitch weer eens ontdeugend is. Het is aan jou om hem te helpen zich goed te gedragen. In dit snelle deductiespel strijdt elke speler om Stitch te vangen en hulp te krijgen van zijn meest geliefde vrienden—maar pas op, want sommige experimenten kunnen chaos veroorzaken! Vind jij de oplossing voor 626?

INHOUD

17 KARAKTERKAARTEN

5 OVERZICHTSKAARTEN



**1 DUBBELZIJDIGE
STITCH SCHIJF**



**12 OVERWINNINGS-
FICHES**



**1 PLUCHEN
STITCH
ZAKJE**



1

VOORBEREIDING

1. Geef elke speler een overzichtskaart en leg de resterende overzichtskaarten terug in het zakje. *Overzichtskaarten tonen de waarde, acties en het aantal exemplaren van elke soort karakterkaart.*
2. Schud de 17 karakterkaarten en vorm een gedekte stapel, die binnen het bereik ligt van alle spelers. Als je een spel met 2 of 3 spelers speelt, verwijder dan beide Sparky-kaarten en stop deze terug in het zakje voordat je schudt; deze kaarten worden niet gebruikt in een spel met 2 of 3 spelers.
3. Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze gedekt aan de kant zonder deze te bekijken. *Deze kaart wordt niet gebruikt tijdens deze ronde.*
4. Geef elke speler 1 kaart van de gedekte stapel om in de hand te nemen.
5. De speler die het meest recentelijk *Lilo & Stitch* gezien heeft, pakt de Stitch schijf en legt deze - met Brave Stitch naar boven - voor zich neer. De speler aan zijn linkerkant begint het spel.



STITCH

Tijdens het spel kan Stitch ofwel Experiment 626 ofwel Brave Stitch zijn, maar nooit beide tegelijk. Als een kaart verwijst naar Stitch, verwijst deze altijd naar de schijf, ongeacht welke zijde zichtbaar is. Er is altijd een speler die Stitch in bezit heeft. Dit wordt aangegeven door de Stitch schijf voor die speler neer te leggen.



Stitch pakken: als een kaart aangeeft dat je Stitch mag pakken, dan pak je de Stitch schijf (ongeacht waar deze ligt) zonder deze om te draaien en leg je deze voor je neer. Je hebt nu Stitch in je bezit.

Stitch omdraaien: als een kaart aangeeft dat je Stitch moet omdraaien, dan draai je de Stitch schijf om (ongeacht waar deze ligt) naar de andere zijde zonder deze te verplaatsen. Dit is hoe Stitch tijdens het spel wisselt tussen Brave Stitch en Experiment 626.





SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in diverse spelrondes. De kaart in jouw hand is de kaart die je in bezit hebt. Je wint een ronde als je de kaart met de hoogste waarde in bezit hebt zodra de stapel op is, of als alle andere spelers uitgeschakeld zijn in de ronde.



EEN SPEELBEURT

Het spel verloopt met de klok mee. Tijdens je beurt trek je 1 kaart van de stapel. Vervolgens speel je 1 van jouw 2 kaarten en voer je de actie uit die op deze kaart staat.

De gespeelde kaart leg je open voor je neer. De andere kaart blijft in je hand.

UITSCHAKELING

Sommige kaarten zorgen ervoor dat je uitgeschakeld wordt tijdens een ronde.

Zodra dit gebeurt, leg je jouw handkaart open voor je neer (zonder de actie van de kaart uit te voeren). Heb je Stitch in bezit, dan geef je deze aan de speler die jou uitgeschakeld heeft.

Andere spelers kunnen jou niet meer kiezen als doelwit van hun acties en jouw beurt wordt overgeslagen tot de start van een nieuwe ronde.

GESPEELDE EN AFGELEGDE KAARTEN

Het is belangrijk om te weten welke kaarten gespeeld zijn, dus alle gespeelde en afgelegde kaarten moeten voor iedereen zichtbaar zijn.



EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde kan op twee manieren eindigen: als **de stapel op is** of als er nog **slechts 1 speler over is in de ronde**.

De stapel is op

Als de stapel na een speelbeurt op is, eindigt de ronde. Alle spelers die nog niet uitgeschakeld zijn, vergelijken hun handkaarten.

Heeft een speler Brave Stitch voor zich liggen, dan verhoogt hij zijn kaartwaarde met 2 en wint bij een gelijke hoogste waarde. Heeft een speler Experiment 626 voor zich liggen, dan verlaagt hij zijn kaartwaarde met 2 en verliest bij een gelijke hoogste waarde.

De speler die de kaart met de hoogste waarde heeft, wint de ronde en ontvangt 1 overwinningssfiche.

Bij een gelijkspel om de hoogste waarde - en geen van deze spelers heeft Brave Stitch - winnen alle spelers met die hoogste waarde de ronde (behalve een speler met Experiment 626) en ontvangen zij ieder 1 overwinningssfiche.



Nog slechts 1 speler over

Een ronde eindigt ook onmiddellijk als jij de laatst overgebleven speler in de ronde bent (alle andere spelers zijn uitgeschakeld door de acties op de kaarten). Jij wint de ronde en ontvangt 1 overwinningssfiche.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra er een speler is die voldoende overwinningssfiches heeft om te winnen (afhankelijk van het aantal spelers - zie tabel). Meerdere spelers kunnen tegelijkertijd winnen.

	2	3	4	5
	5	4	3	3



BEGIN VAN EEN NIEUWE RONDE

Om een nieuwe ronde te beginnen voer je stappen 2-4 van de voorbereiding opnieuw uit.

De speler die de vorige ronde won, pakt de Stitch schijf en legt deze - met Brave Stitch naar boven - voor zich neer. De speler aan zijn linkerzijde speelt de eerste beurt.

Indien er meerdere winnaars waren in de vorige ronde, dan pakt de speler die Stitch in zijn bezit had, de Stitch schijf en legt deze met Brave Stitch naar boven, voor zich neer. De speler aan zijn linkerzijde speelt de eerste beurt.

DE KAARTEN

Een reeks bloemen op de surfplank onder de naam van elke kaart geeft aan hoeveel exemplaren van die kaartsoort in de stapel zitten.



8



0. Gantoe (2)

Schuif Stitch door naar links.



1. Hoge Raadvrouw (3)

Kies een andere speler en noem een waarde. Als die speler een kaart met die waarde in zijn hand heeft, wordt hij uitgeschakeld.

* Je mag ook waarde 1 kiezen.



2. Cobra Bubbles (2)

Kies een andere speler en bekijk zijn handkaart. Als dit Lilo of Nani is, dan wordt hij uitgeschakeld.



3. Sparky (2)

Kies een andere speler om je handkaart mee te vergelijken. De speler met de laagste kaartwaarde wordt uitgeschakeld.

9

Sparky (2) vervolg

- * Bij een gelijke waarde gebeurt er niets. Brave Stitch en Experiment 626 hebben GEEN invloed op een gelijkspel met Sparky.
- * Als de speler die Stitch in bezit heeft, Sparky speelt en verliest, dan wordt de speler die hij uitdaagde beschouwd als degene die hem heeft uitgeschakeld (en krijgt Stitch).
- * Let op: Sparky wordt verwijderd uit een spel met 2 of 3 spelers.



4. Jumba (2)

Draai Stitch om naar de andere zijde.



5. Angel (1)

Pak Stitch. Als de zijde met Brave Stitch naar boven ligt, speel je een extra beurt.

10



5. Leroy (1)

Als een speler Experiment 626 heeft, wordt hij uitgeschakeld. Pak Stitch.

* Let op! Je kunt door deze actie ook jezelf uitschakelen. Als dat gebeurt, geef Stitch dan door naar de speler aan je linkerzijde.



6. David (1)

Tot het begin van jouw volgende beurt kunnen andere spelers jou niet kiezen voor de acties van hun kaarten.

- * Acties van kaarten die niet direct op jou gericht zijn, maar toch invloed op je hebben (Gantoe, Jumba, Angel, Leroy en Lilo) kunnen wel tegen je worden gespeeld. Zo kan David niet voorkomen dat Stitch naar links geschoven wordt door Gantoe.
- * Leroy kan jou toch uitschakelen, omdat je voor de actie van die kaart geen speler hoeft te kiezen.

11

David (1) vervolg

- * Zijn er nog maar 2 spelers over in de ronde en je tegenstander heeft David gespeeld, dan is deze speler 'beschermd' als jij een kaart speelt die vereist dat je een speler moet kiezen. De kaart die jij speelt heeft dan geen effect.



6. Plietkie (1)

Kies een andere speler en ruil jouw handkaart met deze speler. Als hij Stitch in bezit heeft, dan mag hij ook Stitch aan jou geven om de ruil te voorkomen.



7. Nani (1)

Kies een andere speler. Deze speler mag Stitch pakken.

- * Je mag niet jezelf kiezen, maar wel de speler die Stitch al in bezit heeft.

12



8. Lilo (1)

Pak Stitch. Als de zijde met Experiment 626 naar boven ligt, draai je deze naar Brave Stitch.

- * Als de zijde met Brave Stitch al naar boven ligt, draai Stitch dan niet om.



KORTE SPELUITLEG

VOORBEREIDING & BEGIN VAN EEN RONDE

Schud de 17 karakterkaarten. Leg 1 kaart gedekt aan de kant. Geef Brave Stitch aan de speler die de vorige ronde gewonnen heeft. De speler aan zijn linkerzijde speelt de eerste beurt.

EEN SPEELBEURT

Trek 1 kaart. Speel 1 van jouw 2 kaarten en voer de actie uit die op de kaart staat.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde kan op twee manieren eindigen en de winnaar ontvangt 1 overwinningsschijfje zodra:

- * de stapel op is; de speler met Brave Stitch verhoogt zijn kaartwaarde met 2 of de speler met Experiment 626 verlaagt zijn kaartwaarde met 2, waarna de hoogste waarde wint.
- * er nog slechts 1 speler over is in de ronde. Deze speler wint de ronde.

CREDITS

Spelontwerp: Jorge Zhang

Originele ontwerp Love Letter: Seiji Kanai

Grafische vormgeving: Jay Hernishin, Randy Delven, Erika Floyd

Creatief manager: Bree Woodward

Art manager: Alex Accorsi

Productie: Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

Bewerking: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Hoofd van de studio: Mike Hummel

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

Illustraties Fireball studio: Alex Accorsi, Ondine Champetier de Ribes, Eilene Cherie

Speltesters: 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 en anderen.

Nederlandse editie: Marieke Versmissen, Stefan Meeuwssen

Distributie: Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond, Nederland - www.asmodee.nl

Z-MAN
games

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

©Disney. Love Letter and Z-Man Games are ®/TM of Z-Man Games.
Actual components may vary from those shown.