

Preobražaj Eksperimenta 626



Disney
Stitch Pravila igre

PREGLED

Ups... Džamba ponovo priprema svoje ludačke naučničke trikove. Stič se vratio na svoja destruktivna podešavanja, pomozite mu da se preobradi u dobriću. U ovoj brznoj igri dedukcije igrači se takmiče da uhvate Stiča i zamole svoje najdraže prijatelje za pomoć — ali pazite, neki eksperimenti mogu izazvati kaos! Možete li da preobrazite Eksperiment 626?

SADRŽAJ

17 KARATA LIKOVA



5 POMOĆI ZA IGRAČE



1 DVOSTRANI
TOKEN STIČA



12 POBEDNIČKIH
TOKENA



1 PlišANA
STIČ
VREĆICA

1

PRIPREMA

1. Svaki igrač dobija po jednu kartu pomoći za igrača, a sve preostale vraćate u vrećicu. One prikazuju popis vrednosti, efekte i količinu karata svakog lika.

2. Promešajte 17 karata likova. Postavite taj špil na sto licem nadole, nadohvat ruke svim igračima. U igri sa 2 ili 3 igrača uklonite obe karte Sparkija i vratite ih u vrećicu pre mešanja špila. One se ne koriste u igri sa 2 ili 3 igrača.

3. Uzmite kartu sa vrha špila i bez gledanja je postavite sa strane licem nadole. Ova karta neće biti korišćena u ovoj rundi.

4. Svakom igraču podelite po jednu kartu iz špila kao početnu ruku.

5. Igrač koji je nedavno odgledao film *Lilo i Stič* uzima token Stiča, sa stranom Dobrog Stiča nagore. Igrač sa njegove leve strane je prvi na potezu.

2

STIČ

Tokom igre Stič može biti ili Eksperiment 626 ili Dobri Stič, nikada oba. Ako karta upućuje na Stiča, ona zapravo upućuje na token, bez obzira na to koja strana je trenutno nagore. U bilo kom trenutku samo jedan igrač ima Stiča postavljenog ispred sebe.



Uzimanje Stiča: Ako te karta upućuje da uzmeš Stiča, uzmi ga (bez obzira na to gde je) bez okretanja tokena i stavi ga ispred sebe. Sada poseduješ Stiča.

Okretanje tokena Stiča: Ako te karta upućuje da okreneš Stiča, okreni ga (bez obzira na to gde je) na drugu stranu, ali ga ne pomeraj. Tokom igre, na ovaj način se Stič menja iz Dobrog Stiča u Eksperiment 626 i obrnuto.

3



TOK IGRE

Igra se odvija kroz niz krugova. Karta u vašoj ruci je vaša zadržana karta. Pobeđujete u krugu ako držite kartu najveće vrednosti u trenutku kada su sve karte iz špila povučene, ili ako su svi drugi igrači ispali iz kruga.

4

POTEZ IGRAČA

Igrači odigravaju poteze u smeru kazaljke na satu. Na svom potezu povuci 1 kartu iz špila. Zatim izaberi i odigraj 1 od svoje 2 karte, primenjujući njen efekat.

Odigrana karta ostaje ispred tebe licem nagore, a drugu kartu zadržavaš u ruci.

ELIMINACIJA IZ KRUGA

Efekti nekih karata te izbacuju iz tekućeg kruga.

Kada dođe do toga, odbaci karte iz ruke ispred sebe licem nagore (bez primene efekata). Ako imaš Stiča, daj ga igraču koji te je izbacio iz kruga.

Efekti karata drugih igrača više ne mogu da budu primenjeni na vama, a vaš potez se preskače do početka sledeće runde.

ODIGRANE I ODBAČENE KARTE

Važno je da svi znaju koje su karte već bile odigrane, tako da sve odigrane ili odbačene karte **moraju uvek biti vidljive svim igračima.**

5

KRAJ KRUGA

Krug se završava na 1 od 2 načina: ukoliko **nema više karata za povlačenje u špil** ili kada **u igri ostane samo 1 igrač.**

Nema više karata u špil

Ako se iskoristi poslednja karta u špil nakon nečijeg poteza, krug se završava. Svi igrači koji su i dalje u igri otkrivaju i poredе svoje karte u ruci.

Ako igrač ima Dobrog Stiča, dodaje 2 na broj svoje zadržane karte i pobeđuje čak i ako je nerešeno. Ako igrač ima Eksperiment 626, oduzima 2 od broja na zadržanoj karti i gubi čak i ako je nerešeno.

Igrač sa kartom najveće vrednosti pobeđuje u krugu i dobija 1 pobeđnički token.

U retkom slučaju kad postoji izjednačen rezultat u vrednosti karata, a nijedan od tih igrača nema Dobrog Stiča, svi izjednačeni igrači (osim onog koji ima Eksperiment 626) pobeđuju u tom krugu i dobijaju po 1 pobeđnički token.

6

Ostao je jedan igrač

Ako si jedini igrač koji je ostao u krugu (svi ostali su ispali zbog efekata karata), krug se odmah završava. Pobeđnik u krugu i dobija 1 pobeđnički token.



POBEDA U IGRI

Igra se završava kada jedan igrač ima dovoljno pobeđničkih tokena za pobeđu zavisno od broja igrača (pogledajte tabelu ispod). Moguće je da više igrača istovremeno pobeđi.

	2	3	4	5
	5	4	3	3

7

POČETAK SLEDEĆEG KRUGA

Da biste započeli novi krug, ponovite korake 2-4 iz pripreme.

Igrač koji je pobedio u prethodnom krugu uzima Dobrog Stiča, a igrač s njegove leve strane je prvi na potezu.

Ako je u prethodnom krugu bilo više pobednika, igrač kod kog je Stič bio, dobija Dobrog Stiča, a igrač s njegove leve strane započinje krug.

EFEKTI KARATA

Broj cvetića na surferskoj dasci ispod naziva svake karte prikazuje koliko tih karata ima u špilju.



8



0. Gantu (2)

Daj Stiča igraču levo.



1. Glavna savetnica (3)

Odaberi jednog igrača i pokušaj da pogodiš broj na karti tog igrača. Ako pogodiš on ispada iz kruga.

- * Možeš da pogađaš jedanput.



2. Kobra Mehurić (2)

Izaberi igrača čije ćeš karte tajno pogledati. Ako igrač ima Lilo ili Nani, ispada iz kruga.



3. Sparki (2)

Izaberi igrača s kojim ćeš u tajnosti uporediti karte. Igrač sa nižim brojem na zadržanoj karti ispada iz kruga.

9

Sparki (2) nastavak

- * Ako je izjednačeno, ništa se ne dešava. Dobri Stič i Eksperiment 626 ne utiču na izjednačene situacije sa Sparkijem.
- * Ako igrač koji ima Stiča odigra Sparkija i izgubi, smatra se da ga je izazvani igrač izbacio iz kruga (i time dobio Stiča).
- * Podsetnik: Sparki se uklanja iz špila u partiji sa 2 ili 3 igrača.



4. Džamba (2)

Okreni Stiča na drugu stranu.



5. Anđela (1)

Uzmi Stiča. Ako je to Dobri Stič, odigraj odmah još jedan potez.

10



5. Liroj (1)

Ako neki igrač ima Eksperiment 626, ispada iz kruga. Uzmi Stiča.

- * Pazi! Na ovaj način možeš i sebe da izbaciš iz kruga. Ako se to desi, prosledi Stiča igraču levo.



6. Dejvid (1)

Do svog sledećeg poteza zaštićen si od efekata svih karata.

- * Efekti karata kojima ti nisi direktna meta, ali ipak mogu da imaju efekat na tebe (npr. efekti na kartama Gantu, Džamba, Anđela, Liroj i Lilo), mogu biti upotrebljeni protiv tebe. Npr, Dejvid nikada ne može da spreči Gantua da prosledi Stiča igraču levo.
- * Liroj i dalje može da te izbaci iz kruga, jer ta karta ne zahteva da se odabere igrač.

11

Dejvid (1) nastavak

- * U retkom slučaju kad su svi preostali igrači u krugu „zaštićeni“ Dejvidom dok odigravaš kartu, ako ta karta zahteva da odabereš igrača, ona se odigrava bez primene efekta.



6. Plikli (1)

Odaberi igrača i razmeni karte s njim. Taj igrač ti može dati Stiča da bi sprečio razmenu, ukoliko ga ima.



7. Nani (1)

Odaberi jednog igrača. On dobija Stiča.

- * Možeš da odabereš igrača koji već ima Stiča. Ne možeš da odabereš sebe.

12



8. Lilo (1)

Uzmi Stiča. Ako je Eksperiment 626, okreni ga na Dobrog Stiča.

- * Ako je Stič već Dobri Stič, ne okreći ga.



13

BRZA PRAVILA

PRIPREMA I POČETAK KRUGA

Promešajte 17 karata likova. Dajte Dobrog Stiča igraču koji je pobedio u prošlom krugu. Igrač levo od njega kreće prvi.

NA SVOM POTEZU

Povuci 1 kartu. Odigraj 1 od svoje 2 karte, primenjujući njen efekat.

KRAJ KRUGA

Krug se završava na 1 od 2 načina, a pobednik osvaja 1 pobednički token:

- * Ukoliko nema više karata za povlačenje u špilju, igrač sa Dobrim Stičom dodaje 2 na broj svoje zadržane karte, a igrač sa Eksperimentom 626 oduzima 2 od broja na svojoj zadržanoj karti, a zatim karta najveće vrednosti pobeđuje.
- * Ako su svi igrači osim jednog izbačeni iz kruga, on je pobednik.

ZASLUGE

Autor igre: Džordž Žang

Autor originalne Love Letter igre: Seidži Kanai

Grafički dizajn: Džej Hernišin, Rendi Delven, Erika Flojd

Kreativni direktor: Bri Vudvard

Umetnički direktor: Aleks Akorsi

Produkcija: Gvadalupe Gonzales, Džordž Žang

Urednik: Den Varet

Marketing: Kristal Rouz, Preston Ving

Šef studija: Majk Hamel.

Z-Man tim: Brajan Bornmjuler, Rendi Delven, Kevin Elenburg, Gvadalupe Gonzales, Džej Hernišin, Majk Hamel, Kristal Rouz, Preston Ving, Bri Vudvard, Džordž Žang.

Ilustracije u Fireball studio: Aleks Akorsi, Ondin Šampetije de Rib, Ajlin Šeri

Igru testirali: Brendon Dic, Dru Fornof, Džonatan Hajnds, Sofija Intravaja, Dilan Kic Plejford, Džek Kinsman, Edi Kovač, Karolina Krajevska, Ken Laufer, Džoš Lorens, Kolin Makgof, Kolt Smit, Džonatan Vestfal, Čenšu Ju, Džonatan Džanej i mnogi drugi

Lokalizacija na srpski jezik: Tanja Bogićević i Dušan Turajlić

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.