



ОГЛЯД ГРИ

Овва... Джамба знову взявся за свої божевільні наукові штучки. Стіч не перестав бешкетувати й руйнувати все навколо, і лише ви можете допомогти йому стати чемним і поводитися як слід. У цій швидкій дедуктивній грі гравці змагаються, щоб упіймати Стіча й заручитися допомогою його улюблених друзів — але пильнуйте, бо деякі експерименти можуть спричинити хаос! Чи дасте ви собі раду з вухатим 626?

ВМІСТ ГРИ

17 КАРТ ПЕРСОНАЖІВ

5 КАРТ-ПАМ'ЯТОК

1 ДВОСТОРОННІЙ ЖЕТОН СТИЧА

12 ПЕРЕМОЖНИХ ЖЕТОНІВ

1 ПЛЮШЕВА ТОРСИКА

1

ПРИГОТУВАННЯ

- Роздайте всім гравцям по 1 карті-пам'ятці, зайві карти поверніть у мішечок. На пам'ятках зазначено, скільки карт кожного персонажа є в грі, а також їхні числові значення та ефекти.
- Перетасуйте 17 карт персонажів і покладіть їх колодою долілиць у межах досяжності всіх гравців. Якщо у грі 2 або 3 учасники, то вилучіть обидві карти Спаркі й поверніть їх у мішечок перед тасуванням (їх не використовують у грі вдвох чи втрох).
- Візьміть верхню карту з колоди й відкладіть убік, не дивлячись на неї. У цьому раунді ви не використовуватимете цю карту.
- Роздайте кожному гравцеві по 1 карті з колоди долілиць.
- Гравець, який останнім дивився мультфільм «Ліло і Стіч», бере жетон Стіча й кладе його перед собою стороною Хорошого Стіча догори. Гравець ліворуч гравця зі Стічем першим виконує хід.

2

СТІЧ

Під час гри Стіч може бути або Експериментом 626, або Хорошим Стічем — але ніколи обома одночасно. Якщо в тексті карти згадується Стіч, то це стосується жетона (байдуже, якою стороною догори він лежить). У будь-який момент гри один гравець має Стіча, який лежить перед ним.

Узяття Стіча.

Якщо карта вказує вам узяти Стіча, візьміть жетон Стіча (байдуже, де він є) і, не перевертаючи, покладіть його перед собою. Тепер ви маєте Стіча.

Перевертання жетона Стіча.

Якщо карта вказує вам перевернути Стіча, переверніть його жетон (байдуже, де він є) іншою стороною догори, не переміщуючи його. Саме так протягом гри Стіч змінюється з Хорошого Стіча на Експеримент 626 і навпаки.

3

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває кілька раундів. Карта на вашій руці — це ваша остаточна карта. Ви виграєте раунд, якщо маєте на руці карту з найбільшим числом карта після того, як вичерпається колода, або якщо всі інші гравці вибули з раунду.

4

ХІД ГРАВЦЯ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують ходи. У свій хід візьміть 1 карту з колоди. Потім виберіть і зіграйте 1 з 2 ваших карт, застосувавши її ефект. Зіграна карта залишається перед вами горілиць, а іншу карту ви тримаєте в руці.

ВИСУТТЯ З РАУНДУ

Унаслідок деяких ефектів карт ви вибуваєте з поточного раунду. Якщо це стається, скиньте горілиць перед собою карту з руки (не застосовуючи її ефекту). Якщо ви маєте Стіча, віддайте його гравцеві, який вибив вас із раунду.

У цьому раунді вас більше не можуть вибирати ціллю для застосування ефектів, а ви пропускаєте свій хід до початку нового раунду.

ЗІГРАНІ Й СКИНУТІ КАРТИ

Важливо, щоб кожен гравець знав, які карти вже були зіграні, тож усі зіграні чи скинуті карти завжди повинні бути видимі всім гравцям.

5

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд закінчується після виконання 1 з 2 умов: якщо в колоді більше немає карт або якщо в грі залишився один гравець.

У КОЛОДІ НЕМАЄ КАРТ

Якщо після ходу будь-якого гравця в колоді вичерпалися карти, то раунд закінчується. Усі гравці, що залишилися в раунді, відкривають і порівнюють свої карти на руках.

Якщо гравець має Хорошого Стіча, то додає 2 до числа на своїй остаточній карті та виграє нічий. Якщо гравець має Експеримент 626, то віднімає 2 від числа на своїй остаточній карті та програє нічий.

Гравець, який має на руці карту з найбільшим числом, виграє раунд та отримує 1 переможний жетон.

У рідкісній ситуації, коли кілька гравців мають карти з найбільшим числом і ніхто з них не має Хорошого Стіча, всі вони (за винятком гравця з Експериментом 626) виграють цей раунд та отримують по 1 переможному жетону кожен.

6

ЗАЛИШИВСЯ ОДИН ГРАВЕЦЬ

Якщо ви єдиний гравець, який залишився в раунді (бо всі інші гравці вибули з раунду внаслідок ефектів карт), то раунд негайно закінчується. Ви виграєте раунд та отримуєте 1 переможний жетон.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Гра закінчується, коли хтось із гравців має потрібну для перемоги кількість переможних жетонів (залежно від кількості гравців, див. таблицю нижче). У грі може бути кілька переможців.

	2	3	4	5
	5	4	3	3

7

ПОЧАТОК НАСТУПНОГО РАУНДУ

Для початку нового раунду повторіть кроки 2–4 приготувань до гри.

Гравець, який виграв попередній раунд, бере Хорошого Стіча, а гравець ліворуч від нього виконує перший хід.

Якщо в попередньому раунді було кілька переможців, то гравець, який мав Стіча, отримує Хорошого Стіча, а гравець ліворуч нього виконує перший хід.

ЕФЕКТИ КАРТ

Кількість квітів на дошці для серфінгу під назвою кожної карти показує, скільки таких карт є в колоді.



8



0. КАПІТАН ҐАНТУ (2)

Передайте Стіча гравцеві ліворуч.



1. РАДНИЦЯ (3)

Виберіть іншого гравця і назвіть число. Якщо він має на руці карту з таким числом, то вибуває з раунду.

- * Ви можете назвати 1.



2. КОБРА СУБЛИК (2)

Виберіть іншого гравця та потайки подивіться його руку. Якщо він має карту Ліло або Нані, то вибуває з раунду.



3. СПАРКІ 221 (2)

Виберіть іншого гравця та потайки порівняйте ваші руки. Той, у кого на руці карта з меншим числом, вибуває з раунду.

9



4. ДЖАМБА (2)

Переверніть Стіча на іншу сторону.



5. ЯНГОЛ (1)

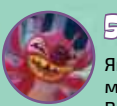
Візьміть Стіча. Якщо це Хороший Стіч, виконайте ще 1 хід.

10



Спаркі 221 (2) продовження

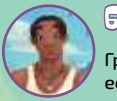
- * У разі нічиєї нічого не відбувається. Хороший Стіч й Експеримент 626 НЕ впливають на нічий під час ефекту Спаркі 221.
- * Якщо гравець зі Стічем грає карту Спаркі 221 й програє, то вважайте, що суперник вибив його з раунду (а отже, суперник отримує Стіча).
- * Нагадування: карти Спаркі 221 викликають у грі вдвох чи втрох.



5. ЛЕРОЙ (1)

Якщо хтось із гравців має Експеримент 626, то він вибуває з раунду. Візьміть Стіча.

- * Будьте обережні! Таким способом ви можете вибити з раунду й себе. Вибивши себе з раунду, передайте Стіча гравцеві ліворуч від вас.



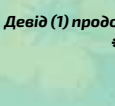
6. ДЕВІД (1)

Гравці не можуть вибрати вас ціллю ефектів карт до вашого наступного ходу.

- * Ефекти карт, які не спрямовані безпосередньо проти вас, але все одно впливають на вас (наприклад, ефекти карт Капітана Ґанту, Джамби, Янгола, Лероя і Ліло), можна зіграти проти вас. Наприклад, Девід ніколи не завадить Капітану Ґанту передати Стіча ліворуч.

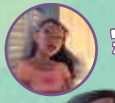
- * Лерой усе одно виб'є вас із раунду, адже ця карта не вимагає від вас вибрати гравця.

11



6. ПЛІКЛІ (1)

Виберіть іншого гравця і потайки поміняйтеся з ним картами на руці. Якщо він має Стіча, то може дати вам його, щоб запобігти обміну.

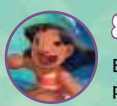


7. НАНІ (1)

Виберіть іншого гравця. Він бере Стіча.

- * Ви можете вибрати гравця, який уже має Стіча. Ви не можете вибрати себе.

12



8. ЛІЛО (1)

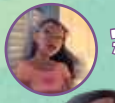
Візьміть Стіча. Якщо він лежить стороною Експерименту 626 догори, переверніть його.

- * Якщо це вже Хороший Стіч, не перевертайте жетон.

13

Девід (1) продовження

- * У рідкісному випадку, коли всі інші гравці, які ще беруть участь у раунді, «захищені» Девідом, а ви граєте карту, що вимагає від вас вибрати іншого гравця, то ви граєте цю карту без застосування її ефекту.



КОРОТКА ПАМ'ЯТКА

ПРИГОТУВАННЯ І ПОЧАТОК РАУНДУ

Перетасуйте 17 карт персонажів. Відкладіть убік 1 карту долілиць. Дайте Хорошого Стіча гравцеві, який виграв останній раунд. Гравець, що сидить ліворуч від нього, першим виконує хід.

ВИКОНАННЯ ХОДУ

Візьміть 1 карту. Зіграйте 1 з 2 ваших карт, застосувавши її ефект.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд закінчується 1 з 2 способів, і переможець отримує 1 переможний жетон:

- * Якщо колода вичерпалася, то гравець із Хорошим Стічем додає 2 до числа своєї підсумкової карти, а гравець із Експериментом 626 віднімає 2 від числа своєї підсумкової карти, і потім раунд виграє карта з найбільшим числом.
- * Якщо всі гравці, крім одного, вибувають з раунду, виграє той гравець, який все ще бере участь у раунді.

ТВОРЦІ ГРИ

Співавтор гри: Хорхе Чжан
Автор гри «Листи закоханих»: Сейджі Канаї
Графічний дизайн: Джей Гернішін, Ренді Делвен, Еріка Флойд
Художнє керівництво: Бріанна Вудверд
Артдиректор: Алекс Аккорсі
Видавництво: Гваделупе Гонсалес, Хорхе Чжан
Коректор: Ден Варретт
Маркетинг: Кристал Роуз, Престон Вінг
Керівник студії: Майк Гуммель
Команда Z-Man: Брайан Борнмюллер, Ренді Делвен, Кевін Елленбург, Гваделупе Гонсалес, Джей Гернішін, Майк Гуммель, Кристал Роуз, Престон Вінг, Бріанна Вудворд, Хорхе Чжан
Ілюстрації студії Fireball: Алекс Аккорсі, Ундіна Шампетье де Рібе, Ейлін Чері.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Роман Козумляк
Випускова редакторка: Олена Журба
Перекладач: Святослав Михаць
Верстальник: Артур Патрихалко
Особлива подяка Андрієві Журбі
Z-MAN games
1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com
Українське видання
© 2026 Lord of Boards
lordofboards.com.ua
©Disney. Love Letter and Z-Man Games are ©/TM of Z-Man Games.
Справжні компоненти можуть відрізнятися.

