Disney Stitch
Fruit Mission

DE

Aloha! Willkommen zu einem lustigen Merk-Abenteuer mit Stitch.

Ein fruchtiger Duft liegt in der Luft! Es riecht nach Melonen, Bananen, Orangen und Ananas …

Zeit für einen Snack! Stitch freut sich schon darauf, die zwölf leckeren Früchte zu naschen. Doch Vorsicht ist geboten, denn Leroy ist schon unterwegs, um das zu verhindern.

Jetzt seid Ihr gefragt! Helft Stitch die richtigen Plättchen aufzudecken. Merkt euch dazu gut, welche Plättchen ihr bereits umgedreht habt. Was lag wo und was genau war darauf abgebildet? Denn nur so erreicht Stitch die gesuchten Früchte, bevor Leroy ihm in die Quere kommt.

Inhalt:

12 formgestanzte Früchte
16 quadratische Plättchen, 8 blaue und 8 gelbe
1 Würfel
1 Figur Stitch mit Kunststoffaufsteller
1 Figur Leroy mit Kunststoffaufsteller

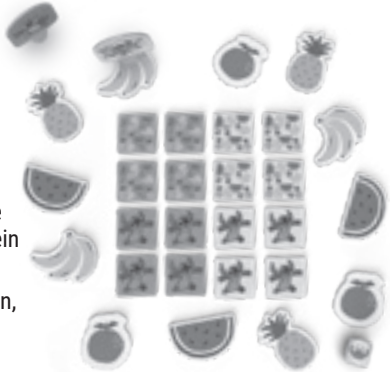
Vor dem ersten Spiel

- Drückt vorsichtig alle Pappteile aus den Stanztafeln.
- Sortiert die quadratischen Plättchen nach ihren farbigen Rückseiten in zwei Gruppen.
- Legt sie in einem Raster aus, wobei links die 8 blauen Plättchen liegen, rechts die 8 gelben. In ihrem jeweiligen Farbblock liegen die 4 Plättchen die das Früchtemuster zeigen, jeweils oben, die 4 Plättchen die Stitch zeigen, unten.
- Mischt die 12 formgestanzten Früchte. Legt die Früchte offen, in beliebiger Reihenfolge und als Kreis um die im Raster ausliegenden quadratischen Plättchen herum.
- Steckt die Stitch-Figur und die Leroy-Figur in die Kunststoffaufsteller.
- Stellt Stitch auf eine beliebige formgestanzte Frucht im Kreis.
- Stellt Leroy zunächst neben das Spiel.
- Legt den Würfel bereit.

Ziel des Spiels

Helft Stitch, alle Früchte zu erreichen, bevor Leroy ihn davon abhält und dafür sorgt, dass ihr Stitch nicht mehr ziehen könnt.

Tipp: Merkt euch im Verlauf des Spiels gut, welche Früchte sich unter den quadratischen Plättchen verbergen, oder wie viele Pfoten ihr darunter gesehen habt. Das wird euch im Verlauf des Spiels helfen, die Früchte zielgenau zu erreichen.



Und los geht's!

In diesem kooperativen Spiel gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam. Ihr dürft euch gegenseitig helfen, doch eure Spielzüge führt ihr immer allein aus.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, die jüngste Person am Tisch beginnt.

Bist du am Zug, führst du folgende Spielzüge aus:

1. Würfeln

Du würfelst die gelbe Seite? Decke zwei gelbe Plättchen auf, eines mit dem Früchtemuster und eines, das Stitch zeigt.

Du würfelst die blaue Seite? Decke zwei blaue Plättchen auf, eines mit dem Früchtemuster und eines, das Stitch zeigt.

Du würfelst die Seite mit dem Stern? Grundsätzlich wie oben, jetzt hast du aber die Wahl, ob du entweder zwei blaue oder zwei gelbe Kärtchen aufdecken möchtest. Oder aber ein gelbes und ein blaues Plättchen.

Würfelst du die **Kopfsilhouette von Leroy**, kommt er zum Zug. Stelle Leroy auf ein **beliebiges gelbes oder blaues Plättchen, das Stitch zeigt.** Dieses Plättchen darf ab sofort nicht mehr genutzt werden und kommt aus dem Spiel. Ziehe es unter Leroy hervor und lege es in die Schachtel, ohne es anzusehen. Leroys Zug ist jetzt zu Ende. Stelle ihn zur Seite, bis sein Symbol das nächste Mal gewürfelt wird. Dein Zug endet sofort, du kannst Stitch **nicht** ziehen (siehe 2. Stitch ziehen).

2. Stitch ziehen

Das aufgedeckte **Früchtemuster-Plättchen** zeigt dir die **Frucht**, die du mit Stitch erreichen möchtest, das aufgedeckte **Stitch-Plättchen** deine **Zugweite:** 1, 2, 3 oder 4 Pfoten! Ziehe Stitch entsprechend weit nach **links oder rechts entlang der im Kreis ausliegenden Früchte.** Wichtig: alle Pfoten müssen gezogen werden!

3. Kontrollieren

Hat Stitch die Frucht erreicht, die du zuvor aufgedeckt hast? Super! Stitch darf sie sogleich verspeisen. Drehe die Frucht um.

Hat Stitch die Frucht nicht erreicht? Ärgere dich nicht.
Beim nächsten Mal hast du erneut eine Chance.

4. Plättchen umdrehen

Drehe die beiden aufgedeckten Plättchen wieder zurück.
Dein Zug ist zu Ende und die nächste Person an der Reihe.

Ende des Spiels

Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, wenn ihr alle zwölf Früchte umdrehen konntet, damit Stitch sie essen kann.

Ihr verliert gemeinsam, wenn Leroy alle acht Stitch-Plättchen stibitzt hat und nun selbst futtern kann. Denn Stitch kann nun nicht mehr gezogen werden und somit in diesem Spiel keine weitere Frucht erreichen.

Spielvarianten

Wenn ihr das Spiel schon oft gewinnen konntet und ihr es etwas schwieriger spielen wollt, dann versucht doch einfach folgende Varianten aus.

1. Würfelt ihr die **Seite mit dem Stern**, deckt ihr immer genau ein gelbes und ein blaues Plättchen auf.

2. Vor Spielbeginn **entfernt ihr je ein gelbes und ein blaues Stitch-Plättchen**, ohne es anzusehen.

3. Profi-Spieler kombinieren die Spielvarianten 1 und 2 miteinander.

Disney Stitch Fruit Mission

EN

Aloha! Join Stitch for a fun memory challenge.

Delicious aromas of watermelons, bananas, oranges, and pineapples fill the air...

It's snack time, and Stitch is eager to get his hands on the twelve delicious fruits, but he must watch out for Leroy who will try to stop him!

Help Stitch gather all of the fruit by turning over the correct tiles. To do this, you must remember which tiles you've revealed, what they do, and where they are. Only then, will Stitch be able to reach the tasty fruits before Leroy stops him!

Contents:

12 fruits
16 square tiles (8 blue and 8 yellow)
1 die
1 Stitch figure with plastic stand
1 Leroy figure with plastic stand

Before your first game

- Carefully remove all of the game parts from the punchboards.
- Sort the square tiles into two groups, one blue and one yellow.
- Lay the tiles out in a grid with the eight blue tiles on the left and the eight yellow tiles on the right. In each color block, the four tiles featuring fruit should appear at the top and the four tiles featuring Stitch at the bottom.
- Mix the 12 fruits. Arrange them face up in any order in a circle around the square tiles you've laid out in a grid.
- Insert the Stitch and Leroy game pieces into their plastic stands.
- Place Stitch on any of the fruits in the circle.
- Leave Leroy to one side for now.
- Place the die next to the tiles.

Aim of the game

Help Stitch gather all of the fruit before Leroy can stop him!

Tip: As you play, try to remember which fruits are hidden under each of the square tiles and how many steps are on each tile. This will help you to reach the right fruits during the game.

Let's get started!

In this cooperative game, you all win or lose together. You can help each other, but you always play your turn alone.

Play in a clockwise direction, starting with the youngest player.

When it's your turn, do as follows:

1. Roll the die

Did it land on the yellow side? Turn over two yellow tiles, one showing fruit and one showing Stitch.

Did it land on the blue side? Turn over two blue tiles, one showing fruit and one showing Stitch.

Did it land on the star side? Same as above, but now you can choose whether you want to turn over either two blue or two yellow tiles. Or one yellow and one blue tile.

If you roll **Leroy's silhouette**, then it's his turn. Place Leroy on **any of the yellow or blue tiles showing Stitch.** This tile can no longer be used and must be removed from the game. Take it out from under Leroy and return it to the box without looking at it. Leroy's turn is then over.
Put him to one side until the next time someone rolls this symbol. Your turn now ends immediately—you **can't** move Stitch (see "2. Move Stitch").

2. Move Stitch

The **fruit tile** you've turned over indicates which **fruit** you want to reach with Stitch. The **Stitch tile** you've turned over indicates **how far you can move:** one, two, three, or four steps! Move Stitch around the circle of fruit accordingly, **in either direction.** Important: You must always move the total number of steps shown!

3. Check

Did Stitch reach the fruit you turned over? Great!
Stitch can eat this right away. Turn the fruit over.

If Stitch didn't reach the fruit, then don't worry.
You'll get another chance next turn.

4. Turn the tiles back over

Turn the two tiles back over again. Your turn is now over and it's the next person's turn.

End of the game

You all win the game together if you manage to turn over all twelve of the fruits for Stitch to eat.

You all lose together if Leroy removes all eight of the Stitch tiles. Stitch can no longer move, and can't reach any more of the fruits in this game, leaving them for Leroy to eat!

Play variations

If you've already won the game many times and want to make things a little more difficult, then why not try the following play variations.

1. If you roll the **star side** of the dice, always turn over one yellow and one blue tile.

2. Before you start playing, **remove one yellow and one blue Stitch tile** without looking at them.

3. Experienced players can combine both play variations.

Disney Stitch Fruit Mission

FR

Aloha! Rejoignez Stitch pour un défi de mémoire amusant.

De délicieux arômes de pastèques, de bananes, d'oranges et d'ananas emplissent l'air...

C'est l'heure du goûter, Stitch est impatient de mettre la main sur les douze délicieux fruits, mais il doit se méfier de Leroy qui va essayer de l'en empêcher !

Aidez Stitch à récolter tous les fruits en retournant les bonnes tuiles. Pour ce faire, vous devez vous souvenir des tuiles que vous avez révélées, de ce qu'elles font et de l'endroit où elles se trouvent. Stitch pourra alors atteindre les fruits savoureux avant que Leroy ne l'arrête !

Contenu :

12 fruits
16 tuiles (8 bleues et 8 jaunes)
1 dé
1 figurine Stitch et son support
1 figurine Leroy et son support

Avant votre première partie

- Détachez soigneusement les éléments des planches prédécoupées.
- Triez les tuiles en 2 tas, les bleues d'un côté et les jaunes de l'autre.
- Disposez les tuiles en une grille de 4 par 4, avec les huit tuiles bleues à gauche et les huit tuiles jaunes à droite. Dans chaque couleur, les quatre tuiles représentant des fruits doivent être en haut et les quatre tuiles représentant Stitch en bas.
- Mélangez les 12 fruits. Disposez-les face visible dans n'importe quel ordre en cercle autour des tuiles.
- Insérez les pièces de jeu Stitch et Leroy dans leurs supports en plastique.
- Placez Stitch sur l'un des fruits, au hasard.
- Laissez Leroy de côté pour l'instant.
- Placez le dé à côté des tuiles.

But du jeu

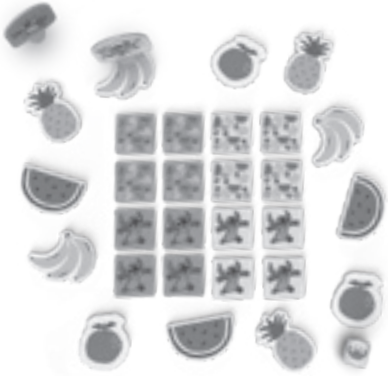
Aidez Stitch à rassembler tous les fruits avant que Leroy ne l'arrête !

Astuce : pendant que vous jouez, essayez de vous souvenir des fruits cachés sous chacune des tuiles et du nombre de pas sur chaque tuile. Cela vous aidera à atteindre les bons fruits pendant le jeu.

C'est parti !

Dans ce jeu coopératif, vous gagnez ou perdez tous ensemble. Vous pouvez vous entraider, mais vous jouez toujours votre tour seul.

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune joueur.



À votre tour, suivez les étapes suivantes :

1. Lancez le dé

Est-ce qu'il indique la couleur jaune ? Retournez deux tuiles jaunes, l'une représentant des fruits et l'autre représentant Stitch.

Est-ce qu'il indique la couleur bleue ? Retournez deux tuiles bleues, l'une représentant des fruits et l'autre représentant Stitch.

Est-ce qu'il indique l'étoile ? C'est à vous de choisir : retournez soit deux tuiles jaunes, soit deux tuiles bleues, soit une tuile bleue et une tuile jaune.

Si le dé indique **Leroy**, alors c'est à lui de jouer. Placez Leroy sur **n'importe quelle case jaune ou bleue représentant Stitch.** Cette tuile ne peut plus être utilisée et doit être retirée du jeu. Retirez-la de sous Leroy et remettez-la dans la boîte sans la regarder. Le tour de Leroy est alors terminé. Mettez-le de côté jusqu'à ce que quelqu'un obtienne à nouveau ce symbole au dé. Votre tour se termine immédiatement : vous **ne pouvez pas** déplacer Stitch (voir « 2. Déplacer Stitch »).

2. Déplacer Stitch

La **tuile avec un fruit** que vous avez retournée indique le **fruit** à atteindre avec Stitch. La **tuile avec Stitch** que vous avez retournée indique **la distance que vous pouvez parcourir :** un, deux, trois ou quatre pas ! Déplacez Stitch le long du cercle de fruits en conséquence, **dans l'un ou l'autre sens.** Important : vous devez toujours effectuer le nombre total de pas indiqué !

3. Vérification

Stitch a-t-il atteint le fruit que vous avez retourné ? Super ! Stitch peut le manger tout de suite. Retournez le fruit.

Si Stitch n'a pas atteint le fruit, ne vous inquiétez pas. Vous aurez une autre chance au prochain tour.

4. Retournez les tuiles face cachée

Retournez les deux tuiles que vous avez sélectionnées, face cachée. Votre tour est maintenant terminé et c'est au tour de la personne suivante.

Fin de la partie

Vous gagnez tous ensemble si vous parvenez à retourner les douze fruits pour que Stitch puisse les manger.

Vous perdez tous ensemble si Leroy enlève les huit tuiles Stitch. Stitch ne peut plus bouger et ne peut plus atteindre les fruits dans cette partie, c'est Leroy qui va se régaler !

Variantes

Si vous avez déjà gagné plusieurs fois et que vous souhaitez rendre le jeu un peu plus difficile, alors pourquoi ne pas essayer les variantes suivantes.

1. Si le dé indique la **face avec l'étoile**, retournez toujours une tuile jaune et une tuile bleue.

2. Avant de commencer à jouer, **retirez une tuile jaune et une tuile bleue avec Stitch** sans les regarder.

3. Les joueurs expérimentés peuvent combiner les deux variantes de jeu.

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Disney Stitch Fruit Mission

NL

Aloha! Doe mee met Stitch aan een leuke geheugenuitdaging.

De heerlijke geur van watermeloenen, bananen, sinaasappels en ananas vult de lucht...

Het is tijd voor een snack en Stitch wil dolgraag de twaalf heerlijke stukken fruit in handen krijgen, maar hij moet oppassen voor Leroy, die hem wil tegenhouden!

Help Stitch al het fruit te verzamelen door de juiste kaartjes om te draaien. Om dit te doen, moet je onthouden welke kaartjes je hebt omgedraaid, wat ze doen en waar ze zijn. Pas dan kan Stitch het lekkere fruit bereiken voordat Leroy hem tegenhoudt!

Inhoud:

12 stuks fruit
16 vierkante kaartjes (8 blauwe en 8 gele)
1 dobbelsteen
1 Stitch-figuur met kunststof opzetvoetje
1 Leroy-figuur met kunststof opzetvoetje

Vóór het eerste spel

- Haal voorzichtig alle onderdelen uit het karton.
- Sorteer de vierkante kaartjes in twee groepen, een blauwe en een gele.
- Leg de kaartjes in een raster, met de acht blauwe kaartjes aan de linkerkant en de acht gele kaartjes aan de rechterkant. In elk kleurblok moeten de vier kaartjes met fruit bovenaan liggen en de vier kaartjes met Stitch onderaan.
- Hussel de 12 stukken fruit. Leg ze met de afbeelding naar boven in willekeurige volgorde in een cirkel rond de vierkante kaartjes die je in een raster hebt gelegd.
- Plaats de speelfiguren van Stitch en Leroy in de kunststof opzetvoetjes.
- Plaats Stitch op een van de stukken fruit in de cirkel.
- Zet Leroy even terzijde.
- Plaats de dobbelsteen naast de kaartjes.

Doel van het spel

Help Stitch al het fruit te verzamelen voordat Leroy hem kan tegenhouden!

Tip: Probeer tijdens het spelen te onthouden welk fruit onder elk van de vierkante kaartjes verborgen is en hoeveel stappen er op elk kaartje staan. Dit zal je helpen om tijdens het spel het juiste fruit te bereiken.

Laten we beginnen!

In dit coöperatieve spel winnen of verliezen jullie allemaal samen. Je kunt elkaar helpen, maar je speelt je beurt altijd alleen.

Speel met de klok mee en begin met de jongste speler.

Als je aan de beurt bent, doe je het volgende:

1. Gooi de dobbelsteen

Heb je geel gegooid? Draai twee gele kaartjes om, één met fruit en één met Stitch.

Heb je blauw gegooid? Draai twee blauwe kaartjes om, één met fruit en één met Stitch.

Heb je de ster gegooid? Hetzelfde als hierboven, maar nu kun je kiezen of je twee blauwe of twee gele kaartjes wilt omdraaien. Of één geel en één blauw kaartje.

Als je **het silhouet van Leroy** gooit, is hij aan de beurt. Plaats Leroy op **een van de gele of blauwe kaartjes met Stitch erop.** Dit kaartje kan niet meer worden gebruikt en moet uit het spel worden verwijderd. Haal het onder Leroy vandaan en leg het terug in de doos zonder ernaar te kijken. Dan is Leroy's beurt voorbij. Zet hem aan de kant totdat iemand dit symbool opnieuw gooit. Je beurt eindigt nu onmiddellijk – je **kunt** Stitch niet verplaatsen (zie “2. Verplaats Stitch”).

2. Verplaats Stitch

Het **fruitkaartje** dat je hebt omgedraaid geeft aan welk **fruit** je wilt bereiken met Stitch. Het **Stitch-kaartje** dat je hebt omgedraaid, geeft aan **hoe ver je kunt zetten:** één, twee, drie of vier stappen! Beweeg Stitch overeenkomstig rond de cirkel van fruit, **in beide richtingen.** Belangrijk: Je moet altijd het totale aantal weergegeven stappen zetten!

3. Controleer

Heeft Stitch het fruit bereikt dat je hebt omgedraaid? Geweldig! Stitch kan dit meteen opeten. Draai het fruit om.

Als Stitch het fruit niet heeft bereikt, maak je dan geen zorgen. De volgende beurt krijg je een nieuwe kans.

4. Draai de kaartjes weer om

Draai de twee kaartjes weer om. Je beurt is nu voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

Jullie winnen het spel samen als het jullie lukt om alle twaalf stukken fruit om te draaien, zodat Stitch ze kan opeten.

Jullie verliezen allemaal als Leroy alle acht de Stitch-kaartjes verwijdert. Stitch kan niet meer zetten en kan geen fruit meer pakken in dit spel, dus moet Leroy het maar opeten!

Speelvarianten

Als je het spel al vaker hebt gewonnen en het iets moeilijker wilt maken, probeer dan de volgende spelvarianten.

1. Als je de **kant met de ster** gooit, draai dan altijd één geel en één blauw kaartje om.

2. Voordat je begint met spelen, **verwijder je één geel en één blauw Stitch-kaartje** zonder ernaar te kijken.

3. Ervaren spelers kunnen beide spelvarianten combineren.

Disney Stitch Fruit Mission

IT

Aloha! Unisciti a Stitch per una divertente sfida di memoria.

L'aria è invasa dal delizioso aroma di angurie, banane, arance e ananas...

È l'ora della merenda e Stitch non vede l'ora di mettere le mani sui dodici deliziosi frutti, ma deve fare attenzione a Leroy che cercherà di fermarlo!

Aiuta Stitch a raccogliere tutta la frutta girando le tessere corrette. Per farlo, devi ricordare quali tessere hai scoperto, cosa fanno e dove si trovano. Solo allora Stitch riuscirà a raggiungere i gustosi frutti prima che Leroy lo fermi!

Contenuto:

12 frutti
16 tessere quadrate (8 blu e 8 gialle)
1 dado
1 pedina Stitch con supporto in plastica
1 pedina Leroy con supporto in plastica

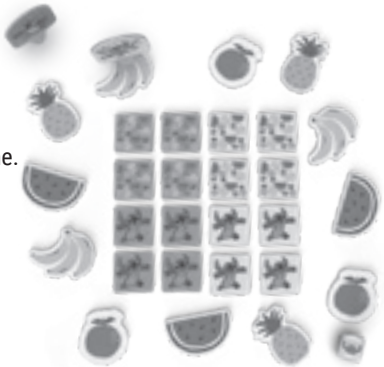
Prima di giocare per la prima volta

- Rimuovi con cautela tutti i componenti di cartone dai fogli fustellati.
- Dividi le tessere quadrate in due gruppi, blu e gialle.
- Metti le tessere in una griglia con le otto tessere blu a sinistra e le otto tessere gialle a destra. In ogni area colorata, le quattro tessere che contengono dei frutti dovrebbero comparire in cima e le quattro che contengono Stitch in basso.
- Mescola i 12 frutti. Disponili a faccia in su in qualsiasi ordine in cerchio attorno alle tessere quadrate che hai disposto a griglia.
- Inserisci le pedine Stitch e Leroy nei loro supporti di plastica.
- Posiziona Stitch su uno qualsiasi dei frutti attorno alla griglia.
- Per ora lascia da parte Leroy.
- Posiziona il dado accanto alle tessere.

Scopo del gioco

Aiuta Stitch a raccogliere tutta la frutta prima che Leroy riesca a fermarlo!

Suggerimento: mentre giochi, cerca di ricordare quali frutti sono nascosti sotto ciascuna delle tessere quadrate e quanti passi ci sono su ciascuna tessera. Questo ti aiuterà a raggiungere i frutti giusti durante il gioco.



Cominciamo!

In questo gioco cooperativo, vincete o perdete tutti insieme. Potete aiutarvi a vicenda, ma giocate sempre da soli.

Si gioca in senso orario, iniziando dal giocatore più giovane.

Quando è il tuo turno, procedi come segue:

1. Tira il dado

È finito sul lato giallo? Gira due tessere gialle, una con la frutta e una con Stitch.

È finito sul lato blu? Gira due tessere blu, una con la frutta e una con Stitch.

È finito sul lato con la stella? Come sopra, ma ora puoi scegliere se girare due tessere blu o due tessere gialle. Oppure una tessera gialla e una blu.

Se ottieni **la silhouette di Leroy**, allora tocca a lui. Posiziona Leroy su **una delle tessere gialle o blu con Stitch.** Questa tessera non può più essere utilizzata e deve essere rimossa dal gioco. Prendila da sotto Leroy e rimettila nella scatola senza guardarla. Il turno di Leroy è quindi terminato. Mettilo da parte fino alla prossima volta che qualcuno ottiene questo simbolo. Il tuo turno termina immediatamente: **non puoi** muovere Stitch (vedi "2. Muovi Stitch").

2. Muovi Stitch

La **tessera frutta** che hai girato indica quale **frutto** vuoi raggiungere con Stitch. **La tessera Stitch** che hai girato indica **di quanti passi puoi muoverti:** uno, due, tre o quattro! Muovi Stitch lungo il cerchio di frutta degli stessi spazi, **in entrambe le direzioni.** Importante: devi sempre muoverlo del numero totale di passi indicato!

3. Controlla

Stitch ha raggiunto il frutto che hai girato? Fantastico! Stitch può mangiarlo subito. Gira il frutto.

Se Stitch non ha raggiunto il frutto, non preoccuparti. Avrai un'altra possibilità nel prossimo turno.

4. Rigira le tessere

Gira di nuovo le due tessere a faccia in giù. Il tuo turno è finito e tocca alla persona successiva.

Fine del gioco

Vincete tutti insieme se riuscite a girare a faccia in giù tutti e dodici i frutti dopo che Stitch li ha mangiati.

Se Leroy rimuove tutte e otto le tessere Stitch, perdete tutti insieme. Stitch non può più muoversi e non riesce più a raggiungere i frutti in questa partita, lasciandoli a Leroy!

Varianti del gioco

Se hai già vinto molte volte e vuoi rendere le cose un po' più difficili, allora perché non provare le seguenti varianti di gioco.

1. Se il dado finisce sul **lato con la stella**, gira sempre una tessera gialla e una blu.

2. Prima di iniziare a giocare, **rimuovi una tessera Stitch gialla e una blu** senza guardarle.

3. I giocatori esperti possono combinare entrambe le varianti di gioco.

Disney Stitch Fruit Mission

ES

¡Aloha! Únete a Stitch en este divertido reto de memoria.

Un delicioso aroma de sandías, plátanos, naranjas y piñas impregna el aire...

Es la hora de la merienda y Stitch está deseando hacerse con las doce deliciosas frutas, ¡pero debe tener cuidado con Leroy, que intentará detenerlo!

Ayuda a Stitch a recoger todas las frutas dando la vuelta a las losetas correctas. Para ello, debes recordar qué losetas has descubierto, qué hacen y dónde están. ¡Solo así podrá Stitch alcanzar las sabrosas frutas antes de que Leroy lo detenga!

Contenido:

12 frutas
16 losetas cuadradas (8 azules y 8 amarillas)
1 dado
1 peón de Stitch con peana de plástico
1 peón de Leroy con peana de plástico

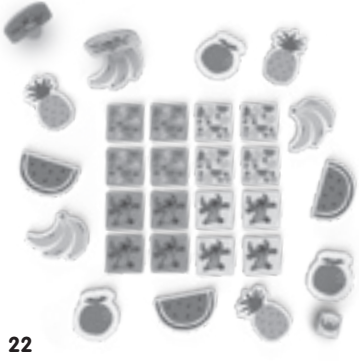
Antes de tu primera partida

- Destroquela con cuidado todas las piezas del juego de los tableros perforados.
- Separa las losetas cuadradas en dos grupos, uno azul y otro amarillo.
- Coloca las losetas en una cuadrícula con las ocho losetas azules a la izquierda y las ocho losetas amarillas a la derecha. En cada bloque de color, las cuatro losetas con frutas tienen que estar en la parte superior y las cuatro losetas con Stitch en la parte inferior.
- Mezcla las 12 frutas. Colócalas boca arriba en cualquier orden formando un círculo alrededor de las losetas cuadradas que has colocado en forma de cuadrícula.
- Inserta los peones de Stitch y Leroy en sus peanas de plástico.
- Coloca a Stitch sobre cualquiera de las frutas del círculo.
- Deja a Leroy aparte por ahora.
- Coloca el dado junto a las losetas.

Objetivo del juego

¡Ayuda a Stitch a hacerse con todas las frutas antes de que Leroy pueda detenerlo!

Consejo: Mientras juegas, intenta recordar qué frutas se esconden debajo de cada una de las losetas cuadradas y cuántos pasos hay en cada loseta. Esto te ayudará a alcanzar las frutas correctas durante la partida.



¡Empecemos!

En este juego cooperativo, todos ganan o pierden juntos. Podéis ayudaros unos a otros, pero siempre jugáis vuestro turno por separado.

Jugad en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador más joven.

Cuando sea tu turno, haz lo siguiente:

1. Tira el dado

¿Ha salido una cara amarilla? Da la vuelta a dos losetas amarillas, una con una fruta y otra con Stitch.

¿Ha salido una cara azul? Da la vuelta a dos losetas azules, una con una fruta y otra con Stitch.

¿Ha salido una cara con estrella? Igual que más arriba, pero ahora puedes elegir si quieres dar la vuelta a dos losetas azules o a dos amarillas. O a una loseta amarilla y a una azul.

Si sale **la silueta de Leroy**, entonces es su turno. Coloca a Leroy en **cualquiera de las losetas amarillas o azules que muestren a Stitch.** Esta loseta ya no se puede usar y debe retirarse del juego. Quítala de debajo de Leroy y devuélvela a la caja sin mirarla. El turno de Leroy habrá terminado. Déjalo a un lado hasta la próxima vez que alguien saque este símbolo. Tu turno termina inmediatamente; **no puedes** mover a Stitch (consulta «2. Mover a Stitch»).

2. Mover a Stitch

La **loseta de fruta** que has revelado indica qué **fruta** tienes que alcanzar con Stitch. **La loseta de Stitch** que has revelado indica **cuánto puedes moverte:** ¡uno, dos, tres o cuatro pasos! Mueve a Stitch por el círculo de frutas según corresponda, **en cualquier dirección.** Importante: ¡Siempre debes mover el número total de pasos que muestra la loseta revelada!

3. Comprueba

¿Ha llegado Stitch a la fruta revelada? ¡Genial! Stitch puede comérsela al instante. Da la vuelta a la fruta.

Si Stitch no ha alcanzado la fruta, no te preocupes. Tendrás otra oportunidad en el siguiente turno.

4. Vuelve a dar la vuelta a las losetas

Vuelve a dar la vuelta a las dos losetas. Tu turno ha terminado y es el turno del siguiente jugador.

Fin de la partida

Todos ganáis el juego si conseguís voltear las doce frutas para que Stitch se las coma.

Todos perdéis si Leroy elimina las ocho losetas de Stitch. Stitch ya no puede moverse y no puede llegar a ninguna de las frutas que quedan en juego, ¡así que Leroy se las comerá!

Variantes de juego

Si ya habéis ganado muchas veces y queréis que el juego sea un poco más difícil, ¿por qué no probáis las siguientes variantes de juego?

1. Si sacas la **cara con la estrella** , da siempre la vuelta a una loseta amarilla y a una azul.

2. Antes de empezar a jugar, **retira una loseta amarilla y una azul de Stitch** sin mirarlas.

3. Los jugadores experimentados pueden combinar ambas variantes de juego.

Disney Stitch Fruit Mission

PT

Aloha! Junta-te ao Stitch para um divertido desafio de memória.

O delicioso aroma de melancias, bananas, laranjas e ananases paira no ar...

É hora do lanche, e o Stitch está ansioso para deitar a mão às doze frutas deliciosas, mas precisa de ter atenção ao Leroy, que vai tentar impedi-lo!

Ajuda o Stitch a apanhar todas as frutas virando as peças corretas. Para isso, tens de te lembrar de quais as peças que já revelaste, o que contêm e onde estão. Só assim o Stitch conseguirá alcançar as frutas saborosas antes que o Leroy o impeça!

Conteúdo:

12 frutas
16 peças quadradas (8 azuis e 8 amarelas)
1 dado
1 figura do Stitch com uma base de plástico
1 figura do Leroy com uma base de plástico

Antes da primeira partida

- Destaca cuidadosamente todos os componentes dos respetivos suportes.
- Separa as peças quadradas em dois grupos, um azul e um amarelo.
- Dispõe as peças numa grelha com as oito peças azuis à esquerda e as oito peças amarelas à direita. Em cada bloco de cor, as quatro peças com fruta devem aparecer na parte superior e as quatro peças com o Stitch na parte inferior.
- Mistura as 12 frutas. Coloca-as em círculo à volta da grelha de peças quadradas, por qualquer ordem e com a face para cima.
- Insere as figuras Stitch e Leroy nas suas bases de plástico.
- Coloca o Stitch sobre uma fruta qualquer do círculo.
- Deixa o Leroy de lado, por enquanto.
- Coloque o dado junto à grelha.

Objetivo do jogo

Ajuda o Stitch a apanhar todas as frutas antes que o Leroy o impeça!

Dica: enquanto jogas, tenta lembrar-te de quais são as frutas que estão escondidas sob cada peça quadrada e quantos passos há em cada peça. Isso irá ajudar-te a alcançar as frutas certas durante a partida.

Vamos começar!

Neste jogo cooperativo, todos ganham ou perdem em conjunto. Podem ajudar-se uns aos outros, mas cada um joga o seu turno sozinho.

A partida desenrola-se no sentido horário, começando pelo jogador mais novo.

Quando for a tua vez, faz o seguinte:

1. Lança o dado

Mostra a face amarela? Vira duas peças amarelas, uma com fruta e outra com o Stitch.

Mostra a face azul? Vira duas peças azuis, uma com fruta e outra com o Stitch.

Mostra a face com a estrela? O mesmo que acima, mas agora podes escolher se queres virar duas peças azuis ou duas peças amarelas. Ou uma peça amarela e uma azul.

Se mostrar **a silhueta do Leroy**, então é a vez dele. Coloca o Leroy em **qualquer uma das peças amarelas ou azuis que mostram o Stitch.** Essa peça não pode mais ser usada e deve ser removida do jogo. Tira-a de debaixo do Leroy e devolve-a à caixa, sem veres o que esconde. E assim termina o turno do Leroy. Coloca-o de lado até que o seu símbolo surja novamente no dado. O teu turno termina imediatamente — **não podes** mover o Stitch (vê "2. Move o Stitch").

2. Move o Stitch

A **peça de fruta** que viraste indica qual a**fruta** que queres alcançar com o Stitch. **A peça do Stitch** que viraste indica **quanto te podes mover:** um, dois, três ou quatro passos! Mova o Stitch ao redor do círculo de frutas de acordo com o número de passos, **num sentido ou no outro.** Importante: tens sempre de mover o número total de passos indicado!

3. Verifica

O Stitch chegou à fruta que viraste? Ótimo! O Stitch pode comê-la imediatamente. Vira a fruta.

Se o Stitch não alcançou a fruta, não te preocupes. Terás outra oportunidade no próximo turno.

4. Repõe as peças

Vire as duas peças novamente com a face para baixo. O teu turno acabou e agora é a vez da próxima pessoa.

Final da partida

Todos vencem se conseguirem virar as doze frutas para o Stitch comer.

Todos perdem se o Leroy remover as oito peças do Stitch. O Stitch não se pode mover e assim não consegue alcançar mais nenhuma fruta na partida, deixando-as para o Leroy comer!

Variantes de jogo

Se já ganharam o jogo muitas vezes e querem torná-lo um pouco mais difícil, por que não experimentar as seguintes variantes?

1. Se sair a **face com a estrela**, vira sempre uma peça amarela e uma azul.

2. Antes de começar a partida, **retira uma peça amarela e uma azul, ambas com o Stitch**, sem ver o que escondem.

3. Os jogadores experientes podem combinar as duas variantes de jogo.

©Disney
www.disney.com

© 2026
Game Design: Wolfgang Dirscherl
Graphic Design: Design for Licensing

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 9333 · Seattle, WA 98109 · USA

ravensburger.com/service

243513