

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



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

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

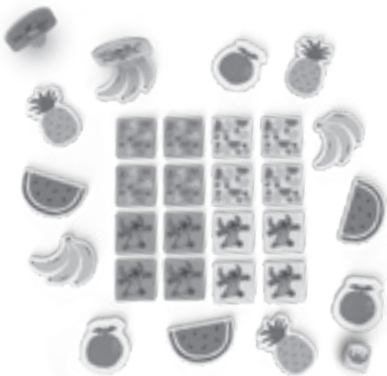
Help Stitch gather all of the fruit before Leroy can stop him!

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



ATTENTION :

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

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

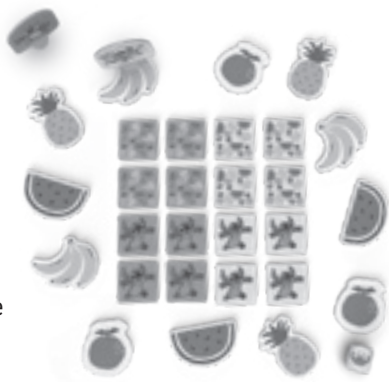
Aidez Stitch à rassembler tous les fruits avant que Leroy ne l'arrête !

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.



© 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



©Disney
www.disney.com

Ravensburger

243529

Adresses sur quefairedemesdechets.fr