



## Contenu

Un plateau de jeu, 30 cartes, 4 pions, 16 pièces de puzzle, 4 contours de puzzle, un dé et une règle.

## But du jeu

Atteindre le premier la case finale avec son puzzle terminé.

## Préparation

1. Mélanger les cartes et les placer sur la case PIOCHE du plateau.
2. Placer les pièces de puzzle près du plateau.
3. Chaque joueur prend un pion et le place sur la case départ.
4. Chaque joueur prend alors le cadre de puzzle de la couleur de son pion et le place devant lui.

## Le plateau

Le plateau comprend sept cases représentant des scènes du film Lilo & Stitch et avec une fleur dessus. Cette fleur correspond à celle du dé.

La fin du parcours du plateau regroupe une case avec le volcan et une case avec la scène finale du film.

## Déroulement de la partie

A son tour, chaque joueur joue le dé et déplace son pion d'autant de cases dans le sens des flèches (voir déplacement des pions)

Puis le joueur pioche une carte (même si son puzzle est terminé) et la pose, face visible, devant lui :

- Si son pion se trouve sur une case avec une scène du film, alors le joueur peut échanger soit une carte soit le trio de carte bleues contre une pièce de puzzle sauf si son puzzle est complet. La ou les cartes sont alors placées face visible sur la défausse. Le joueur ajoute alors sa pièce à son puzzle.
- Si le pion n'est pas sur une case de scène du film, alors le joueur conserve sa carte (même s'il en possède déjà une identique) et attend de pouvoir l'échanger en arrivant sur une case de film.
- Si le joueur pioche une carte avec Cobra BUBBLES ou Capitaine GANTU, il réalise l'action correspondante.

Quand la pioche est épuisée, retourner et mélanger la défausse pour en faire une nouvelle pioche.

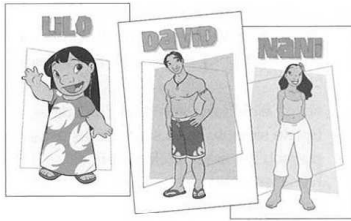
## Déplacement des pions

Si le dé indique un nombre, déplacer le pion d'autant de cases indiquées par le dé.

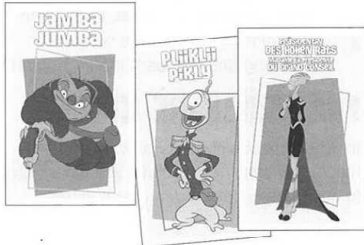
Si le dé indique une fleur, déplacer son pion jusqu'à la prochaine case avec une fleur (case de scène de film).

Plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case.

## Cartes



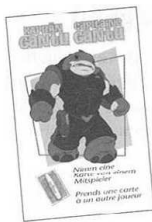
Cartes à échanger contre leurs pièces de puzzle correspondantes.



Ces trois cartes ont un fond bleu. Stitch a besoin des trois personnages pour faire partie de la famille. Ces trois cartes réunies permettent de piocher la pièce de puzzle avec Stitch.



Cette carte permet de jouer une seconde fois.



Cette carte permet de prendre une carte de son choix dans le jeu d'un autre joueur.

## Fin de la partie

Si un joueur atteint exactement la scène finale avec son puzzle terminé, il gagne la partie. Si son puzzle n'est pas terminé, il continue d'avancer son pion en suivant les flèches.

Si un joueur amène son pion sur la case VOLCAN, il le pousse directement jusqu'à la scène finale.