

Stella

Dixit
UNIVERSE

Szabálykönyv

Hatalmas lendülettel folyik a verseny a csillagvadászok között! Az eget járva reménykednek, hogy fényt hozhatnak a világukba. Menjetek, és gyűjtsétek be a csillagok fényét! Gyűjtsatok szikrákat a többi játékosal! De ne hagyjátok hátra túlságosan a csapatot – ha túl mohók vagytok, egyedül maradtok a sötétségben!

A tervezők gondolatai

Gérald Cattiaux

Csodálatos kaland volt létrehozni ezt a játékot. Miközben nézem a játékosokat, ahogy megbirkóznak a feladattal, az jut eszembe, hogy a „közös játék” mennyire a megosztásról szól. Az együtt töltött idő, a közös szórakozás, és főként az érzelmek megosztásáról. Érzelmekben gazdag játékot kívánok nektek! Élvezzétek!

Jean-Louis Roubira

Nagyon köszönöm Géraldnak a lelkesedését és kreativitását, ami új harmóniát hozott a Dixit univerzumba, egy univerzumba, melyet pompásan kiemelnek Jérôme illusztrációi; ugyancsak köszönöm a Libellud csapatának a hihetetlen munkájukat a játékosok kiszolgálásában!

Dixit
Kártyák

A Stella Dixit kártyákat használ, mint minden játék a Dixit univerzumban. Ezek a nagy, illusztrált kártyák sokféle lehetőséget adnak a kommunikációra a játékoktól függően.

Készítők 2021: Tervezők: Gérald Cattiaux és Jean-Louis Roubira / Illusztráció: Jérôme Pellissier / Stúdióvezető: Mathieu Aubert / Projektvezetők: Léa Moinet (fő projektvezető), Anouk Girard-Dagnas (utómunkálatok) / Fejlesztő: Valentin Gaudicheau / Tesztelő: Lucas Forlacroix for L'Atelier / Művészeti vezető: Maëva Da Silva / Tördelő: Thomas Dutertre / Grafikai tervező: Allison Machepy és Ophélie Pimbert-Gris / Szerkesztők: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau és Anouk Girard-Dagnas / Fordító: Dankó Daniella / Lektor: Horváth Lajos, Nagy Levente / Gyártásvezető: Alexandra Soporan / Partnermenedzser: Maximilien Da Cunha / Marketingvezető: Laurent Contios / Kapcsolattartó: Dorine Metral-Charvet / Események: Paul Neveu és Shady Ramsis / Ügyintézés: Marion Ludovici és Pascale Belot

Libellud

A JÁTÉK CÉLJA

A **Stella** az asszociációk és a képértelmezés játéka.

Minden fordulóban a játékosok titkosan *Dixit* kártyákra asszociálnak egy-egy véletlenszerű szókártya alapján. Ha sikerül ugyanarra a kártyára asszociálnotok, szikra jön létre, ami pontot ér. Többszörös asszociációval nagyobb esélyetek van szikrákat létrehozni. De vigyázzatok, ne legyetek túl mohók, a legtöbb kártyára asszociáló játékos azt kockáztatja, hogy kevesebb pontot szerez!

A negyedik forduló végén a legtöbb ponttal  rendelkező játékos győz.

A doboz tartalma

- ◆ 1 tábla
- ◆ 84 *Dixit* kártya
- ◆ 96 szókártya (2 különböző szó minden kártyán)
- ◆ 4 felfedezés-szókártya (első játékhoz ajánlott)
- ◆ 10 személyre szabható szókártya (üres kártyák)
- ◆ 6 lámpásjelző (kétoldalas: világos/sötét)
- ◆ 4 fordulójelző (I-től IV-ig számozva)
- ◆ 1 felderítőbábu
- ◆ 6 letörölhető játékosábrák
- ◆ 1 letörölhető pontozótábla
- ◆ 6 filctoll és 6 törölőruha



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Illesszék össze a tábla két felét, és tegyék az asztalra.
2. Keverjék meg a *Dixit* kártyákat, és 3 sorban tegyék 5-5 kártyát a tábla mellé a képnek megfelelően. A maradék kártyákból csináljatok egy húzópaklit.
3. Húzzatok 4 szókártyát, és csináljatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit a tábla mellett.
4. Helyezzék a fordulójelzőket a számozott oldalukkal felfelé a nekik fenntartott helyre, a megfelelő sorrendben (alulról felfelé).
5. Minden játékos vegyen el egy játékosábrát és egy színben megegyező filctollat és törölőruhát.
6. Tegyék a lámpásjelzőket egy kupacba a világos oldalukkal felfelé. Játékosonként egy lámpásjelzőre van szükség a nekik megfelelő színben. Helyezzék a kupacot a kezdőmezőre a tábla alsó részén.
7. Adjátok a pontozótáblát egy általatok választott játékosnak (ő fogja vezetni a játékosok pontszámait a játék során). Ez a játékos írja fel a játékosok nevét a színüknek megfelelő oszlop tetejére.
8. Sorsoljatok kezdőjátékost. Adjátok oda neki a felderítő bábút.

Ha ez az első játékotok, használjátok a 4 felfedezés-szókártyát. Ezek a kártyák 1-től 4-ig vannak számozva. Rendezzék őket növekvő sorrendbe egy paklit formálva és tegyék a tábla mellé (az 1-es legyen felül).



A JÁTÉK FORDULÓI

A Stella 4 egymást követő fordulóból áll, melyek az alábbi lépéseket tartalmazzák:

1

Asszociáció

Ebben a lépésben a játékosok titkosan Dixit kártyákra asszociálnak egy kulcsszó alapján. Ugyanannak a kártyának a kiválasztása lehetővé teszi, hogy több pontot szerezzetek. Fordítva, ha egy kártyát egyedül választottatok, csúnyán megfizethettek érte.

A felderítóbábuval rendelkező játékos fordítsa fel az első szókérdőírt a pakliból. Olvassa fel hangosan a kártya felső szavát. **Ez a szó lesz a forduló kulcsszava.** Csúsztassátok a szókérdőírt a tábla megjelölt része alá , hogy csak a kulcsszó legyen látható.

Megjegyzés: Ha bármely játékos nem érti vagy nem szeretné használni a kulcsszót, a játékosok közösen dönthetnek úgy, hogy a kártyán szereplő másik szót használják.

Fogjátok a játékos táblákat (a többiek elől takarjátok el, amit írtok) és győződjetek meg róla, hogy megfelelően helyeztétok el (lásd alább: [Hogyan helyeztétok el a játékos táblákat](#)).

Figyeljétek meg a Dixit kártyákat, hogy melyekre tudtok asszociálni a kulcsszó alapján. Mire emlékeztet titeket a kulcsszó? Mit idéz fel bennetok? Van hasonlóság néhány Dixit kártya között? Ez lehet egy ötlet, egy hangulat, színek, szereplők, részletek, és bármi más. Az asszociációk a ti megfigyeléseitektől és értelmezéseitektől függenek, legyenek kreatívok!

A többiektől eltakarva jelöljétek meg a táblátokon azokat a kártyákat, amelyeket választani szeretnétek. Ehhez tegyetek egy-egy X-et minden választott kártyához tartozó mezőbe. Legalább egy, de legfeljebb tíz kártyát kell választanotok.

Amikor végeztétek a Dixit kártyák kiválasztásával, adjátok át a filctollatokat a balra ülő szomszédotoknak, ezzel jelezve, hogy készen vagytok. Amint mindenki átadta a filctollát, már nem változtathatjátok meg a választásaitokat.

Megjegyzés: A kártyák kiválasztásával bármennyi időt eltölthetsz. Játssz a saját tempódban.

Példa: A kulcsszó a „Kapitány”. A **Narancs** játékosnak erről a szóról egy hajó vagy egy csapat kapitánya jut eszébe... vagy épp egy vezető... A **Narancs** játékos összesen 7 olyan kártyát lát, amit a kulcsszóhoz tud kapcsolni és van rá esély, hogy a többi játékos is választani fogja. Például:

- A** ▶ egy kincsesláda és egy kalózhajó látható rajta;
- B** ▶ egy csillag egy csillagtérképet tart rajta;
- C** ▶ a képen lévő személy lehet egy túra vezető, aki egy csapatot vezet.

A **Narancs** játékos bejelöli a tábláján a választott kártyáihoz tartozó 7 mezőt.



Hogyan helyeztétok el a játékos táblákat?

A játékos táblán az asztalon lévő Dixit kártyák helyzete látható. Minden Dixit kártyának saját mezője van a játékos táblán. Hogy biztosan megfelelően legyen elhelyezve a táblátok, figyeljétek az azon megjelenő játékos tábla helyzetére.



2

Bejelentés

Ebben a lépésben minden játékos bejelenti, hogy hány Dixit kártyára asszociált a kulcsszó alapján. A legmagasabb számot bemondó játékosnak át kell fordítania a lámpását a sötét oldalára (ez egy kockázatos helyzet a pontszámításakor).

Minden játékos bejelenti a játékosabláján bejelölt mezők számát.

Emlékeztető: A játékosablátoknak mindvégig takarva kell maradnia a többi játékos előtt.

Ezután minden játékos a tábla megfelelő számmal jelölt mezőjére teszi a lámpását a **világos oldalával felfelé**.

Miután minden játékos letette a lámpását, két helyzet állhat elő:



Az első helyen egy játékos áll (több mezőt jelölt be, mint bármelyik másik játékos). Ez a játékos a **sötétségbe** kerül. Át kell fordítania a lámpásjelzőjét a **sötét oldalára**.



Legalább 2 játékos áll az első helyen ugyanannyi jelöléssel. Ebben az esetben **senki** nem vonul **sötétségbe**. Minden lámpás világos marad.



Példa: A **Narancs** játékos több mezőt jelölt be, mint bármelyik másik játékos (7 jelölés). Át kell fordítania a lámpását a sötét oldalára.



Példa: A **Narancs** és a **Rózsaszín** játékos több mezőt jelölt be, mint a többi játékos (8 jelölés). Mivel senki sem áll egyedül az első helyen, a jelzőik a világos oldalukon maradnak.

Megjegyzés: A **sötétségben** tartózkodás nincs hatással a forduló hátralévő részére, de a pontozásra igen (lásd **4. Pontozás**).

3

Felfedés

Ebben a lépésben minden játékos fokozatosan haladva megmutatja, mely Dixit kártyákat választotta az 1. lépés során és megpróbál minél több pontot szerezni.

A forduló első felderítője az a játékos, aki a felderítóbábut birtokolja.

A „felderítő” név azt a játékost illeti, aki az egyik választott kártyáját megmutatja. Ez a szerep óramutató járása szerint folyamatosan tovább vándorol, amíg van bárkinél felfedetlen kártya (lásd: A felfedés vége).

Megjegyzés: A felderítóbábuval rendelkező játékos nem adja tovább a bábut, amikor más játékosok lesznek a felderítők. A bábu csak a forduló végén mozog (lásd **4. Pontozás**).

Amikor a felderítő megmutat egy kártyát, akkor választ egy jelölést a tábláján és az ujjával **rámutat az annak megfelelő Dixit kártyára** az asztalon. A felderítő nem választhat olyan kártyát, amit más már választott ebben a fordulóban.

A többi játékos ellenőrzi a saját tábláján, hogy ők is választották-e ezt a kártyát vagy sem.

Három helyzet állhat elő:

Szikra

Ha **több játékos** is választotta a felderítő által mutatott kártyát, mindannyian kapnak egy **szikrát**. Minden érintett játékos, beleértve a felderítőt is, beszínezhet két csillagot a kártya mezőjében ★★.

Megjegyzés: Azok a játékosok, akik elbuktak ebben a fordulóban, részesei lehetnek a **szikrának**, de nem színezhetnek be csillagot (lásd **Bukás**).

Szuperszikra

Ha **pontosan egy másik játékos** választotta a felderítő által mutatott kártyát, mindketten egy **szuperszikrát** kapnak. Beszínezhetik a **szikra**, két csillagát ★★ és a bónuszcsillagot ☆ is a mezőben.

Megjegyzés: Azok a játékosok, akik elbuktak ebben a fordulóban, részesei lehetnek a **szuper-szikrának**, de nem színezhetnek be csillagot (lásd: **Bukás**).

Bukás

Ha **nincs más játékos**, aki a felderítő által mutatott kártyát választotta, a felderítő **elbukik**:

- Nem színezhet be csillagot ezért a kártyáért;
- Nem színezhet be több csillagot ebben a fordulóban;
- Nem lehet többet felderítő ebben a fordulóban;
- A játékos tábláját továbbra is a kezében kell tartania, hiszen a jelölései számíthatnak más játékosoknak, akik még nem buktak el (hogy **szikrát** vagy **szuper-szikrát** szerezzenek).

Tipp: A **Bukás** elkerülése érdekében mindig próbáljátok a legegységesebb Dixit kártyát választani elsőként.

Példa: A forduló kulcsszava a "Kapitány". A játékosok már számos kártyát felfedtek és most a **Narancs** játékos a felderítő.

- ▶ A **Narancs** játékos úgy dönt, hogy az **A** kártyára mutat, de senki más nem választotta ezt a kártyát! A **Narancs** játékos elbukik. Már 4 csillagot beszínezett ebben a fordulóban, de többet nem színezhet be a következő fordulóg.
- ▶ A következő felderítő a **Rózsaszín** játékos. Ő a **B** kártyára mutat, amit a **Narancs** és a **Kék** játékos is választott – ez egy szikra! A **Rózsaszín** és a **Kék** játékos is beszínezhet 2 csillagot ★★ a tábláján. A **Narancs** játékos nem színezhet be csillagot, mert már elbukott.
- ▶ A **Lila** játékos következik felderítőként. Ő a **C** kártyára mutat, amit rajta kívül csak a **Narancs** játékos választott – egy szuperszikra! A **Lila** játékos beszínezheti a 2 csillagot ★★ és a bónuszcsillagot ☆ is. A **Narancs** játékos ismét nem színezhet csillagot.

Ezután a **Zöld** játékos lenne a felderítő, de ő már elbukott. Utána a **Kék** játékos következik, akinek van még felfedetlen kártyája. Ő lesz a felderítő és a **3. Felfedés** lépés folytatódik.



Ezután a jelenlegi felderítőtől balra ülő játékos lesz az új felderítő. Most neki kell rámutatnia egy kártyára, amit megjelölt a játékosabláján, és így tovább.

Az új felderítő nem lehet olyan játékos, aki már **elbukott**, sem olyan, akinek már nincs felfedetlen kártyája. Ilyen esetben az utána következő játékos lesz az új felderítő, és így tovább.

A felfedés vége:

- ha minden játékos **elbukott** (senki sem lehet az új felderítő);
- a még el nem **bukott** játékosoknak nem maradt felfedetlen kártyájuk.

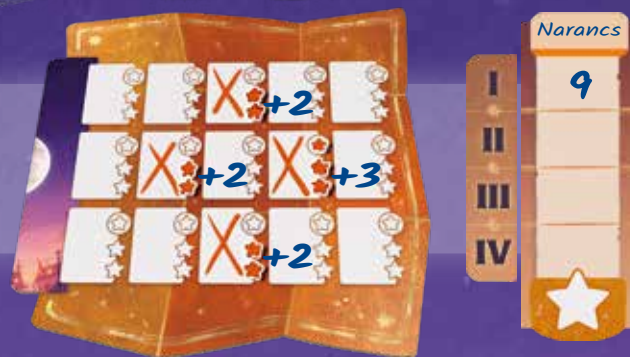
4

Pontozás

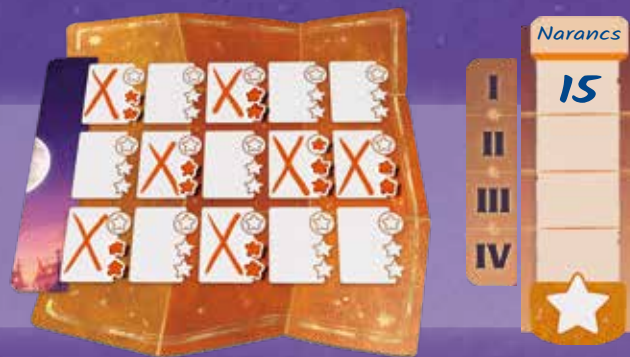
Ebben a lépésben a játékosok megszámolják és feljegyzik a forduló során szerzett pontjaikat. Ezután felkészülnek a következő fordulóra.

Minden játékos annyi pontot szerez, ahány csillagot beszínezt a játékosabláján (a bónuszcsillagokkal  együtt). A játékos, akinél a pontozótábla van, felírja a játékosok pontszámait a saját oszlopukba.

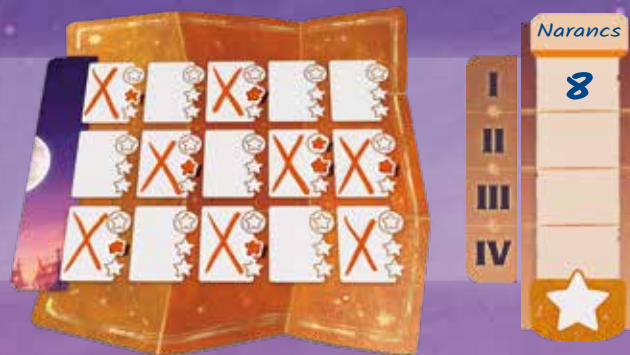
Példa: a **Narancs** játékosnak 9 csillaga van – ezzel 9 pontot szerez a fordulóban.



Példa: A **Narancs** játékos a **sötétségben** van, de minden jelölésével sikerült szikrát és/ vagy szuperszikrát szereznie. Így a **Narancs** játékos a megszokottak szerint számolhat pontokat (6 szikra + 1 szuperszikra = 15 pont).



Példa: A **Narancs** játékos a **sötétségben** van. Néhány jelölése nem hozott szikrát. Talán túl mohó volt... Végeredményben, a **Narancs** játékos csak 1 pontot kap minden szikráért 2 helyett, így összesen 8 pontot szerez (6 szikra + 1 szuperszikra = 8 pont).



Játékosok a sötétségben

Ha a **sötétségben** vagytok, a többiektől eltérően fogtok pontozni. Két helyzet állhat fenn:

Nincs hiba

Ha nem **buktatok el** gratulálunk! Az összes jelölésetekkel sikerült **szikrát** (és/vagy **szuperszikrát**) csinálnotok. Ebben az esetben a megszokott módon számoljátok pontjaitokat.

Egy vagy több hiba

Ha **elbuktatok**, az azt jelenti, hogy **leg** alább egy kártyátok nem hozott **szikrát** vagy **szuperszikrát**. Ebben az esetben minden **szikráért** egy pontot  kaptok (kettő  helyett). Ennek megfelelően ki kell törölnötök egy csillagot minden **szikrából** és **szuperszikrából**, mielőtt összesítitek pontjaitokat.

Megjegyzés: A **szuper-szikra** bónuszpontja ugyanúgy számít a **sötétségbe** is.



Miután feljegyeztétek pontjaitokat, **készüljetek fel a következő fordulóra.**

Kövessétek az alábbi lépéseket:

- Az ebben a fordulóban használt szókkártyát tegyétek vissza a dobozba.
- Adjátok át a felderítőbábút a következő játékosnak (óramutató járása szerint).
- Fordítsátok fel az aktuális fordulójelzőt (I-est az 1. fordulóban, II-est a 2. fordulóban, stb.) Ez a jelző mutatja meg, hogy a *Dixit* kártyák melyik sorát kell lecserélnetek. Cseréljétek le a megfelelő sor 5 kártyáját 5 új kártyára a húzópakliból. Tegyétek vissza a dobozba a fordulójelzőt és az 5 eldobott kártyát.
- Fordítsatok vissza minden lámpásjelzőt a világos oldalára és tegyétek őket a kezdőmezőre.
- Töröljétek le a játékosablátokat.



A JÁTÉK VÉGE

A negyedik forduló végén minden játékos kiszámolja a végső pontszámát a fordulók során szerzett pontjai összeadásával.
A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz!

Narancs

I

9

II

12

III

6

IV

15

42

Személyre szabható szókkártyák

10 üres szókkártyát tettünk a dobozba. Engedjétek szabadon a fantáziátokat (szereplők, filmek, könyvek...) és alkossátok meg a saját szókkártyáitokat! Írjatok szavakat tetszéseitek szerint a kártyákra és keverjétek őket a többi szókkártya közé egy igazán személyre szabott játékhoz.

Frankenstein

...

Köszönet

A Libellud szeretné megköszönni az összes játékesztelő segítségét a fejlesztésben, külön köszönetet érdemel Alice BERLAND, Anaïs COLLET, Charles TRIBOULOT, Charlotte RABIET, Christel DUTOIT, David AGAPE, Davide SANTINI, Delphes SID, Delphine ROULOT, Elodie DEVIENNE, Enzo GUEDON, Fanny LEMOINE, Florent GRESSIER, Florentin HERVE, Francesca CAIELLI, Ghislain SIMONIN, Jérémie BASTIÉ, Julie VIGNAUD, Karthik THYANARAJAN, Laura PINIAC, Laureline MARQUEGNIES, Louise HAMON, Lucie MILANI, Marie CORRIEU, Marina LORY, Matthieu DARGENTON, Matthieu LABORDE, Nadia LABORDE, Olympe CHALLOT, Pierre GIROUX, Raphaël ROBERT-BOUCHARD, Richard SAVARIT, Samy ACHGAF, Tiphaine PRESSELIN, Tristan LEVER, Vincent MANSEAU, Yoann TUSSAC, Yohan MUZÉ.

A vevőszolgálati igényeket kérjük, a játék magyarországi forgalmazójának címezzék (adatok a dobozon).



EGY FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÁSA

A Stella 4 egymást követő fordulóból áll, melyekben az alábbi lépések követik egymást::

1 Asszociáció

Minden játékos titkosan megjelöli a saját tábláján azokat a *Dixit* kártyákat (1-10 kártyát), melyekre a kulcsszóról asszociál.

2 Bejelentés

Minden játékos arra a számú mezőre helyezi a lámpásjelzőjét a táblán, ahány kártyát megjelölt a játékos tábláján.

Ha **egy** játékos több kártyát jelölt meg, mint **bármelyik másik** játékos, az ő lámpásjelzőjét át kell fordítani a sötét oldalára.

3 Felfedés

Azzal a játékosal kezdve, akinél a felderítőbábu van az óramutató járása szerint haladva minden játékos rámutat egy *Dixit* kártyára, amit megjelölt a játékos tábláján.

● **Szíkra** (legalább 2 másik játékos választotta ezt a kártyát): A felderítő és minden érintett játékos beszínez 2 csillagot ★★.

● **Szuperszíkra** (Csak 1 másik játékos választotta ezt a kártyát): A felderítő és a másik játékos beszínez 2 csillagot ★★ és 1 bónuszcsillagot ☆.

● **Bukás** ((Senki más nem választotta ezt a kártyát): A felderítő nem színezhets be csillagot. Innentől egyáltalán nem színezhets be csillagot vagy lehet felderítő a forduló végéig.

A felfedés vége:

- ha minden játékos **elbukott** senki sem lehet az új felderítő;
- a még el nem **bukott** játékosoknak nem maradt felfedetlen kártyájuk.

4 Pontozás

Minden játékos annyi pontot kap, ahány csillagot beszínezett a játékos tábláján, és feljegyzi ezt a pontozótáblára.

- A sötétségben tartózkodó játékosok a megszokott módon kapnak pontokat, ha nem hibáznak. Egyéb esetben ki kell törölniük egy-egy csillagot minden **szíkrából** és **szuperszíkrából**, mielőtt összesítik pontjaikat.



Dixit™

Fedezzétek fel a *Dixit* univerzumot a többszörösen díjazott alapjátékkal és az összes kiegészítővel!



A *Dixit* a kommunikáció és a képzelet egyszerű és egyedi játéka, ami fantasztikus, álomszerű világokba repít titeket!