

Stella

Dixit
UNIVERSE

Instrukcja

Poszukiwacze gwiazd toczą zacieklą rywalizację, przemierzając nieboskłon w poszukiwaniu światła, które mogliby zabrać do swojego świata. Ruszaj zbierać światło gwiazd! Razem z innymi graczami twórz iskry! Uważaj jednak, aby Twoja drużyna nie została w tyle. Jeśli przeważy w Tobie zachłanność, możesz skończyć samotnie w ciemności.

Kilka słów od autorów

Gérald Cattiaux

Praca nad tą grą była wspaniałą przygodą. Gdy obserwuję, jak dobrze bawią się gracze podczas rozgrywki, przypominam sobie, że ważną częścią wspólnego grania jest dzielenie się. Dzielenie miłego czasu, rozrywki, ale przede wszystkim dzielenie emocji. Bawcie się dobrze!

Jean-Louis Roubira

Jestem ogromnie wdzięczny Géraldowi za jego entuzjazm i kreatywność, które w połączeniu z ilustracjami Jérôme'a tchnęły nowego ducha w uniwersum Dixita. Dziękuję również zespołowi Libellud za ogrom pracy, którą wkładają w umilenie życia graczom.

Dixit
Karty

Jak w przypadku innych gier z uniwersum Dixita, do grania w „Stellę” niezbędne są karty typu Dixit. Za pomocą tych dużych, ilustrowanych kart możesz się komunikować na wiele różnych sposobów w zależności od gry.

Twórcy 2021: Autorzy gry: Gérald Cattiaux i Jean-Louis Roubira / **Ilustracje:** Jérôme Pélissier / **Kierownik studia:** Mathieu Aubert / **Kierownicy projektu:** Léa Moinet (główna kierowniczka projektu) i Anouk Girard-Dagnas (ostatnie poprawki) / **Rozwój projektu:** Valentin Gaudicheau / **Testerzy:** Lucas Forlacroix alla L'Atelier / **Dyrektorka artystyczna:** Maéva Da Silva / **Układ i ergonomia:** Thomas Dutetre / **Projekt graficzny:** Allison Machepy i Ophélie Pimbert-Cris / **Redakcja:** Léa Moinet, Valentin Gaudicheau i Anouk Girard-Dagnas / **Tłumaczenie:** Magda Gamrot / **Redakcja wersji polskiej:** zespół Rebel / **Kierowniczka produkcji:** Alexandra Soporán / **Kierownik ds. współpracy:** Maximilien Da Cunha / **Dyrektorka działu marketingu:** Laurent Contios / **Komunikacja:** Paul Neveur / **Organizacja imprez:** Paul Neveur i Shady Ramsis / **Administracja:** Marion Ludovici i Pascale Belot

rebel

Libellud

CEL GRY

Stella to gra skojarzeń i interpretacji.

Podczas każdej rundy gracze w tajemnicy łączą kilka kart *Dixit*, które kojarzą im się z 1 losowo wybraną kartą hasła. Jeśli uda Ci się wybrać te same karty co pozostali gracze, stworzysz iskrę zapewniającą punkty. Z każdym kolejnym skojarzeniem Twoja szansa na stworzenie większej liczby iskier wzrasta. Pamiętaj jednak, że chciwość nie popłaca – gracz, który będzie miał zbyt wiele skojarzeń, może zdobyć mniej punktów!

Aby wygrać grę, musisz na koniec 4. rundy mieć więcej punktów ★ niż pozostali gracze.

Elementy

- ♦ plansza,
- ♦ 84 karty *Dixit*,
- ♦ 96 kart haseł (po 2 unikalne hasła na karcie),
- ♦ 4 karty haseł „Odkrywanie świata” (polecane w czasie 1. rozgrywki),
- ♦ 10 kart haseł do samodzielnego uzupełnienia (puste karty),
- ♦ 6 żetonów latarni (2 strony: jasna i ciemna),
- ♦ 4 znaczniki rundy (ponumerowane od I do IV),
- ♦ pionek zwiadowcy,
- ♦ 6 tablic suchościeralnych,
- ♦ tablica suchościeralna z tabelą wyników,
- ♦ 6 pisaków i 6 ścierek.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 2 części planszy należy połączyć i umieścić je na stole.

2 Karty *Dixit* należy potasować i wyłożyć 15 z nich obok planszy, tworząc 3 rzędy po 5 odkrytych kart, jak pokazano na obrazku. Z pozostałych kart trzeba stworzyć zakrytą talię.

3 Z 4 kart haseł tworzy się zakrytą talię i umieszcza obok planszy.

Podczas 1. rozgrywki należy użyć 4 kart haseł „Odkrywanie świata”. Są ponumerowane od 1 do 4. Układa się je w kolejności malejącej (karta numer 1 na wierzchu), a następnie tworzy z nich talię i kładzie obok planszy.

4 Znaczniki rundy należy położyć na odpowiednich polach stroną z cyfrą do góry w kolejności rosnącej (od dołu do góry).

5 Każdy z graczy bierze po tablicy i pisaku w jednakowym kolorze, a także ścierkę.

6 Należy utworzyć stos żetonów latarni, umieszczając w nim po 1 żetonie latarni w kolorze każdego gracza jasną stroną do góry. Stos umieszcza się obok pola startowego w dolnej części planszy.

7 Wszyscy wybierają wspólnie gracza (może się też sam zgłosić), który otrzyma tablicę z tabelą wyników. Ta osoba jest odpowiedzialna za zapisywanie wyników wszystkich graczy w czasie gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki wpisuje imiona graczy w górnej części kolumn w odpowiednich kolorach.

8 Pierwszego gracza wybiera się w losowy sposób. Ta osoba bierze pionek zwiadowcy.


PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka jest podzielona na 4 rundy. Każda z nich składa się z 4 faz.

1

Skojarzenia

W tej fazie każdy z graczy potajemnie łączy karty Dixit z kartą hasła, opierając się na swoich skojarzeniach. Jeśli gracz wybierze te same karty co pozostali, zdobędzie więcej punktów. Jeśli wybierze kartę, której nikt nie wybrał, będzie go to słono kosztowało.

Gracz z pionkiem zwiadowcy odkrywa 1. kartę z talii kart haseł i głośno odczytuje słowo zapisane na górze. **To słowo stanowi hasło w danej rundzie.** Należy wsunąć kartę słowa pod odpowiednie pole na planszy  tak, aby tylko to hasło było widoczne.

Uwaga! Jeśli dowolny z graczy nie zna znaczenia hasła albo chciałby je zmienić, gracze mogą wspólnie zdecydować o obróceniu karty i użyciu drugiego hasła.

Każdy z graczy bierze do ręki swoją tablicę, trzymając ją tak, aby pozostali gracze nie widzieli tego, co na niej zaznacza. Należy upewnić się, że tablica jest obrócona w odpowiednim kierunku (zob. **Jak odpowiednio trzymać tablicę** poniżej).

Następnie gracze przyglądają się kartom Dixit i szukają skojarzeń z hasłem. Co dane hasło dla nich oznacza? Czy przywołuje jakieś wspomnienia? Czy dostrzegają podobieństwa między niektórymi wyłożonymi kartami Dixit? Może łączy je koncept, postać, jakiś szczegół? Skojarzenia są nieodłącznie związane z indywidualną percepcją i interpretacją, dlatego należy dać się ponieść wyobraźni!

Każdy z graczy oznacza wybrane przez siebie karty Dixit na swojej tablicy, nie pokazując ich innym. W tym celu stawiają krzyżyk w okienkach odpowiadającym wybranym kartom. Gracze wybierają od 1 do 10 kart.

Gdy gracz dokona wyboru, przekazuje swój pisak graczowi, który siedzi po jego lewej stronie. Gdy wszyscy gracze prześlą swoje pisaki, to znak, że faza skojarzeń dobiegła końca. Wówczas nie można już zmienić swoich wyborów.

Uwaga! Każdy z graczy może wybierać karty tak długo, jak chce. Grajcie zgodnie z własnym rytmem.

Przykład. W tej rundzie obowiązuje hasło z karty „Kapitan”. **Pomarańczowemu** to hasło kojarzy się z kapitanem statku albo drużyny... a także oficerem w armii... **Pomarańczowemu** widzi 7 kart, które jego zdaniem łączą się z hasłem i mogą wywołać podobne skojarzenia u innych osób. Na przykład:

- A** przedstawia okręt piracki i skrzynię ze skarbami.
- B** przedstawia gwiazdę trzymającą mapę nieba.
- C** przedstawia postać, która mogłaby być przewodnikiem górskich prowadzącym grupę turystów.

Pomarańczowemu zaznacza na swojej tablicy 7 okienek odpowiadających wybranym przez siebie kartom.



Jak odpowiednio trzymać tablicę?

Tablice graczy odzwierciedlają położenie kart Dixit na stole. Każdej karcie odpowiada 1 pole na tablicy. Aby upewnić się, że tablica jest obrócona w odpowiedni sposób, należy przyrzeć się miniaturowej planszy, która się na niej znajduje.



2

Ogłoszenie liczby skojarzeń

W tej fazie każdy z graczy ogłasza, ile kart Dixit skojarzył z hasłem. Gracz, który podał najwyższą liczbę, musi odwrócić swój żeton latarni na ciemną stronę (co wiąże się z pewnym ryzykiem w fazie podliczania punktów).

Każdy z graczy musi ogłosić, ile pól zakreślił na swojej tablicy w czasie danej rundy.

Pamiętaj! Inni gracze nie mogą widzieć Twojej tablicy.

Następnie każdy z graczy umieszcza swój żeton latarni **jasną stroną do góry** na polu oznaczonym cyfrą odpowiadającą ogłoszonej przez niego liczbie.

Gdy wszystkie żetony latarni znajdują się na planszy, może dojść do 1 z 2 scenariuszy:



1 z graczy wysunął się na prowadzenie (zakreślił więcej pól niż pozostali gracze). Ten gracz przebywa **w ciemności** i musi odwrócić swój żeton latarni **ciemną stroną do góry**.



Przykład. **Pomarańczowy** zakreślił więcej okienek niż pozostali gracze (postawił 7 krzyżyków). W związku z tym odwraca swój żeton ciemną stroną do góry.



Co najmniej 2 graczy prowadzi (zakreślili taką samą liczbę pól). W takiej sytuacji **nikt nie przebywa w ciemności**. Wszystkie żetony latarni pozostają odwrócone jasną stroną do góry.



Przykład. **Pomarańczowy** i **różowy** zakreślili więcej okienek niż pozostali gracze (po 8). Ponieważ nikt nie znalazł się sam na prowadzeniu, wszystkie żetony latarni wciąż są odwrócone jasną stroną do góry.

Uwaga! Przebywanie **w ciemności** nie wpływa na przebieg rundy gracza, ale wpłynie na liczbę punktów, które otrzyma (zob. **4. Punktacja** na str. 6).

3

Odkrywanie

W tej fazie gracze po kolei ujawniają, które karty Dixit wybrali w czasie fazy 1., starając się zdobyć jak najwięcej punktów.

Gracz z pionkiem zwiadowcy jest pierwszym zwiadowcą w czasie rundy.

Zwiadowca to gracz, który wskazuje 1 z wybranych przez siebie kart. Następnie tę rolę odgrywają kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż nie zostanie więcej kart do wskazania (zob. **Ta faza kończy się, gdy** na str. 6).

Uwaga! Gracz z pionkiem zwiadowcy nie przekazuje go kolejnym graczom odgrywającym tę rolę. Pionek zmienia pozycję dopiero na koniec rundy (zob. **4. Punktacja** na str. 6).

Aby wskazać kartę, zwiadowca musi wybrać zakreślone pole ze swojej tablicy, a następnie **wskazać odpowiadającą mu kartę Dixit**. Zwiadowca nie może wybrać karty, która została już wskazana podczas danej rundy.

W tym czasie pozostali gracze sprawdzają na swoich tablicach, czy również zakreślili wskazywane przez zwiadowcę karty.

W tej fazie mogą mieć miejsce następujące sytuacje:

Iskra

Jeśli **kilku graczy** wybrało kartę wskazaną przez zwiadowcę, otrzymują **iskrę**. Wszyscy, łącznie ze zwiadowcą, kolorują po 🗡️🗡️ obok danego pola.

*Uwaga! Gracze, którzy w danej rundzie ponieśli porażkę, mogą być częścią **iskry**, ale nie kolorują z tego tytułu żadnych gwiazdek (zob. **Porażka**).*

Superiskra

Jeśli **dokładnie 1 gracz** wybrał kartę wskazaną przez zwiadowcę, tworzą we 2 **superiskrę**. Kolorują 🗡️🗡️ (jak w przypadku **iskry**) obok danego pola, a także bonusową 🌟.

*Uwaga! Gracze, którzy ponieśli porażkę w danej rundzie, mogą być częścią **superiskry**, ale nie kolorują z tego tytułu żadnych gwiazdek (zob. **Porażka**).*

Porażka

Jeśli **żaden** z graczy nie wybrał wskazanej karty, ponosi **porażkę**. To znaczy, że:

- nie koloruje żadnej gwiazdki dla tej karty;
- do końca tej rundy nie może pokolorować gwiazdki;
- do końca tej rundy nie może pełnić funkcji zwiadowcy;
- musi trzymać swoją tablicę w ręku, ponieważ pola, które zakreślił, mogą się liczyć do **iskier** i **superiskier** innych graczy.

*Podpowiedź. Aby uniknąć **porażki** najpierw należy wskazywać najbardziej oczywiste karty Dixit.*

Przykład. W tej rundzie hasło to „Kapitan”. Odkryto już kilka kart i kolejnym zwiadowcą zostaje **pomarańczowy**.

- ▶ **Pomarańczowy** wskazuje kartę **A**. Niestety nikt inny jej nie wybrał! **Pomarańczowy** ponosi porażkę. Zdążył już pokolorować 4 gwiazdki, nie pokoloruje już następnych w tej rundzie.
- ▶ Następnie **różowy** zostaje zwiadowcą. Wskazuje kartę **B**, którą wybrali również **pomarańczowy** i **niebieski** – powstaje iskra! **Różowy** i **niebieski** kolorują po 🗡️🗡️ na polu odpowiedniej karty na swoich tablicach. **Pomarańczowy** nie koloruje żadnej gwiazdki, ponieważ wcześniej poniósł porażkę.
- ▶ Teraz zwiadowcą zostaje **fioletowy**. Wskazuje kartę **C**, którą oprócz niego wybrał tylko **pomarańczowy**. Razem tworzą superiskrę! **Fioletowy** koloruje 🗡️🗡️ na polu odpowiedniej karty i bonusową 🌟. **Pomarańczowy** graz ponownie nie koloruje żadnej gwiazdki.

W tym momencie zwiadowcą powinien zostać **zielony**, ale ponieważ wcześniej poniósł porażkę, nie może pełnić tej funkcji. Następnym zwiadowcą zostaje więc **niebieski**, na którego tablicy wciąż znajdują się zakreślone nierozpatrzone pola kart. **Faza 5. Odkrywanie** trwa dalej.



Gdy karta wskazana przez zwiadowcę zostanie rozpatrzona, gracz, który znajduje się po jego lewej stronie, zostaje nowym zwiadowcą. Teraz to on musi wskazać 1 z kart, które zakreślił na swojej tablicy. Po nim zwiadowcą zostanie kolejny gracz po jego lewej stronie i tak dalej.

Nowym zwiadowcą nie może zostać gracz, który w danej rundzie poniósł **porażkę** albo który nie ma żadnej zakreślonej karty, która jeszcze nie została wskazana. W takim przypadku zwiadowcą zostaje kolejny gracz.


Ta faza kończy się, gdy:

- wszyscy gracze ponieśli **porażkę** (i nie można wybrać zwiadowcy)
- ALBO
- gracze, którzy nie ponieśli **porażki**, nie mają żadnych kart do wskazania.

4

Punktacja

W tej fazie gracze podliczają punkty zdobyte w czasie danej rundy. Następnie przygotowują się do kolejnej rundy.

Każdy z graczy otrzymuje tyle punktów, ile gwiazdek pokolorował na swojej tablicy (wliczając bonusowe ). Gracz, który odpowiada za tabelę wyników, zapisuje wyniki w odpowiednich kolumnach.

Przykład. **Pomarańczowy** pokolorował w tej rundzie łącznie 9 gwiazdek, tym samym zdobywając 9 punktów.



Gracz przebywający w ciemności

Gracza, który przebywa **w ciemności**, obowiązują inne zasady punktacji niż pozostałych graczy. Dotyczy go 1 z 2 poniższych scenariuszy:




--- Bezblędna runda ---

Gracz nie poniósł **porażki**! Wszystkie pola zakreślone przez niego w fazie 1. stworzyły iskry (lub superiskry).
W takim przypadku gracz podlicza punkty zgodnie ze standardowymi zasadami.

Przykład. Choć **pomarańczowy** przebywa **w ciemności**, zdołał stworzyć za pomocą wszystkich wybranych przez siebie kart **iskry** lub **superiskry**. Dlatego zdobywa punkty zgodnie ze standardowymi zasadami (6 iskiei + 1 superiskra = 15 punktów).




--- Co najmniej 1 błąd ---

Jeśli gracz poniósł **porażkę**, co najmniej 1 wybrana przez niego karta nie stworzyła **iskry** ani **superiskry**. Z tego powodu za każdą stworzoną iskry zdobywa 1  zamiast . Należy pamiętać, aby podczas liczenia punktów usunąć po 1  za każdą **iskry** i **superiskry**.

Przykład. **Pomarańczowy** przebywa **w ciemności**. Część zakreślonych przez niego pól nie stworzyła iskiei. Być może był zbyt zachłanny... **Pomarańczowy** zdobywa tylko po 1 gwiazdce za każdą stworzoną iskry, łącznie otrzymując 8 punktów (6 iskiei + 1 superiskra = 8 punktów).



Uwaga! Bonusowy punkt za **superiskry**  liczy się również w przypadku graczy, którzy przebywają **w ciemności**.

Gdy już wszyscy gracze podliczą swoje punkty, należy **przygotować następną rundę**.
W tym celu należy:

- Odłożyć użytą w poprzedniej rundzie kartę hasła do pudełka.
- Przekazać pionek zwiadowcy kolejnemu graczowi (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
- Obrócić znacznik aktualnej rundy (I dla rundy 1., II dla rundy 2., itd.). Ten znacznik wskazuje na rząd kart *Dixit*, które należy wymienić. Zastąp wskazane karty 5 nowymi kartami z talii. Znacznik rundy i 5 wymienianych kart należy odłożyć do pudełka.
- Obrócić wszystkie żetony latarni z powrotem na jasną stronę i odłożyć je na polu początkowym.
- Wyrzucić tablice – każdy z graczy czyści swoją.



KONIEC GRY

Na koniec 4. rundy gracze podliczają, ile punktów zdobyli podczas całej rozgrywki.
Gracz (albo gracze!) z najwyższą liczbą punktów wygrywa grę!

Pomarańczowy

I	9
II	12
III	6
IV	15
	42

Karty hasel do samodzielnego uzupełnienia

W pudełku znajduje się 10 pustych kart hasel do Twojej dyspozycji. Daj się porwać wyobraźni, wybierz ulubione postacie, filmy lub książki... i stwórz własne karty hasel, a następnie dodaj je do pozostałych kart, aby stworzyć bardziej spersonalizowaną rozgrywkę.

Frankenstein

...

Podziękowania

Libellud chce podziękować wszystkim testerom, którzy pomogli stworzyć tę grę. Szczególne podziękowania należą się wymienionym osobom: Alice BERLAND, Anais 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.

Wszelkie prośby i uwagi należy kierować do krajowego dystrybutora gry (jego adres znajduje się na tyle pudełka).



STRESZCZENIE RUNDY GRY

Stella składa się z 4 następujących po sobie rund. Każda z nich jest podzielona na poniższe fazy:

1 Skojarzenia

Każdy z graczy w tajemnicy przed pozostałymi graczami zaznacza na swojej tablicy od 1 do 10 kart *Dixit*, które kojarzą mu się z obowiązującym w danej rundzie hasłem.

2 Ogłoszenie liczby skojarzeń

Każdy z graczy umieszcza swój żeton latarni na polu odpowiadającym liczbie pól, które zaznaczył na swojej tablicy. Jeśli 1 z graczy zakreślił więcej pól **niż pozostali gracze**, musi odwrócić swój żeton latarni ciemną stroną do góry.

3 Odkrywanie

Począwszy od pierwszego zwiadowcy gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pokazują, które karty *Dixit* zaznaczyli na swoich tablicach.

- **Iskra** (co najmniej 2 graczy wybrało kartę wskazaną przez zwiadowcę): zwiadowca i pozostali gracze, którzy zakreślili tę kartę, kolorują po ★★.

- **Superiskra** (tylko 1 gracz wybrał kartę wskazaną przez zwiadowcę): ten gracz i zwiadowca kolorują po ★★★ i po 1 bonusowej ☆.

- **Porażka** (nikt inny nie wybrał karty wskazanej przez zwiadowcę): nie koloruje żadnej gwiazdki. Do końca rundy nie może kolorować gwiazdek ani pełnić funkcji zwiadowcy.

Ta faza kończy się, gdy:

- wszyscy gracze ponieśli **porażkę** (i nie można wybrać zwiadowcy) ALBO
- gracze, którzy nie ponieśli **porażki**, nie mają żadnych kart do wskazania.

4 Punktacja

Każdy z graczy otrzymuje tyle punktów, ile gwiazdek pokolorował na swojej tablicy. Wynik należy zapisać na tablicy wyników.

- Jeśli gracz przebywający **w ciemności** nie popełni żadnego błędu, zdobywa punkty zgodnie ze standardowymi zasadami. W przeciwnym razie odejmuje w czasie podliczania punktów po 1 gwiazdce za każdą **iskrę** i **superiskrę**.



Dixit™

Odkryj uniwersum *Dixit* dzięki wielokrotnie nagradzanej podstawowej wersji gry i bogatej kolekcji dodatków!



Dixit to pięknie zilustrowana gra karciana, która poruszy Twoją wyobraźnię i nauczy kreatywnego podejścia do różnych skojarzeń!