

Stella

Dixit UNIVERSE

Reglas

La competición de buscadores estelares se encuentra en pleno apogeo! Surcan los cielos con la esperanza de llevar algo de luz a su mundo. ¡Ve y consigue la luz de las estrellas! ¡Crea chispas con el resto de los jugadores! Pero no te adelantes mucho; la avaricia rompe el saco y puedes acabar solo en la oscuridad.

Comentarios de los diseñadores

Gérald Cattiaux

Crear este juego ha sido una aventura maravillosa. Ver a los jugadores inmersos en él me recuerda cuánto se comparte al «jugar juntos». Pasar buenos momentos juntos, una actividad agradable y, sobre todo, compartir emociones. ¡Os deseo unas emociones maravillosas! ¡Disfrutad!

Jean-Louis Roubira

Le agradezco profundamente a Gérald su entusiasmo y creatividad, que aportan armonía al universo Dixit, un universo en el que destacan las ilustraciones de Jérôme; y también le agradezco encarecidamente al equipo de Libellud su increíble trabajo al servicio de los jugadores.

Dixit
Cards

En Stella se utilizan cartas Dixit, al igual que en todos los juegos del universo Dixit. Estas grandes cartas ilustradas os permiten comunicaros de diversas maneras dependiendo del juego.

Créditos 2021: Diseño: Gérald Cattiaux y Jean-Louis Roubira / Ilustraciones: Jérôme Pélissier / Jefe de estudio: Mathieu Aubert / Dirección de proyecto: Léa Moinet (director principal de proyecto) y Anouk Girard-Dagnas (retoques finales) / Desarrollo: Valentin Gaudicheau / Pruebas de juego: Lucas Forlacroix para L'Atelier / Dirección artística: Maëva Da Silva / Maqueta y ergonomía: Thomas Dutertre / Diseño gráfico: Allison Machepy y Ophélie Pimbert-Gris / Edición: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau y Anouk Girard-Dagnas / Traducción: Antoine Prono (Transludis), Luis Álvarez Dato / Revisión: Marina Temprano / Dirección de producción: Alexandra Soporan / Dirección de colaboraciones: Maximilien Da Cunha / Dirección de marketing: Laurent Contios / Comunicaciones: Paul Neveur / Eventos: Paul Neveur y Shady Ramsis / Administración: Marion Ludovici y Pascale Belot





OBJETIVO DEL JUEGO

Stella es un juego de asociación de ideas e interpretación de imágenes.

En cada ronda, los jugadores asocian en secreto varias cartas *Dixit* con una carta de Palabra aleatoria. Si consigues asociar las mismas cartas que otros jugadores, crearéis Chispas que os darán puntos. Tener varias asociaciones te da más posibilidades de crear Chispas, pero no seas demasiado avaricioso, ya que ¡el jugador con más asociaciones corre el riesgo de conseguir menos puntos!

Al final de la cuarta ronda debes tener más puntos ★ que el resto de los jugadores para ganar la partida.

Contenido

- ♦ 1 tablero
- ♦ 84 cartas *Dixit*
- ♦ 96 cartas de Palabra (2 palabras únicas en cada carta)
- ♦ 4 cartas de Palabra de Descubrimiento (recomendadas para la primera partida)
- ♦ 10 cartas de Palabra personalizables (cartas vacías)
- ♦ 6 fichas de Farol (de doble cara: encendido/apagado)
- ♦ 4 marcadores de Ronda (numerados del I al IV)
- ♦ 1 indicador de Explorador Inicial
- ♦ 6 pizarras individuales de colores
- ♦ 1 pizarra de Puntuación de colores
- ♦ 6 rotuladores y 6 gamuzas



PREPARACIÓN

- 1 Une las dos partes del tablero y colócalo en la mesa.
- 2 Baraja todas las cartas *Dixit* y coloca 3 líneas de 5 cartas al lado del tablero, como se muestra en la imagen anterior. Forma un mazo de robo con las cartas restantes.
- 3 Roba 4 cartas de Palabra para formar un mazo de robo y colócalas bocabajo al lado del tablero.
- 4 Coloca los marcadores de Ronda en su lugar correspondiente con el lado numerado hacia arriba y en el orden adecuado (de abajo a arriba).
- 5 Cada jugador toma una pizarra individual, el rotulador del color correspondiente y una gamuza.
- 6 Forma una pila con las fichas de Farol bocarriba (lado encendido). Debe haber una ficha de Farol por jugador (del color correspondiente a cada jugador). Coloca esta pila en el espacio de salida, en la parte inferior del tablero.
- 7 Dale la pizarra de Puntuación a un jugador a vuestra elección para que lleve la puntuación de los jugadores durante la partida. El jugador elegido anota el nombre de cada jugador en la parte superior de la columna de su color.
- 8 Elegid al jugador inicial al azar y dale el indicador de Explorador Inicial.

Si esta es vuestra primera partida, usa las 4 cartas de Palabra de Descubrimiento. Estas cartas están numeradas del 1 al 4. Colócalas en orden ascendente para formar un mazo y ponlo al lado del tablero (el número 1 en la parte superior del mazo).



RONDA DE JUEGO

Stella se juega en 4 rondas sucesivas y cada ronda se divide en los siguientes pasos:

1

Asociar

Durante este paso, cada jugador asocia en secreto cartas Dixit con una palabra clave. Elegir las mismas cartas Dixit que otros jugadores te otorga más puntos. Escoger una carta que nadie más haya escogido, por el contrario, puede costarte caro.

El jugador que tenga el indicador de Explorador Inicial revela la primera carta de Palabra del mazo de robo y lee en voz alta la palabra de la parte superior de la carta. **Esa palabra se convierte en la palabra clave de la ronda.** Mete la carta de Palabra bajo el tablero en el lugar designado  de forma que solo se vea la palabra clave.

Nota: si algún o algunos jugadores no entienden la palabra clave o no quieren jugar con esa palabra, los jugadores pueden decidir, entre todos, usar la palabra escrita del revés en su lugar.

Toma tu pizarra individual (ocultando lo que escribas a los otros jugadores) y asegúrate de que está bien colocada (ver más adelante: **Cómo colocar tu pizarra individual**).

Observa las cartas Dixit para asociar algunas de estas cartas con la palabra clave. ¿A qué te recuerda la palabra clave? ¿Qué evoca esa palabra para ti? ¿Encuentras alguna similitud en alguna de las cartas Dixit? Puede ser un concepto, una atmósfera, colores, personajes, detalles, etc. La asociación de ideas depende de tu percepción y de tu interpretación, así que ¡sé creativo!

Indica en tu pizarra individual, en secreto, las cartas Dixit que elijas. Para ello, marca con una cruz las casillas que coincidan con las cartas que hayas elegido. Debes elegir, como mínimo, una carta y, como máximo, diez cartas.

Cuando hayas terminado de elegir tus cartas Dixit, pásale tu rotulador al jugador a tu izquierda para indicar que has terminado de elegir. Una vez que todos los jugadores hayan pasado sus rotuladores, la selección finaliza y ya no se puede cambiar.

Nota: tienes todo el tiempo que quieras para elegir las cartas. Juega a tu ritmo.

Ejemplo: la palabra clave es «Capitán». Para **Naranja**, esta palabra evoca el capitán de un barco o de un equipo, pero también le recuerda a un líder, a un oficial del ejército... **Naranja** ve 7 cartas que, a su entender, podrían tener algún vínculo con la palabra clave y que podrían elegir también otros jugadores. Por ejemplo:

- ▶ en **A** aparece un cofre del tesoro y un barco pirata;
- ▶ en **B** aparece una estrella con un mapa estelar;
- ▶ en **C** aparece un personaje que podría ser un guía de montaña liderando un equipo.

Naranja marca las 7 casillas que se correspondan con las cartas que ha elegido en su pizarra individual.



Cómo colocar tu pizarra individual

Las pizarras individuales reproducen la posición de las cartas Dixit en la mesa. Cada carta Dixit tiene su propia casilla en tu pizarra individual. Para asegurarte de que tu pizarra está bien colocada, fíjate en la posición del tablero en miniatura que aparece en ella.



2

Anunciar

Durante este paso, cada jugador anuncia la cantidad de cartas Dixit que ha asociado con la palabra clave. El jugador con mayor cantidad de asociaciones debe darle la vuelta a su ficha de Farol de forma que quede hacia arriba el lado apagado (una situación peligrosa a efectos de puntuación).

Todos los jugadores anuncian la cantidad de casillas que han marcado en sus pizarras individuales en esta ronda.

Recordatorio: tu pizarra individual debe permanecer siempre oculta para los otros jugadores.

A continuación, cada jugador coloca su ficha de Farol en el espacio numerado correspondiente del tablero, con el **lado encendido hacia arriba**.

Una vez que se hayan colocado todas las fichas de Farol, pueden ocurrir dos cosas:



Hay un único jugador a la cabeza (ya que ha marcado más casillas que los demás jugadores). Dicho jugador se va **a la oscuridad**. Ahora debe darle la vuelta a su ficha de Farol, dejando el **lado apagado hacia arriba**.



Hay, al menos, 2 jugadores a la cabeza con la misma cantidad de casillas marcadas. En ese caso, **no hay nadie en la oscuridad**. Todas las fichas de Farol permanecen con el lado encendido hacia arriba.



Ejemplo: **Naranja** marcó más casillas que ningún otro jugador (7 cruces). Debe darle la vuelta a su ficha de Farol, dejando el lado apagado hacia arriba.



Ejemplo: **Naranja** y **Rosa** han marcado más casillas que el resto de los jugadores (8 cruces). Ya que no hay nadie solo a la cabeza, sus fichas permanecen con el lado encendido hacia arriba.

*Nota: estar **en la oscuridad** no afecta al resto de la ronda, pero afecta a la puntuación (ver **4. Puntuación**).*

3

Revelar

Durante este paso, cada jugador revelará progresivamente las cartas Dixit que haya elegido durante el paso 1 e intentará conseguir tantos puntos como le sea posible.

El explorador inicial de la ronda es el jugador que tenga el indicador de Explorador Inicial.

«Explorador» es el nombre que se le da al jugador que señala una de las cartas que ha elegido. Este rol pasa de un jugador a otro, siguiendo el sentido horario, hasta que ningún jugador pueda señalar más cartas (ver **Este paso termina**).

*Nota: el jugador que tenga el indicador de Explorador Inicial no le da el indicador a otro jugador cuando ese jugador se convierta en explorador. El indicador solo pasará a otro jugador al final de la ronda (ver **4. Puntuación**).*

El resto de los jugadores comprueban sus pizarras individuales para ver si han elegido esa carta o no.

La Chispa

Nota: los jugadores que se hayan caído durante esta ronda pueden ser parte de la **Chispa**, pero no rellenarán ninguna estrella (ver **La Caída**).

La Superchispa

Nota: los jugadores que se hayan caído durante esta ronda pueden ser parte de una **Superchispa** pero no rellenarán ninguna estrella (ver **La Caída**).

La Caída

*Pista: para evitar **caerte**, como explorador, intenta señalar siempre la carta Dixit más obvia en primer lugar.*

Normalmente, **Verde** se convertiría en el explorador, pero como se ha caído, no lo hace. El siguiente jugador es **Azul**, al que aún le quedan cruces que revelar. **Azul** se convierte en el explorador y el paso **3. Revelar** continúa.



Una vez resuelta la situación, el jugador que se encuentre a la izquierda del explorador actual se convierte en el nuevo explorador. Ahora debe señalar una carta que tenga marcada en su pizarra individual, etc.

El nuevo explorador no puede ser un jugador que ya se haya **caído** o al que no le queden cartas que revelar. En este caso, el siguiente jugador se convierte en el nuevo explorador, y así sucesivamente.

Este paso termina:

- cuando todos los jugadores se hayan **caído** (nadie puede convertirse en el explorador),
- o cuando a los jugadores que no se hayan **caído** no les queden cartas que revelar.

4

Puntuación

Durante este paso, los jugadores calculan su puntuación, contando los puntos que hayan conseguido en la ronda. A continuación, se prepara la siguiente ronda.

Cada jugador consigue una cantidad de puntos igual a la cantidad de estrellas que haya rellenado en su pizarra individual (incluidas las estrellas de bonificación ☆). El jugador con la pizarra de Puntuación anota los puntos de cada jugador en la columna correspondiente.

Jugador en la oscuridad

Si estás **en la oscuridad** no consigues puntos como el resto de los jugadores. Pueden ocurrir dos cosas:

Sin errores

No te has **caído**, ¡enhorabuena! Has logrado crear **Chispas** (y/o **Superchispas**) con todas las casillas que marcaste durante el paso 1.

En ese caso, calcula tu puntuación de forma normal.

Uno o varios errores

Si te has **caído**, significa que al menos una de tus cruces no creó ninguna **Chispa** ni **Superchispa**.

En ese caso, solo consigues un punto ☆ por cada **Chispa** (en lugar de dos ☆☆☆). Para reflejarlo, debes borrar una estrella por cada **Chispa** y **Superchispa** antes de calcular tu puntuación.

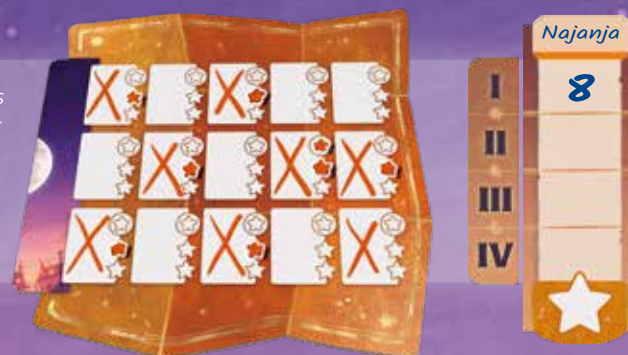
Ejemplo: **Najanja** tiene un total de 9 estrellas, es decir, ha conseguido 9 puntos en esta ronda.



Ejemplo: **Najanja** está **en la oscuridad** pero consiguió crear **Chispas** y/o **Superchispas** con todas sus casillas marcadas. Por tanto, **Najanja** puntúa de forma habitual (6 Chispas + 1 Superchispa = 15 puntos).



Ejemplo: **Najanja** está **en la oscuridad**. Algunas de sus cruces no crearon Chispas. A lo mejor le ha podido la avaricia... Como resultado, **Najanja** solo obtiene 1 punto por cada Chispa en lugar de 2, por lo que suma un total de 8 puntos (6 Chispas + 1 Superchispa = 8).



Nota: el punto de bonificación ☆ de una **Superchispa** se cuenta aunque estés **en la oscuridad**.

Una vez anotada la puntuación de cada uno, **prepara la siguiente ronda**. Sigue los siguientes pasos:

- Devuelve a la caja la carta de Palabra que hayáis usado para esta ronda.
- Dale el indicador de Explorador Inicial al siguiente jugador (en sentido horario).
- Dale la vuelta al marcador de Ronda de la ronda actual (I para la ronda 1, II para la ronda 2, etc.). Este marcador indica la línea de cartas *Dixit* que debes reemplazar. Reemplaza las 5 cartas *Dixit* de la línea correspondiente por 5 cartas nuevas del mazo de robo. Pon el marcador de Ronda y las 5 cartas descartadas en la caja.
- Coloca todas las fichas de Farol con el lado encendido hacia arriba y ponlas en el espacio de salida.
- Cada jugador borra su pizarra individual



FIN DE LA PARTIDA

Al final de la cuarta ronda, cada jugador calcula su puntuación total sumando los puntos que haya conseguido en cada ronda. **¡Gana el jugador o jugadores con mayor cantidad de puntos!**

Najanja

I

9

II

12

III

6

IV

15

42

Cartas de palabra personalizables

Tienes 10 cartas de Palabra en blanco a tu disposición. ¡Dale rienda suelta a tu imaginación (personajes, películas, libros, etc.) y crea tus propias cartas de Palabra! Escribe las palabras que quieras en las cartas y añádelas al mazo para jugar partidas personalizadas.

Frankenstein

...

Agradecimientos

Libellud agradece a todo el equipo de pruebas que ha ayudado a desarrollar este juego, especialmente a 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 GRESSION, 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 y Yohan MUZÉ.

Todas las solicitudes de servicio al cliente deben dirigirse a tu distribuidor (comprueba la parte inferior de la caja).



RESUMEN DE UNA RONDA DE JUEGO

Stella se juega en 4 rondas sucesivas, y cada una de ellas se divide en los siguientes pasos:

1 Asociar

Cada jugador debe marcar (en secreto) en su pizarra individual las cartas *Dixit* (de 1 a 10 cartas) que asocie con la palabra clave.

2 Anunciar

Cada jugador coloca su ficha de Farol en el espacio numerado del tablero que corresponda con la cantidad de casillas que haya marcado en su pizarra individual. Si **un** jugador ha marcado más casillas **que el resto de los jugadores**, ese jugador le da la vuelta a su ficha de Farol, dejando el lado apagado hacia arriba.

3 Revelar

Comenzando por el explorador inicial y siguiendo el sentido horario, cada jugador señala una carta *Dixit* que haya marcado en su pizarra individual.

- **Chispa** (al menos otros 2 jugadores más han escogido esta carta): el explorador y los jugadores que hayan escogido la misma carta rellenan 2 estrellas ★★.

- **Superchispa** (solo 1 jugador más ha elegido esta carta): el explorador y el jugador que haya elegido la misma carta rellenan 2 estrellas ★★ y 1 estrella de bonificación ☆.

- **Caída** (nadie más ha elegido esta carta): el explorador no rellena ninguna estrella. Ya no puede rellena más estrellas ni ser el explorador durante esta ronda.

Este paso termina:

- cuando todos los jugadores se hayan **caído** (nadie puede convertirse en el explorador),
- o cuando a los jugadores que no se hayan **caído** no les queden cartas que revelar.

4 Puntuación

Cada jugador obtiene una cantidad de puntos igual a la cantidad de estrellas que haya relleno en su pizarra individual y se anota en la pizarra de puntuación.

- Jugador **en la oscuridad**: para puntuar de forma habitual, no debe cometer ningún error. De lo contrario, debe borrar una Estrella por cada **Chispa** y **Superchispa** antes de calcular su puntuación.

Dixit™

¡Descubre el universo *Dixit* con el juego básico, galardonado en numerosas ocasiones, y todas sus expansiones!



Dixit es un juego sencillo y único que favorece la comunicación y la imaginación y que te hará viajar a mundos fantásticos de ensueño.