

Stella

Dixit
UNIVERSE

Regolamento

La gara è in pieno svolgimento tra i cacciatori di stelle! Solcando i cieli, sperano di riportare un po' di luce nel loro mondo. Andate e raccogliete la luce delle stelle! Create delle scintille con gli altri giocatori! Ma non lasciate troppo indietro il vostro gruppo: se sarete troppo avidi, rimarrete da soli nell'oscurità.

Note degli autori

Gérald Cattiaux

Creare questo gioco è stata una meravigliosa avventura. Vedere i giocatori prenderci la mano mi ha ricordato quanto il "giocare insieme" significhi condividere. Condividere dei bei momenti insieme, un'attività piacevole e, soprattutto, condividere emozioni.

Vi auguro di provare delle magnifiche emozioni. Divertitevi!

Jean-Louis Roubira

Ringrazio tantissimo Gérald per il suo entusiasmo e la sua creatività, che portano nuove armonie nell'universo di Dixit, un universo che viene fatto risplendere dalle illustrazioni di Jérôme; inoltre voglio ringraziare caldamente il Team Libellud per il loro incredibile lavoro a servizio dei giocatori.

Dixit
Carte

Stella utilizza le Carte Dixit, come ogni gioco dell'universo Dixit. Queste grandi carte illustrate vi permetteranno di comunicare in molti modi diversi, a seconda dei giochi.

Riconoscimenti 2021: **Autori:** Gérald Cattiaux e Jean-Louis Roubira / **Illustratore:** Jérôme Pélissier / **Direzione Studio:** Mathieu Aubert / **Capo Progetto:** Léa Mainet
Capo Progetto Principale), poi Anouk Girard-Dagnas (Tocchi Finali) / **Sviluppo:** Valentin Gaudicheau / **Playtester:** Lucas Forlacroix per L'Atelier / **Direttore Artistico:**
Maëva Da Silva / **Layout:** Thomas Dutertre / **Progetto Grafico:** Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Cris / **Editing:** Léa Mainet, Valentin Gaudicheau e Anouk Girard-
Dagnas / **Traduzione:** Antoine Prono (Transludis), Denise Venanzetti / **Revisione:** Alice Amadei e Vittoria Vincenzi / **Responsabile Produzione:** Alexandra Soporan
/ **Vendite Internazionali:** Maximilien Da Cunha / **Direttore Marketing:** Laurent Contios / **Comunicazione:** Paul Neveur / **Eventi:** Paul Neveur e Shady Ramsis /
Amministrazione: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

OBIETTIVO DEL GIOCO

Stella è un gioco di associazione di idee e di interpretazione di immagini.

Ogni round, i giocatori associano segretamente diverse Carte Dixit a una Carta Parola casuale. Se riuscirete ad associare le stesse carte degli altri giocatori, creerete una Scintilla che produrrà dei punti. Moltiplicare le associazioni vi darà più possibilità di creare Scintille. Ma non dovete essere troppo avidi, perché il giocatore con il maggior numero di associazioni corre il rischio di ottenere meno punti!

Alla fine del quarto round, dovrete avere più punti ★ degli altri giocatori per vincere la partita.

Contenuto

- ◆ 1 Tabellone
- ◆ 84 Carte *Dixit*
- ◆ 96 Carte Parola (2 parole uniche su ogni carta)
- ◆ 4 Carte Parola Scoperta (consigliate per la vostra prima partita)
- ◆ 10 Carte Parola Personalizzabili (carte in bianco)
- ◆ 6 Segnalini Lanterna (a due facce: Luce/Oscurità)
- ◆ 4 Segnalini Round (numerati da I a IV)
- ◆ 1 Pedina Primo Esploratore
- ◆ 6 Lavagne Personali cancellabili
- ◆ 1 Lavagna Punteggio cancellabile
- ◆ 6 pennarelli e 6 pezzi di tessuto



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1** Assemblate le due parti del tabellone e collocatelo sul tavolo.
- 2** Mescolate tutte le Carte *Dixit* e collocate 3 file di 5 carte accanto al tabellone, come mostrato sopra. Formate un mazzo di pesca con le carte rimanenti.
- 3** Pescate 4 Carte Parola per formare un mazzo di pesca che collegherete a faccia in giù accanto al tabellone.
- 4** Collocate i Segnalini Round sulle caselle corrispondenti, con la faccia numerata visibile, nell'ordine corretto (dal basso verso l'alto).
- 5** Ogni giocatore prende una Lavagna Personale, il pennarello del colore corrispondente e un pezzo di tessuto.
- 6** Formate una pila con i Segnalini Lanterna, a faccia in su (lato Luce). Dev'esserci un Segnalino Lanterna del colore corrispondente a ogni giocatore. Collocate questa pila sulla casella di partenza, nella parte inferiore del tabellone.
- 7** Un giocatore a vostra scelta prende la Lavagna Punteggio (per tenere nota dei punti dei giocatori durante la partita). Questo giocatore annota il nome di ogni giocatore in cima alla colonna del colore corrispondente.
- 8** Determinate casualmente il primo giocatore. Questo giocatore prende la Pedina Primo Esploratore.

Se questa è la vostra prima partita, usate le 4 Carte Parola Scoperta. Queste carte sono numerate da #1 a #4. Disponetele in ordine crescente per formare un mazzo di pesca che collegherete accanto al tabellone (#1 in cima).




ROUND DI GIOCO

Stella si svolge in 4 round consecutivi, ognuno dei quali è suddiviso nei passi seguenti:

1

1. Associare

Durante questo passo, ogni giocatore associa segretamente le carte Dixit con una Parola Indizio. Scegliere le stesse carte Dixit degli altri giocatori vi permette di ottenere più punti. Al contrario, scegliere una carta che nessun altro ha scelto potrebbe costarvi caro.

Il giocatore che possiede la Pedina Primo Esploratore rivela la prima Carta Parola dal mazzo di pesca. Legge ad alta voce la parola stampata in cima a quella carta. **Quella parola diventa la Parola Indizio del round.** Fate scivolare la Carta Parola sotto al tabellone nel luogo designato  in modo che solo la Parola Indizio sia visibile.

Nota: Se alcuni giocatori non capiscono la Parola Indizio oppure non desiderano giocare con essa, tutti i giocatori possono decidere collettivamente di usare la parola stampata a testa in giù al suo posto.

Prendete la vostra Lavagna Personale (nascondendo agli altri giocatori ciò che scriverete) e assicuratevi che sia posizionata correttamente (vedere sotto: **Come posizionare correttamente la vostra Lavagna Personale**).

Osservate le Carte Dixit per associare alcune di queste carte con la Parola Indizio. Che cosa vi ricorda la Parola Indizio? A che cosa vi fa pensare? Alcune Carte Dixit presentano delle somiglianze? Può essere un concetto, un'atmosfera, dei colori, dei personaggi, dei dettagli e così via. L'associazione di idee dipende dalla vostra percezione e dalla vostra interpretazione, quindi siate creativi!

Dovete annotare segretamente le Carte Dixit che avete scelto sulla vostra Lavagna Personale. Per fare ciò, contrassegnate con una croce ogni riquadro corrispondente alla carta che avete scelto. Dovete scegliere almeno una carta e fino a un massimo di dieci carte.

Quando avete finito di scegliere le vostre Carte Dixit, passate il vostro pennarello al giocatore alla vostra sinistra per indicare che avete completato la vostra scelta. Una volta che tutti i giocatori hanno passato i propri pennarelli, la scelta è terminata e non potete più cambiarla.

Nota: Non avete un limite di tempo per scegliere le vostre carte. Giocate secondo il vostro ritmo.

Esempio: La Parola Indizio è "Capitano". Per il giocatore **Arancione** questa parola evoca il capitano di una nave, o di una squadra... Evoca anche l'immagine di un leader, di un ufficiale militare... Il giocatore **Arancione** vede 7 carte che, per lui, hanno un collegamento con la Parola Indizio e potrebbero essere scelte da altri giocatori. Per esempio:

- A** ▶ raffigura un forziere del tesoro e una nave pirata;
- B** ▶ raffigura una stella con in mano una mappa stellare;
- C** ▶ raffigura un personaggio che potrebbe essere una guida alpina, a capo di una squadra.

Il giocatore **Arancione** contrassegna con una croce sulla sua Lavagna Personale i 7 riquadri corrispondenti alle carte che ha scelto.



Come posizionare correttamente la vostra Lavagna Personale

Le Lavagne Personali riproducono la posizione delle Carte Dixit sul tavolo. Ogni Carta Dixit ha il suo riquadro sulla vostra Lavagna Personale. Per essere sicuri che la vostra Lavagna Personale sia posizionata correttamente, prestate attenzione alla posizione del tabellone in miniatura che appare su di essa.

2

Annunciare

Durante questo passo, ogni giocatore annuncia il numero di Carte Dixit che ha associato con la Parola Indizio. Il giocatore con il maggior numero di associazioni deve girare il suo Segnalino Lanterna sul suo lato Oscurità (una situazione rischiosa quando si calcola il punteggio).

Tutti i giocatori annunciano il numero di riquadri che hanno contrassegnato sulla loro Lavagna Personale in questo round.

Promemoria: La vostra Lavagna Personale deve rimanere costantemente nascosta agli occhi degli altri giocatori.

Poi, ogni giocatore colloca il suo Segnalino Lanterna sul tabellone, sulla casella numerata corrispondente al numero di riquadri che ha contrassegnato, **con il lato Luce a faccia in su**.

Una volta che tutti i Segnalini Lanterna sono stati collocati, possono verificarsi due situazioni:



Un giocatore è da solo in testa (avendo contrassegnato più riquadri di qualsiasi altro giocatore). Quel giocatore è **nell'Oscurità**. Ora deve girare il suo Segnalino Lanterna **sul suo lato Oscurità**.



*Esempio: Il giocatore **Arancione** ha contrassegnato più riquadri di qualsiasi altro giocatore (7 croci). Deve girare il suo segnalino in modo da mostrare il suo lato Oscurità.*



Almeno 2 giocatori sono in testa con lo stesso numero di riquadri contrassegnati. In questo caso, **nessuno è nell'Oscurità**. Tutti i segnalini rimangono sul loro lato Luce.



*Esempio: Il giocatore **Arancione** e il giocatore **Rosa** hanno contrassegnato più riquadri di qualsiasi altro giocatore (8 croci). Dato che nessuno è da solo in testa, i loro segnalini rimangono sul loro lato Luce.*

*Nota: Essere **nell'Oscurità** non influisce sul resto del round, ma influirà sul calcolo del punteggio (vedere **4. Calcolare il Punteggio**).*

3

Rivelare

Durante questo passo, ogni giocatore rivelerà progressivamente le Carte Dixit che ha scelto durante il passo 1 e cercherà di ottenere più punti possibile.

Il primo Esploratore del round è il giocatore che possiede la Pedina Primo Esploratore.

“Esploratore” è il nome dato al giocatore che rivela una delle carte che ha scelto. Questo ruolo viene passato in senso orario da un giocatore all'altro, finché nessun giocatore può più rivelare alcuna carta (vedere **Questo Passo Termina**).

*Nota: Il giocatore con la Pedina Primo Esploratore non dà la sua pedina agli altri giocatori quando questi giocatori diventano l'Esploratore. Quella pedina si muoverà solo alla fine del round (vedere **4. Calcolare il Punteggio**).*

Quando l'Esploratore rivela una carta, seleziona semplicemente una croce dalla sua Lavagna Personale e **indica** agli altri giocatori la **Carta Dixit corrispondente**. L'Esploratore non può selezionare una carta che è già stata selezionata durante questo round.

Gli altri giocatori controllano le loro Lavagne Personali per verificare se anche loro hanno scelto questa carta oppure no.

Possono verificarsi tre situazioni:

La Scintilla

Se **più giocatori** hanno scelto la carta indicata dall'Esploratore, allora tutti i giocatori coinvolti, incluso l'Esploratore, ottengono una **Scintilla**. Quei giocatori colorano le due stelle del riquadro corrispondente ★★.

*Nota: I giocatori che sono caduti durante questo round possono far parte della **Scintilla**, ma non coloreranno alcuna stella (vedere **La Caduta**).*

La Super Scintilla

Se **un altro giocatore (e solo uno!)** ha scelto la carta indicata dall'Esploratore, allora quel giocatore e l'Esploratore ottengono una **Super Scintilla**. Quei giocatori colorano le due stelle ★★ della **Scintilla** e la stella bonus ☆ di quel riquadro.

*Nota: I giocatori che sono caduti durante questo round possono far parte della **Super Scintilla**, ma non coloreranno alcuna stella (vedere **La Caduta**).*

La Caduta

Se **nessun altro giocatore** ha scelto la carta indicata dall'Esploratore, l'Esploratore **cade**:

- Non colora stelle per questa carta;
- Non può più colorare stelle né bonus in questo round;
- Non può più essere un Esploratore in questo round;
- Deve tenere la sua Lavagna Personale in mano, perché le croci che ha contrassegnato potrebbero contare per altri giocatori che non sono caduti (per ottenere una **Scintilla** o una **Super Scintilla**).

*Consiglio: Per evitare di **cadere**, essendo un Esploratore, cercate sempre di selezionare per prima la Carta Dixit più ovvia.*

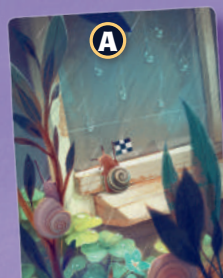
*Esempio: La Parola Indizio di questo round è "Capitano". Diverse carte sono state rivelate e il giocatore **Aranzone** è ora l'Esploratore.*

▶ Il giocatore **Aranzone** decide di indicare la carta **A**, ma nessuno ha scelto questa carta! Il giocatore **Aranzone** cade. Ha già colorato 4 stelle in questo round e non ne colorerà altre fino al prossimo round.

▶ Ora sta al giocatore **Rosa** essere l'Esploratore. Indica la carta **B**, che è stata scelta dal giocatore **Aranzone** e dal giocatore **Blu**: è una **Scintilla**! Il giocatore **Rosa** e il giocatore **Blu** colorano le 2 stelle ★★ del riquadro corrispondente sulla loro Lavagna Personale. Il giocatore **Aranzone** non colora alcuna stella perché è già caduto.

▶ Il giocatore **Viola** diventa ora l'Esploratore. Indica la carta **C**, che è stata scelta solo dal giocatore **Aranzone**: una **Super Scintilla**! Il giocatore **Viola** colora le 2 stelle ★★ del riquadro corrispondente, +1 stella bonus ☆. Il giocatore **Aranzone** non colora alcuna stella, di nuovo.

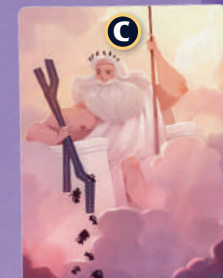
Di norma, il giocatore **Verde** dovrebbe ora diventare l'Esploratore, ma visto che è caduto, non può farlo. Il giocatore seguente è il **Blu**, il quale ha ancora delle croci da rivelare. Il giocatore **Blu** diventa l'Esploratore e il passo **3. Rivelare** continua.



Caduta!



Scintilla!



Super Scintilla!



Una volta che la situazione è stata risolta, il giocatore che siede alla sinistra dell'Esploratore attuale diventa il nuovo Esploratore. Ora deve indicare una carta che ha scelto sulla sua Lavagna Personale, e così via.

Il nuovo Esploratore non può essere un giocatore che è già **caduto** oppure che non ha croci rimaste da confermare. In questo caso, il giocatore successivo diventa il nuovo Esploratore, e così via.


Questo Passo Termina:

- Quando tutti i giocatori sono **caduti** (nessuno può diventare l'Esploratore),
- Oppure quando i giocatori che non sono **caduti** non hanno più croci rimaste da confermare.

4

Calcolare il Punteggio

Durante questo passo, i giocatori annotano il proprio punteggio, contando i punti che hanno ottenuto nel round. Poi, si preparano per il round successivo.

Ogni giocatore ottiene un numero di punti pari al numero di stelle che ha colorato sulla sua Lavagna Personale (includendo le stelle bonus ). Il giocatore che ha la Lavagna Punteggio annota il punteggio di ogni giocatore nella colonna corrispondente.

Esempio: Il giocatore **Arancione** ha un totale di 9 stelle, quindi ottiene 9 punti in questo round.





Giocatore nell'Oscurità

Se siete **nell'Oscurità**, non calcolate i vostri punti come gli altri giocatori. Possono verificarsi due situazioni:

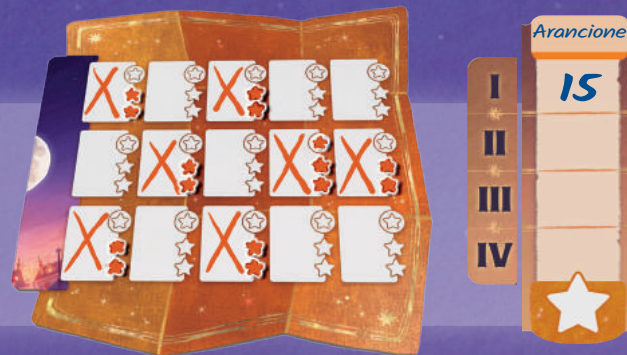
Nessun Errore

Non siete **caduti**, congratulazioni! Siete riusciti a creare delle **Scintille** (e/o **Super Scintille**) con tutte le croci che avete contrassegnato durante il passo 1. In questo caso, calcolate il vostro punteggio come di norma.

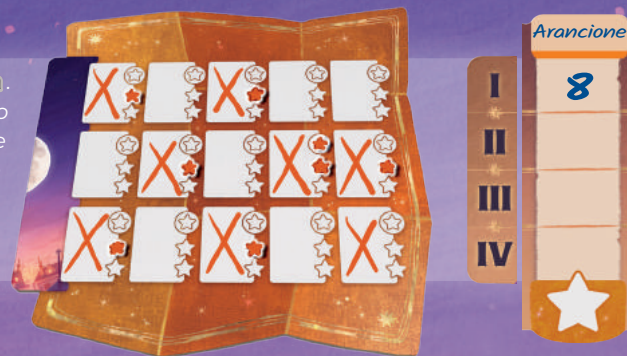
Uno o più errori

Se **cadete**, significa che almeno una delle vostre croci non ha creato una **Scintilla** o una **Super Scintilla**. In questo caso, ottenete solo 1 punto  per ogni **Scintilla** (invece di 2 ). Per fare ciò, dovete cancellare una stella per ogni **Scintilla** o **Super Scintilla** prima di annotare il vostro punteggio.

Esempio: Il giocatore **Arancione** è nell'Oscurità eppure è riuscito a creare Scintille e/o Super Scintille con tutte le sue croci. Come conseguenza, il giocatore **Arancione** ottiene i suoi punti regolarmente: (6 Scintille + 1 Super Scintilla = 15 punti).



Esempio: Il giocatore **Arancione** è nell'Oscurità. Alcune delle sue croci non hanno creato Scintille. Forse è stato troppo avido... Come risultato, il giocatore **Arancione** ottiene solo 1 punto per ogni Scintilla invece di 2, per un totale di 8 punti (6 Scintille + 1 Super Scintilla = 8 punti).



Nota: Il punto bonus  di una **Super Scintilla** conta comunque, anche nell'Oscurità.

Una volta annotati i punteggi, **preparate il prossimo round.**

Seguite questi passi:

- Rimettete nella scatola la Carta Parola che avete usato per questo round.
- Passate la Pedina Primo Esploratore al prossimo giocatore (in senso orario).
- Girate il Segnalino Round del round in corso (I per il round 1, II per il round 2, ecc.). Questo segnalino indica la fila di carte *Dixit* che dovete sostituire. Sostituite le 5 carte *Dixit* della fila corrispondente con 5 nuove carte dal mazzo di pesca. Rimettete nella scatola il Segnalino Round e le 5 carte scartate.
- Ripristinate i Segnalini Lanterna (sul lato Luce) e rimetteteli sulla loro casella di partenza.
- Ogni giocatore cancella la sua Lavagna Personale.



FINE DELLA PARTITA

Alla fine del quarto round, ogni giocatore calcola il suo punteggio totale, sommando i punti che ha ottenuto in ogni round. **Il giocatore (o i giocatori) con il maggior numero di punti vince!**

Arancione

| | |
|-----|----|
| I | 9 |
| II | 12 |
| III | 6 |
| IV | 15 |
| | 42 |

Carte Parola Personalizzabili

Avete a disposizione 10 Carte Parola vuote. Lasciate a briglia sciolta la vostra immaginazione (personaggi, film, libri...) e create le vostre Carte Parola! Scrivete le parole che desiderate sulle carte e aggiungete queste carte alle altre per delle partite personalizzate.

Frankenstein

...

Ringraziamenti

Libellud ringrazia tutti i playtester che hanno aiutato nello sviluppo di questo gioco, in particolare 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.

RIASSUNTO DI UN ROUND DI GIOCO

Stella si svolge in 4 round consecutivi, ognuno dei quali è suddiviso nei passi seguenti:

1 Associare

Ogni giocatore deve contrassegnare segretamente sulla propria Lavagna Personale le carte *Dixit* (da 1 a 10 carte) che associa alla Parola Indizio.

2 Annunciare

Ogni giocatore colloca il suo segnalino Lanterna sulla casella numerata del tabellone che corrisponde al numero dei riquadri che ha contrassegnato sulla sua Lavagna Personale. Se **un solo** giocatore ha contrassegnato più riquadri **di qualsiasi altro giocatore**, quel giocatore gira il suo segnalino Lanterna sul suo lato Oscurità.

3 Rivelare

Iniziando dal Primo Esploratore e procedendo in senso orario, ogni giocatore rivela una carta *Dixit* che ha contrassegnato sulla sua Lavagna Personale.

● **La Scintilla** (Almeno 2 giocatori hanno scelto questa carta): L'Esploratore e tutti i giocatori coinvolti colorano 2 stelle ★★.

● **La Super Scintilla** (Solo 1 altro giocatore ha scelto questa carta): L'Esploratore e il giocatore coinvolto colorano 2 stelle ★★ e 1 stella bonus ☆.

● **La Caduta** (Nessun altro giocatore ha scelto questa carta): L'Esploratore colora 0 stelle. Non può più colorare le stelle, né può più essere l'Esploratore per questo round.

Questo Passo Termina:

- Quando tutti i giocatori sono **caduti** (nessuno può diventare l'Esploratore),
- Oppure quando i giocatori che non sono **caduti** non hanno più croci rimaste da confermare.

4 Calcolare il Punteggio

Ogni giocatore ottiene un numero di punti pari al numero delle stelle che ha colorato sulla sua Lavagna Personale e li annota sulla Lavagna Punteggio.

- Giocatore **nell'Oscurità**: Per poter ottenere i suoi punti come di norma non deve fare alcun errore. Altrimenti, cancella una stella per ogni **Scintilla** e **Super Scintilla** prima di annotare il suo punteggio.



Dixit™

Scoprite l'universo di *Dixit*,
con il pluripremiato gioco base
e tutte le espansioni!



Dixit è un gioco unico e semplice che favorisce la comunicazione e l'immaginazione, e vi farà viaggiare in mondi fantastici e onirici.