

Stella

Dixit
UNIVERSE

Regels

De strijd tussen sterrenzoekers is in volle gang! Ze scheren door de lucht en hopen weer wat licht te kunnen brengen in hun wereld. Ga eropuit en verzamel het licht van de sterren! Creëer vonken met de andere spelers, maar neem niet te veel afstand. Als je te hebberig wordt, beland je helemaal alleen in het donker.

Notities van de ontwerper

Gérald Cattiaux

Het creëren van dit spel was een geweldig avontuur. Om te zien hoe de spelers er grip op kregen, herinnert me eraan dat "samen spelen" ook "samen delen" inhoudt. Je deelt een fijne tijd, een leuke activiteit en vooral: je deelt emoties. Ik wens jullie fantastische emoties toe. Veel plezier!

Jean-Louis Roubira

Ik wil vooral Gérard bedanken voor zijn enthousiasme en creativiteit, die een nieuwe nuance brengen aan het Dixit universum dat prachtig is verbeeld in Jérômes illustraties. Ik wil ook het Libellud Team hartelijk bedanken voor hun ongelooflijke werk voor de spelers..

Dixit
Cards

Stella gebruikt Dixit kaarten, zoals in elk spel van het Dixit universum. Met deze grote geïllustreerde kaarten kun je op verschillende manieren communiceren, afhankelijk van het spel.

Credits 2021: Ontwerpers: Gérald Cattiaux & Jean-Louis Roubira / Illustraties: Jérôme Pélissier / Studio Manager: Mathieu Aubert / Projectleiding: Léa Moinet (Projectleider), en Anouk Girard-Dagnas (Afwerking) / Ontwikkeling: Valentin Gaudicheau / Speltests: Lucas Forlacroix for L'Atelier / Art Director: Maëva Da Silva / Opmaak & Ergonomie: Thomas Dutertre / Grafische vormgeving: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris / Redactie: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau & Anouk Girard-Dagnas / Vertaling: Joejoesan / Productie Manager: Alexandra Soporan / Partnerships Manager: Maximilien Da Cunha / Marketing Director: Laurent Contios / Communicatie: Paul Neveur / Events: Paul Neveur & Shady Ramsis / Administratie: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

DOEL VAN HET SPEL

Stella is een spel over associaties bij ideeën en interpretaties bij beelden.

In elke ronde moeten de spelers in het geheim verschillende **Dixit** kaarten aan één willekeurig woord koppelen. Als je erin slaagt om dezelfde kaarten als de andere spelers te kiezen, vorm je een 'vonk' die punten oplevert. Meer associaties geven je meer kansen op vonken, maar wees niet te hebberig. De speler die de meeste associaties heeft, loopt ook het risico de minste punten te scoren!

Aan het einde van de vierde ronde moet je meer punten ★ hebben dan de andere spelers om het spel te winnen.

Onderdelen

- ◆ 1 spelbord
- ◆ 84 Dixit kaarten
- ◆ 96 woordkaarten (2 unieke woorden op elke kaart)
- ◆ 4 ontdekkingswoordkaarten (aanbevolen voor je eerste spel)
- ◆ 10 aanpasbare woordkaarten (lege kaarten)
- ◆ 6 lantaarnfiches (met 2 kanten: licht/donker)
- ◆ 4 rondefiches (genummerd I t/m IV)
- ◆ 1 startverkenner pion
- ◆ 6 uitwisbare persoonlijke schrijfborden
- ◆ 1 uitwisbaar uitslagenbord
- ◆ 6 viltstiften en 6 doekjes



HET SPEL OPZETTEN

- 1 Maak de twee delen van het spelbord aan elkaar vast en leg het op tafel.
- 2 Schud de *Dixit* kaarten door elkaar en plaats 3 rijen met 5 kaarten naast het bord, zoals hierboven. Maak een trekstapel van de overgebleven kaarten.
- 3 Trek 4 woordkaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden in een stapel naast het bord.
- 4 Plaats de rondefiches op de daarvoor bestemde plekken met het nummer omhoog en in de juiste volgorde (van onder naar boven).
- 5 Elke speler neemt een persoonlijk schrijfbord met een stift en doekje van dezelfde kleur.
- 6 Maak een stapel van de lantaarnfiches met de lichte kant naar boven. Voor elke speler is er een fiche in de kleur van hun schrijfbord. Plaats de stapel op de startpositie, onderaan het bord.
- 7 Geef één speler het uitslagenbord. Deze zal de scores bijhouden. Schrijf aan de bovenkant de naam van elke speler en zorg dat de kleur van de kolom overeenkomt met de kleur die de speler heeft gekozen.
- 8 Kies willekeurig de speler die gaat beginnen. Deze speler krijgt de startverkenner pion.

Als dit je eerste spel is, gebruik de 4 ontdekkingswoordkaarten. Deze zijn genummerd #1 t/m #4. Sorteert ze in oplopende volgorde in een stapel die je naast het bord plaatst (met #1 bovenop).




DE SPEELRONDE

Bij *Stella* zijn er 4 opeenvolgende speelrondes die uit de volgende stappen bestaan:

1

Associëren

Bij deze stap associeert elke speler in het geheim *Dixit* kaarten met een aanwijzingswoord. Heb jij dezelfde kaarten als je tegenstanders gekozen, dan scoor je punten. Heeft niemand jouw kaart geselecteerd, dan komt het je duur te staan.

De speler met de startverkenner pion onthult de eerste woordkaart van de trekstapel. Men leest hardop het woord voor dat op de kaart staat. **Dat is het aanwijzingswoord voor de ronde.** Schuif daarna de woordkaart onder het bord zoals in het plaatje onderin  zodat het woord zichtbaar blijft.

Opmerking: als er spelers zijn die het Aanwijzingswoord niet begrijpen of er niet mee willen spelen, dan mogen alle spelers ook beslissen om het tweede woord te nemen dat op zijn kop op de woordkaart staat.

Pak jouw persoonlijke schrijfbord (laat niemand zien wat je erop zet!) en let op dat je deze goed voor je neerzet (zie onderin: **Hoe je jouw persoonlijke schrijfbord neerzet**).

Kijk goed naar de *Dixit* kaarten. Welke associeer je met het aanwijzingswoord? Waar doet het aanwijzingswoord je aan denken? Wat roept het bij je op? Zijn er overeenkomsten tussen de *Dixit* kaarten? Het kan een concept zijn, een sfeer, kleuren, karakters, details en ga maar door. Associaties bij ideeën hangen af van jouw beleving en interpretatie, dus wees creatief!

Geef in het geheim op je schrijfbord aan welke *Dixit* kaarten je aan het aanwijzingswoord koppelt. Dit doe je door kruizen te zetten op de plekken waar de kaarten zich bevinden. Selecteer minimaal één kaart en maximaal tien.

Ben je klaar met het kiezen van je *Dixit* kaarten, geef dan je stift aan de speler links van je. Zo laat je zien dat je klaar bent. Als iedereen hun stift heeft doorgegeven, is het selecteren voorbij en kan er niets meer worden veranderd.

Opmerking: voor jouw selectie mag je net zo lang de tijd nemen als je zelf wil.

Voorbeeld: het aanwijzingswoord is "Kapitein".

Oranje associeert dit woord met de kapitein van een schip, de aanvoerder van een team, een leider of een officier in het leger. **Oranje** ziet 7 kaarten die een link hebben met het aanwijzingswoord en die waarschijnlijk ook door de anderen gekozen kunnen worden. Bijvoorbeeld:

- A** ▶ bevat een schatkist en een piratenschip;
- B** ▶ bevat een ster met een sterrenmap;
- C** ▶ bevat een personage die een alpine gids kan zijn die een team leidt.

Oranje kruist op het schrijfbord de 7 vakken aan die overeenkomen met de kaarten die zijn uitgekozen.



Hoe je jouw persoonlijke schrijfbord neerzet

Persoonlijke schrijfborden geven de positie weer van de *Dixit* kaarten op tafel. Elke *Dixit* kaart heeft zijn eigen vakje. Om ervoor te zorgen dat jouw schrijfbord goed is gepositioneerd, let goed op de positie van het getekende miniatuurbord. Wat stelt de bovenste rij voor en wat de onderste?



2

Aankondigen

Bij deze stap maakt elke speler bekend hoeveel Dixit kaarten ze bij het aanwijzingswoord hebben geassocieerd. De speler met het hoogste aantal moet hun lantaarnfiche omdraaien zodat deze met de donkere kant omhoog komt te liggen. Voor hen kan het moeilijk worden om punten te scoren.

Alle spelers maken het aantal kaarten bekend dat ze met het aanwijzingswoord hebben geassocieerd.

Denk eraan: zorg ervoor dat niemand tijdens het spel op jouw persoonlijke schrijfbord kan kijken.

Elke speler legt dan hun lantaarnfiche op de positie op het spelbord die overeenkomt met hun aantal, met de **lichte kant omhoog**.

Als alle lantaarnfiches zijn geplaatst, kunnen er twee situaties ontstaan:

Eén speler heeft als enige het hoogste aantal kruisjes gezet.

Deze speler speelt **in het donker**. Men moet hun lantaarnfiche omdraaien **naar de donkere kant**.



Voorbeeld: **Oranje** heeft meer kruisjes gezet dan elke andere speler (7 vakjes). Men moet hun fiche omdraaien met de donkere kant omhoog.

Er zijn tenminste 2 spelers met het meeste aantal kruisjes. Er gebeurt nu helemaal niets. Alle fiches blijven op hun lichte kant.



Voorbeeld: **Oranje** en **Roze** hebben meer kruisjes gezet dan alle andere spelers (8 vakjes). Aangezien er niemand in zijn eentje de meeste kruisjes heeft, gebeurt er helemaal niets.

*Opmerking: in het donker spelen heeft geen effect op de rest van de ronde. Wel heeft het een gevolg bij het scoren van punten (zie: **4. Scoren**).*

3

Onthullen

Bij deze stap onthult elke speler na elkaar welke Dixit kaarten zij hebben gekozen bij stap 1 en proberen ze zoveel mogelijk punten te scoren.

De eerste verkenner van de ronde is de speler die de startverkenner pion heeft gekregen. De "Verkenner" is degene die één van de kaarten laat zien die zij hebben geselecteerd. Deze rol wordt met de klok mee van de ene speler aan de andere doorgegeven totdat geen enkele speler nog een kaart kan laten zien (zie **Deze stap eindigt**).

*Opmerking: de speler met de startverkenner pion geeft hun pion niet aan de andere spelers als zij de verkennen worden. De pion verplaatst zich pas aan het einde van de ronde (zie **4. Scoren**).*

Als de verkenner een kaart laat zien, hoeven ze alleen een kruisje op hun schrijfbord **te kiezen en de daarbij horende Dixit kaart** op tafel met de vinger aan te wijzen. De verkenner kan geen kaart nemen die tijdens deze ronde al is gekozen.

De andere spelers controleren daarna op hun schrijfbord of zij deze kaart ook hebben gekozen of juist niet.

Drie situaties kunnen ontstaan:

De vonk

Als er **meerdere spelers** zijn die dezelfde kaart als de verkenner hebben gekozen, dan krijgen ze een **vonk**. Net als de verkenner mogen ze nu de twee sterretjes inkleuren in het corresponderend vakje op hun bord ★★.

Opmerking: spelers die tijdens deze ronde al zijn "gevallen" krijgen wel een vonk, maar mogen geen sterren inkleuren (zie: De val).

De supervonk

Als er **maar één speler** is die dezelfde kaart heeft gekozen als de verkenner, dan krijgen zij en de verkenner een **supervonk**. Zij mogen nu, naast de twee sterren ★★, ook de bonusster ☆ inkleuren.

Opmerking: spelers die tijdens deze ronde al zijn "gevallen" krijgen wel een supervonk maar mogen geen sterren meer inkleuren (zie: De val).

De val

Als er **geen één speler** de kaart van de verkenner heeft geselecteerd, dan **valt** de verkenner:

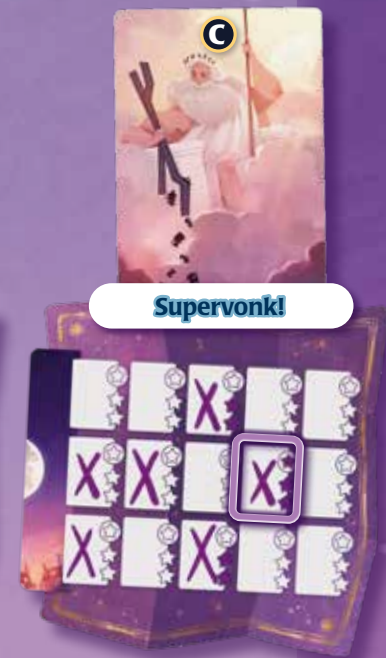
- Zij krijgen geen sterren voor hun kaart en kunnen in deze ronde geen sterren meer inkleuren;
- Zij kunnen geen verkenner meer zijn in deze ronde;
- Zij moeten hun schrijfblok in hun hand houden, want de kruisjes die zij hebben gezet blijven belangrijk voor overige spelers (om een **vonk** of **supervonk** te krijgen).

Tip: om te voorkomen dat je valt, kies als verkenner eerst de meest voor de hand liggende Dixit kaart.

Voorbeeld: in deze ronde is het aanwijzingswoord "Kapitein". Er zijn al andere kaarten onthuld en **Oranje** is nu de verkenner.

- ▶ **Oranje** heeft besloten om kaart **A**, te laten zien, maar niemand heeft deze ook gekozen. **Oranje** valt! De speler heeft al 4 sterren mogen inkleuren, maar nu komt er niets meer bij. Pas in de volgende ronde kan men weer scoren.
- ▶ **Roze** is nu de verkenner en kiest voor kaart **B**, die ook is geselecteerd door **Oranje** en **Blauw** – Dat is een vonk! **Roze** en **Blauw** kleuren 2 sterren in ★★ in het corresponderende vakje op hun schrijfblok. **Oranje** was al gevallen: die mag niets inkleuren.
- ▶ **Paars** is nu de verkenner en kiest voor kaart **C**. Die is alleen door **Oranje** ook gekozen. Aha, één supervonk! **Paars** kleurt 2 sterren in ★★ plus de bonusster ☆. **Oranje** krijgt wederom geen extra sterren.

Eigenlijk zou **Groen** nu de verkenner moeten worden, maar helaas is deze speler al eerder gevallen. Maar **Blauw** is nog actief en heeft nog enkele kruisjes op zijn schrijfbord. **Blauw** wordt dus de verkenner en de stap **3. Onthullen** gaat verder.



Is de verkenner gevallen of heeft die al zijn kruisjes bekend gemaakt, dan wordt de speler links van hen de nieuwe verkenner. Zij moeten nu een nieuwe kaart laten zien die ze op hun schrijfbord hebben aangekruist (en zo verder).

De nieuwe verkenner kan geen speler zijn die al is **gevallen** of die geen (nieuwe) kaarten heeft om in de ronde te brengen. De beurt schuift weer op (en zo verder).

Deze stap eindigt:

- als alle spelers zijn **gevallen** (of als niemand de verkenner kan worden), OF
- als de niet-**gevallen** spelers geen kruisjes meer over hebben.

4

Scoren

Bij deze stap tellen alle spelers de sterren die ze tijdens deze ronde hebben ingekleurd en hoeveel punten dat heeft opgeleverd. De volgende ronde kan beginnen.

Elke speler scoort net zoveel punten als de sterren die ze op hun schrijfbord hebben ingekleurd (inclusief bonussterren ☆). Degene die het uitslagenbord heeft gekregen, noteert alle scores in de juiste gekleurde kolommen.

Voorbeeld: **Oranje** heeft in totaal 9 sterren en scoort dus 9 punten in deze ronde.



Spelen in het donker

Als je **in het donker** speelt, scoor je op een andere manier punten. Twee situaties kunnen ontstaan:

Geen fout

Je maakte geen **val**, gefeliciteerd! Je slaagde erin om **vonken** (en/of **supervonken**) te creëren met al je kruisjes bij stap 1. Je kunt nu normaal je score berekenen.

Voorbeeld: **Oranje** is **in het donker**, maar slaagde er toch in om vonken en/of supervonken te maken met hun kruisjes. **Oranje** kon hierdoor regelmatig scoren (6 vonken + 1 supervonk = 15 punten).

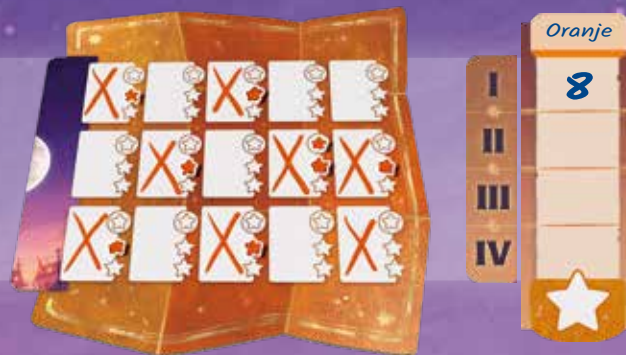


Eén of meer fouten

Als je **viel**, betekent dit dat minstens één van je kruisjes geen **vonk** of **supervonk** maakte.

Je scoort nu alleen één punt ☆ voor elke vonk (in plaats van twee ☆☆). Als jij je eindscore voor de ronde berekent, trek je dus één ster af bij elke **vonk** en **supervonk**.

Voorbeeld: **Oranje** is **in het donker**. Enkele van hun kruisjes maakte geen vonk. Misschien waren ze te hebberig? **Oranje** scoort nu alleen maar 1 punt voor elke vonk in plaats van 2. Hun totaal wordt 8 punten (6 vonken + 1 supervonk = 8).



Opmerking: het bonuspunt ☆ van een **supervonk** telt nog steeds, zelfs **in het donker**.

Zijn alle scores verwerkt, **maak je dan klaar voor de volgende ronde.**

Volg deze stappen:

- Stop de voor deze ronde gebruikte woordkaart terug in de doos.
- Geef de startverkenner pion aan de speler links van jou.
- Voor de nieuwe ronde gaan we 5 *Dixit* kaarten op tafel vervangen. Draai het rondefiche van de afgelopen ronde (I voor ronde 1, II voor ronde 2, etc.) om. Het cijfer dat je nu ziet, correspondeert met de rij kaarten die je moet vervangen. Pak 5 nieuwe kaarten uit de trekstapel en leg de gebruikte kaarten terug in de doos.
- Draai alle lantaarnfiches eventueel terug naar de lichte kant en plaats ze op de startpositie.
- Alle spelers wissen hun schrijfblok.



EINDE VAN HET SPEL

Aan het eind van de vierde ronde tellen alle spelers de punten op die ze in vier rondes hebben gescoord.
De speler(s) met de meeste punten wint/winnen!

Oranje

I
II
III
IV

9

12

6

15

42

Aanpasbare woordkaarten

In het spel zitten ook 10 blanco woordkaarten. Laat je fantasie maar de vrije loop met bekende personen, films, boeken en games en maak je eigen woordkaarten! Schrijf ze op en gebruik ze in het spel.

Frankenstein

...

Bedankt

Libellud wil alle speltesters bedanken die meegewerkt hebben bij het ontwikkelen van dit spel, en dan vooral 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 en Yohan MUZÉ.

Alle klantenserviceverzoeken moeten worden geadresseerd aan de distributeur (zie de achterkant van de doos).



SAMENVATTING VAN EEN SPEELRONDE

Stella wordt gespeeld in 4 opeenvolgende rondes die worden verdeeld in de volgende stappen:

1 Associëren

Elke speler associeert in het geheim 1 tot 10 *Dixit* kaarten met een aanwijzingswoord. Ze kruisen dit aan op hun persoonlijke schrijfbord.

2 Aankondigen

Elke speler plaatst hun lantaarnfiche op de plek op het spelbord dat aangeeft hoeveel vakjes ze hebben aangekruist op hun schrijfbord. Als één speler meer vakjes heeft aangekruist dan de anderen, dan moet men hun lantaarnfiche omdraaien zodat de donkere kant boven komt.

3 Onthullen

Beginnend met de startverkenner en telkens met de klok mee laat elke speler een *Dixit* kaart zien die ze hebben aangekruist.

● **De vonk** (Tenminste 2 andere spelers hebben deze kaart geselecteerd): De verkenner en de betrokken spelers kleuren 2 sterren ★★ in.

● **De supervonk** (Alleen 1 andere speler heeft ook deze kaart gekozen): De verkenner en de speler kleuren 2 sterren ★★ in én 1 bonusster ☆ in.

● **De val** (Niemand heeft deze kaart ook geselecteerd): 0 sterren voor de verkenner. Ze kunnen in de rest van de ronde geen sterren meer inkleuren of verkenner worden.

Deze stap eindigt:

- als alle spelers zijn **gevallen** (niemand kan meer de verkenner worden), OF
- als alle niet-**gevallen** spelers geen kruisjes meer over hebben.

4 Scoren

Elke speler scoort net zoveel punten als het aantal sterren dat ze op hun schrijfbord hebben ingekleurd en op het uitslagenbord hebben laten aantekenen.

- Spelers **in het donker**: zij mogen geen enkele fout maken om normaal te scoren. Gebeurt dit wel, dan moeten ze voor elke **vonk** en **supervonk** één ster aftrekken van hun totaalscore.



Dixit™

Ontdek het *Dixit* universum met het veelbekroonde basisspel en alle uitbreidingen!



Dixit is een uniek en eenvoudig spel dat communicatie en verbeelding stimuleert en je onderdompelt in fantastische, droomachtige werelden.