

Stella

Dixit
ВСЕЛЕНА

Правила

Звездни търсачи, пребродете небесата в търсене на недостъпните сияния. Stella е игра във вселената на Dixit, в която играчите се състезават помежду си интерпретирайки изображения, базирани на обща дума. Изберете същите изображения като другите играчи, за да трупате точки. Поемайте премерени рискове, но внимавайте да не потънете в мрака!

Бележки от авторите

Жералд Катио

Работата по тази игра беше великолепно приключение. Основната идея беше да покажа на играчите каква голяма част от „да играем заедно“ е споделянето. Споделянето на добре прекарано време, на приятно занимание и най-вече споделянето на емоции. Пожелавам ви чудесни емоции!

Жан-Луи Рубира

Огромна благодарност на Жералд за неговия ентузиазъм и креативност, които вдъхнаха нов облик на вселената на Dixit – вселена, великолепно пресъздадена чрез илюстрациите на Джером. Благодаря и на екипа на Либелуд за невероятната им работа в услуга на играчите по света.

Dixit
КАРТИ

В Stella, подобно на всички групи игри от вселената на Dixit, се използват карти Dixit. Тези големи илюстрирани карти ви позволяват да комуникирате по много различни начини, в зависимост от играта.

Заслуги 2021: **Автори:** Жералд Катио & Жан-Луи Рубира / **Илюстрации:** Жером Пелисие / **Студио мениджър:** Матио Обер / **Ръководител на проекта:** Леа Моане (Главен ръководител) и Анук Жирар-Дагна (довършителни работи) / **Разработка:** Валентин Годичо / **Тестване:** Лука Форлакороа от L'Atelier / **Художествен директор:** Мейв Да Силва / **Подредба&Ергономия:** Томас Дутерте / **Графичен дизайн:** Алисон Макели & Офели Пимбер-Гри / **Редакция:** Леа Моане, Валентин Годичо & Анук Жирар-Дагна / **Превод:** Илиян Илиев / **Редактор:** Владимир Стоичков / **Продуктов мениджър:** Александра Сопоран / **Мениджър разпространение:** Максимилиен Да Куня / **Маркетинг директор:** Лорен Контио / **Комуникации:** Пол Невьор / **Събития:** Пол Невьор & Шейди Рамзис / **Администратори:** Марион Лудовичи & Паскал Белот

Libellud

ЦЕЛ НА ИГРАТА

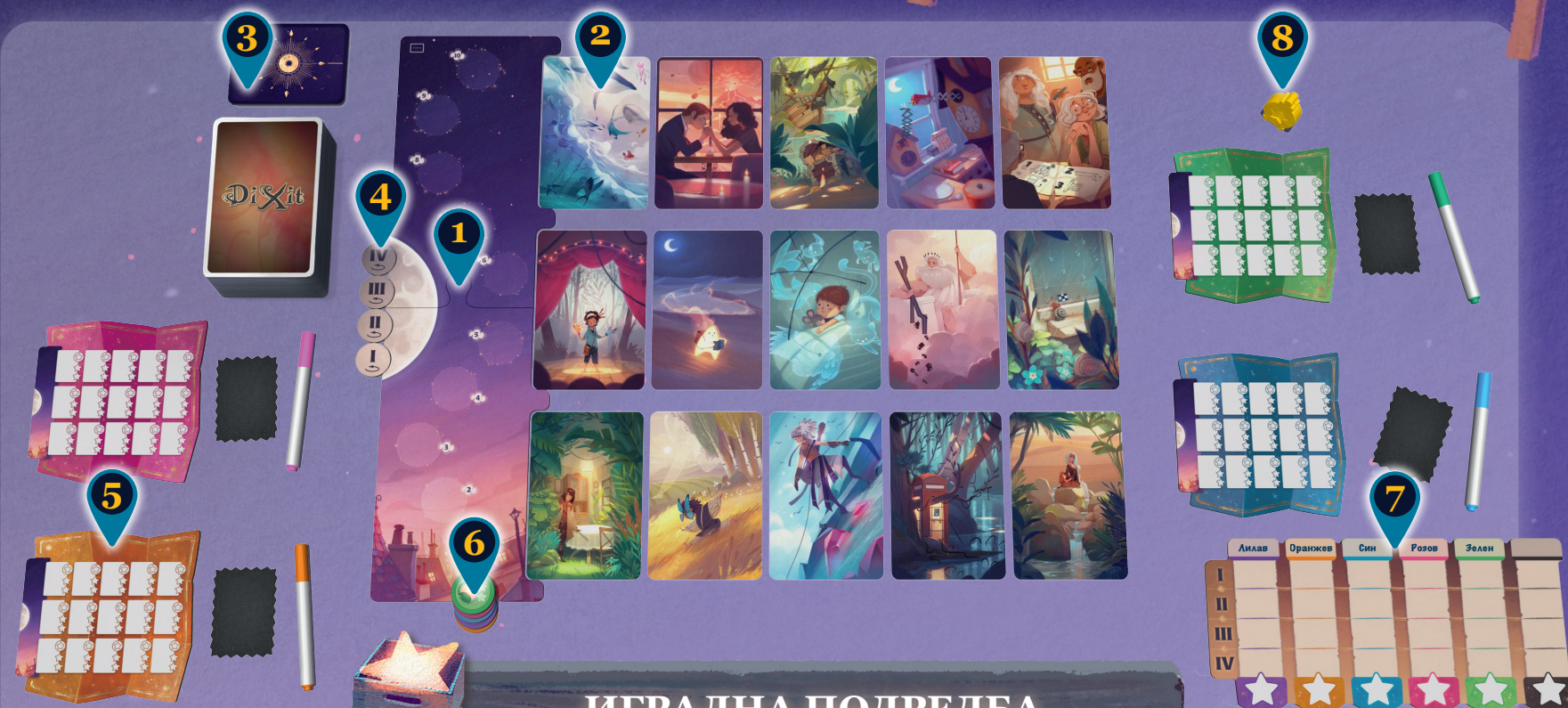
Stella е игра на асоциации и тълкуване на изображения.

Всеки рунд играчите тайно асоциират няколко карти Dixit с една произволна Дума. Ако успеете да асоциирате същите карти като други играчи, ще сформирате Искра, която ви носи точки. Повече асоциации носят шанс за повече Искри, но внимание – играчът с най-много асоциации рискува да отбележи по-малко точки!

В края на четвъртия рунд, играчът с най-много точки ★ е победител.

Игрални компоненти

- ◆ 1 Игрална площ
- ◆ 84 Dixit карти
- ◆ 96 карти Думи (по 2 думи на всяка карта)
- ◆ 4 арти Думи за начинаещи (препоръчваме ги за първата ви игра)
- ◆ 10 празни карти Думи (за думи по ваш избор)
- ◆ 6 плочки Фенер (двустранни: светла/тъмна страна)
- ◆ 4 пулчета за рунда (номерирани I до IV)
- ◆ 1 пионка на Първия играч
- ◆ 6 индивидуални почистващи се дъски
- ◆ 1 почистваща се дъска за резултати
- ◆ 6 маркера и 6 филцови кърпи



ИГРАЛНА ПОДРЕДБА

- 1 Сглобете двете части на игралната площ и я поставете на масата.
- 2 Разбъркайте всички карти Dixit и поставете 3 реда по 5 карти, както е показано по-горе. С останалите карти оформете колода за теглене.
- 3 Изтеглете 4 карти Думи и ги поставете с лице надолу до игралната площ.
- 4 Поставете пулчетата за рунда на съответните им места в подходящ ред (отдолу нагоре), така че да се виждат числата.
- 5 Всеки играч взема личната си дъска и маркер със същия цвят, както и филцова кърпа.
Съберете плочките Фенер в куп с лице нагоре (светлата страна). Трябва да има по една плочка от съответен цвят за всеки играч.
- 6 Поставете купчината плочки в изходна позиция в долната част на игралната площ.
- 7 Дайте дъската за резултатите на играч по ваш избор – той ще отчита точките по време на игра. Този играч записва имената на всички участници в горния край на колоната със съответния цвят.
- 8 По произволен начин изберете първия играч. Той получава пионката Първи играч.

Ако това ви е първа игра, използвайте 4-те карти Думи за начинаещи. Те са номерирани от 1 до 4. Подредете ги във възходящ ред в купчинка до игралната площ (номер 1 най-отгоре).




ИГРАЛНИЯТ РУНД

Stella се играе 4 последователни рунда, разделени на следните стъпки:

1

Асоцииране

В тази стъпка играчите тайно асоциират карти Dixit с текущата Дума. Избирането на еднакви карти с другите играчи ви носи повече точки. Избирането на карта, която никой друг не е избрал може да ви струва скъпо.

Първият играч обръща първата карта от купа с думи. Той прочита на глас думата, изписана в горния край на картата. **Тази Дума е водеща за текущия рунд.** Пъхнете картата Дума под игралната площ на съответното място , така че само водещата Дума да се вижда.

Бележка: Ако някои играчи не разбират водещата Дума или не искат да играят с нея, всички заедно можете да решите да я смените с другата дума на картата.

Вземете личната си дъска (без да показвате какво маркирате върху нея) и я позиционирайте правилно. (вижте по-долу **Как правилно да поставим личната дъска**).

Разгледайте картите на масата и се опитайте да намерите връзка между тях и Думата. Какви асоциации ви навява Думата? Какви чувства ви кара да изпитвате? Откривате ли нещо от тези неща в изложените карти? Може да е идея, усещане, цвят, персонаж, дребен детайл или нещо друго. Асоциациите са индивидуални и са базирани на вашите възприятия и интерпретации, така че бъдете креативни!

Тайно от останалите играчи отбележете избраните от вас Dixit карти на личната си дъска. С кръстче маркирайте полетата, съответстващи на картите. Можете да избирате най-малко 1 и най-много 10 карти.

След като приключите с избора на карти, подайте маркера на съседа отляво, за да покажете, че сте готови. След като всички играчи дадат маркерите си наляво, изборът приключва и не може да бъде променен.

Бележка: Няма ограничения във времето при избора на карти.

Пример: Водещата Дума е „Капитан“.

За **Оранжевия**, тази дума носи смисъла на капитан на кораб или на отбор, на водач, на военен офицер. **Оранжевият** вижда 7 карти, които за него имат връзка с Думата и могат да бъдат избрани от другите играчи. Например:

- A** ▶ има сандък със съкровище и пиратски кораб;
- B** ▶ има звезда, държаща звездна карта;
- C** ▶ има персонаж, който изглежда като алпийски водач начело на група планинари.

Оранжевият маркира на дъската си 7-те полета, съответстващи на избраните карти.



Как правилно да поставим личната дъска

Личната дъска пресъздава позициите на картите Dixit на масата. Всяка карта отговаря на едно поле от дъската. Дъската е в правилна позиция, ако е със същата ориентация, както игралната площ на масата.

2

Анонс

По време на тази стъпка, всеки играч обявява броя на картите Dixit, асоциирани от него/нея с водещата Дума. Играчът с най-много асоциации обръща своя Фенер с Тъмната страна нагоре (рискова ситуация при отчитането на точките).

Всички играчи обявяват броя на полетата, които са маркирали на дъските си.

Бележка: Вашата лична дъска трябва винаги да бъде скрита от погледите на другите играчи.

След това всеки играч поставя Фенера си със **Светлата страна нагоре** на съответната номерирана позиция на игралната дъска.

След като всички плочки Фенер бъдат поставени, две неща могат да се случат:

Даден играч е сам начело (има повече маркирани полета от всеки друг играч).
Този играч е **сам в Мрака**. Той трябва да обърне Фенера си **от Тъмната му страна**.

Поне двама играчи са начело с еднакъв брой маркирани полета. В този случай **никой не е сам в Мрака**. Всички плочки остават обърнати със светлата си страна нагоре.



Пример: **Оранжевият** е маркирал повече полета от другите играчи (7 кръстчета). Той трябва да обърне фенера си с Тъмната страна нагоре..



Пример: **Оранжевият** и **Розовият** са маркирали най-много полета от всички (по 8). Тъй като никой не е сам начело, техните Фенери остават със Светлата страна нагоре.

Бележка: Да сте **сам в Мрака** не оказва влияние на остатъка от рунда, но има значение при отчитането на резултата (вижте **4. Точкуване**).

3

Разкриване

По време на тази стъпка, всеки играч постепенно разкрива кои Dixit карти е избрал по време на стъпка 1 в опита си да събере максимален брой точки

Първи разкрива избрана от него карта играчът, който държи пионката Първи играч.

След като той посочи карта, тази роля се поема от следващия играч по посока на часовниковата стрелка, и така докато никой не може да разкрие карта (вижте **Край на тази стъпка**).

Бележка: Играчът с пионката Първи играч не дава самата пионка на следващите играчи, когато им предоставя правото да разкрият карта. Пионката се предава чак в края на рунда (виж **4. Точкуване**).

Когато играч е на ред да разкрие карта, той просто избира едно кръстче от личната си дъска и посочва с пръст **съответстващата на масата Dixit карта**. Той не може да посочи вече избрана в този рунд карта.

Останалите играчи проверяват личните си дъски дали и те са избрали посочената карта.

Възможни са три ситуации:

Искра

Ако **няколко играчи** са избрали посочената карта, то те всички формират **Искра**. Всички те, заедно с играчът, посочил картата, попълват двете ★★.

Бележка: „Залезлите“ през рунда играчи могат да бъдат част от Искра, но не попълват звездички (вижте Залез).

Супер-искра

Ако **само един друг** играч е избрал посочената карта, то той и играчът посочил тази карта формират **Супер-искра**. Те попълват двете звездички ★★ за **Искра**, както и бонус звездичката ☆ на съответното поле.

Бележка: „Залезлите“ през рунда играчи могат да бъдат част от Супер-искра но не попълват звездички (вижте Залез).

Залез

Ако **никой друг играч** не е избрал посочената карта, то играчът посочващ картата „**зализва**“:

- той не попълва звездички за тази карта;
- той не може да попълва звездички през остатъка на рунда;
- той не може повече да разкрива карти през остатъка на рунда;
- той запазва личната си дъска, защото отбелязаните от него карти се броят за формирането на **Искра** или **Супер-искра** за другите „не-залезли“ играчи.

Подсказка: За да избегнете ранен „залез“, винаги се старайте първо да разкривате най-очевидните Dixit карти.

Пример: Водещата Дума за рунда е „Капитан“. Няколко карти вече за разкрити и сега е ред на **Оранжевия** да посочи карта.

▶ **Оранжевият** избира да посочи карта **A**, но никой друг не е избрал тази карта! **Оранжевият** „зализва“. Той вече има 4 попълнени звездички този рунд и няма повече право да попълва до следващия рунд.

▶ **Розовият** е на ред да посочва. Той разкрива карта **B**, която е маркирана от **Оранжевия** и **Синия** – това е Искра! **Розовият** и **Синият** попълват по 2 звездички ★★ на съответното поле от техните дъски. **Оранжевият** не попълва звездички, тъй като е „зализъл“.

▶ **Лилавият** е на ред. Той посочва карта **C**, която е маркирана само от **Оранжевия** – това е Супер-искра! **Лилавият** попълва 2-те звездички ★★ на съответното поле, както и бонус звездичката ☆ **Оранжевият**, отново не попълва нищо.

Сега би трябвало да е наред **Зеленият**, но той няма право, тъй като е „зализъл“ по-рано през рунда. След него е **Синият**, който все още има карти за разкриване и така стъпка **3. Разкриване** продължава.



След приключване на тези действия, намиращия се отляво на активния играч поема щафетата и става активен играч. Той трябва да посочи карта, която е маркирал на дъската си и т.н.

Играч не може да посочва карта, ако вече е „залезъл“ или няма останали карти за разкриване. В такъв случай следващия играч става активен и т.н.


Тази стъпка свършва когато:

- всички играчи са „залезли“ (не могат да бъдат активни играчи)
- или всички играчи, които все още имат право да играят нямат карти за разкриване.

4

Точкуване

По време на тази стъпка, играчите оформят резултатите си, събирайки натрупаните през рунда точки, след което се подготвят за следващия рунд.

Всеки играч печели толкова точки, колкото звездички е попълнил на личната си дъска (включително и бонус звездичките ). Играчът, който отговаря за отчитане на резултата записва точките на всеки играч в съответната колонка на дъската за точкуване.




Играч в Мрака

Ако сте в Мрака не отчитате точки като останалите играчи. Две са възможните ситуации:

Без грешки

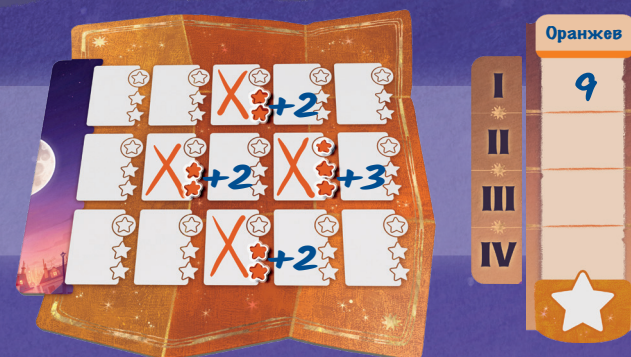
Ако не сте „залезли“ – поздравления! Успели сте да формирате **Искра** (и/или **Супер-искра**) от всички ваши кръстчета, отбелязани по време на стъпка 1. В този случай калкулирате нормално резултатите си.

Една или повече грешки

Ако сте „залезли“ значи поне едно от вашите кръстчета не е създадо **Искра** и/или **Супер-искра**. В този случай получавате по една точка  за всяка Искра (вместо стандартните две ) , т.е. при отчитане на крайния резултат изтривате по една звездичка от всяка **Искра** и/или **Супер-искра**.

Бележка: Бонус точката  от **Супер-искра** си се брой, дори и да сте в Мрака.

Пример: **Оранжевият** има общо 9 звезди – този рунд той печели 9 точки.



Пример: **Оранжевият** е в Мрака, но е успял да формира **Искри** (и/или **Супер-искри**) от всички негови кръстчета на дъската си. В този случай **Оранжевият** отчита резултата си нормално (6 Искри + 1 Супер-искра = 15 точки).



Пример: **Оранжевият** е в Мрака. Някои от неговите кръстчета не са оформили **Искра**. В резултат на това той получава само по 1 точка за всяка **Искра** (вместо 2) или събира общо 8 точки (6 Искри + 1 Супер-искра = 8).



След като отчетете резултатите, **подгответе се за следващия рунд.**

Следвайте следните стъпки:

- Върнете използваната през текущия рунд карта Дума обратно в кутията.
- Предайте пионката Първи играч на следващия играч (по посока на часовниковата стрелка).
- Вземете от игралната площ пулчето на текущия рунд (I за рунд 1, II за рунд 2, и т.н.) Това пулче указва коя редица с Dixit карти трябва да бъде подменена. Приберете в кутията 5-те Dixit карти от съответния ред, заедно с пулчето за отминалия рунд. Изтеглете нови 5 карти, с които да замените приборите.
- Обърнете плочките Фенер със Светлата страна нагоре и ги поставете в изходна позиция.
- Всеки играч почиства личната си дъска.

КРАЙ НА ИГРАТА

В края на четвъртия рунд, всички играчи изчисляват общия си брой точки (сбора от точките от всеки рунд). **Играчът (или играчите) с най-много точки е победител!**

Оранжев

I	9
II	12
III	6
IV	15
	42

Празни карти Думи

На ваше разположение има 10 празни карти Думи. Използвайте въображението си и създайте ваши Думи, с които искате да играете. Напишете желаните от вас думи и ги добавете към другите, за да обогатите игралното си преживяване.

Франкенщайн

Благодарности

Либелуд изказва благодарности на всички хора, помогнали в разработването и тестването на играта, и по-специално на Алис БЕРЛАНД, Анис КОЛЕТ, Шарл ТРИБУЛО, Шарлот РАБИЕ, Кристел ДЮТОА, Давид АГАПЕ, Давид САНТИНИ, Делфи СИД, Делфин РУЛО, Елоди ДЕВИЕН, Ензо ГЮДО, Фани ЛЕМОА, Флорен ГРЕСИЕ, Флорентин ЕРВЕ, Франческа КАЙЕЛИ, Жислен СИМОНИ, Жереми БАСТИЕ, Жули ВИНО, Картик ТИАНАРАДЖАН, Лора ПИНЯК, Лорелен МАРКИНИ, Луй ХАМОН, Луси МИЛАНИ, Мари КОРИО, Марина ЛОРИ, Матйо ДАРЖЕНТО, Матйо ЛАБОРД, Надя ЛАБОРД, Олимп ШАЛО, Пиер ЖИРУ, Рафаел РОБЕР-БУШАР, Ришар САВАРИ, Сами АШГАФ, Тифани ПРЕСЕЛИН, Тристан ЛЕВЕР, Винсент МАНСО, Йоан ТЮСАК, Йохан МУЗЕ.

За всякакви въпроси и забележки се обръщайте към вашият дистрибутор (вижте гърба на кутията).

РЕЗЮМЕ НА ИГРАЛНИЯ РУНД

Stella се играе в 4 последователни рунда, разделени на следните стъпки:

1 Асоцииране

Всеки играч тайно отбелязва на своята лична дъска картите Dixit (от 1 до 10 на брой), които асоциира с водещата Дума.

2 Анонс

Всеки играч поставя плочката си Фенер на номерираното място на игралната площ, отговарящо на броя маркирани полета на личната си дъска. Ако **един** играч е маркирал повече полета **от всички други**, то той обръща Фенера си с Тъмната страна нагоре.

3 Разкриване

Започвайки от първия играч и продължавайки по посока на часовниковата стрелка всеки играч посочва Dixit карта, която е отбелязал на личната си дъска.

● **Искра** (поне двама други играчи са маркирали посочената карта): активният играч и всички други маркирали посочената карта попълват 2 звездички ★★.

● **Супер-искра** (само 1 друг играч е маркирал посочената карта): активният играч и играчът, маркирал посочената карта, попълват 2 звездички ★★ плюс 1 бонус звездичка ☆.

● **Затез** (Никой друг не е маркирал посочената карта): Активният играч попълва 0 звездички. До края на рунда не може да разкрива карти и да попълва звездички.

Тази стъпка свършва, когато:

- всички играчи са „затезли“ (никой не може да бъде активен играч)
- или всички играчи, които все още имат право да играят нямат карти за разкриване.

4 Точкуване

Всеки играч получава толкова точки, колкото звездички е попълнил на личната си дъска. Точките се записват на дъската за отчитане на резултата.

- Играч в **Мрака** трябва да не допуска грешки, за да може нормално да отчита точки.

В противен случай той трябва да изтрие по една звезда от всяка **Искра** и/или **Супер-искра**, преди да отчете крайния си резултат от рунда.



Dixit™

Открийте вселената на Dixit чрез основната игра и всички нейни разширения!



Dixit е уникална и лесна за усвояване игра, в която чрез вашето въображение и комуникационни умения се отправяте на пътешествие във фантастични светове.