

Stella

Dixit
UNIVERSE

Pravidla hry

Soutěž hledačů hvězd je již v plném proudu! Brouzdají oblohou v naději, že přinesou kousek světla do svých světů. Běžte a posbírejte světlo hvězd! Vytvořte jiskru s ostatními hráči! Ale nenechte ostatní příliš pozadu. Pokud se stanete hamížnými, skončíte sami ve tmě.

Vzkazy autorů

Gérald Cattiaux

Vytváření této hry bylo jedním velkým a úžasným dobrodružstvím. Když vidím hráče, jak se hře přizpůsobují, připomíná mi to, jak moc je „společné hraní“ o sdílení. Sdílíme kvalitně strávený čas, příjemnou aktivitu, a co víc, sdílíme emoce. Přeji vám příjemné prožitky. Užijte si to!

Jean-Louis Roubira

Tisíce díky Géraldovi za jeho zanícení a tvořivost, které přinášejí novou harmonii do světa Dixitu. Světa, který velkolepě podtrhly Jérômovy ilustrace. Také bych rád poděkoval členům týmu Libellud za jejich neskutečnou práci, která přináší radost a potěšení velkému počtu hráčů.

Dixit
Karty

Stella používá karty Dixit, stejně jako každá hra ze světa Dixitu. Tyto velké ilustrované karty vám umožní komunikovat mnoha způsoby, záleží na daných hrách.

Výroba 2021: Autoři: Gérald Cattiaux a Jean-Louis Roubira / **Ilustrace:** Jérôme Pélissier / **Manažer studia:** Mathieu Aubert / **Vedoucí projektu:** Léa Moinet (hlavní vedoucí projektu), později Anouk Girard-Dagnas (finální úpravy) / **Vývoj:** Valentin Gaudicheau / **Testování hry:** Lucas Forlacraix za společnost L'Atelier / **Výtvarník:** Maëva Da Silva / **Grafický návrh a ergonomie:** Thomas Dutertre / **Grafický design:** Allison Machepey a Ophélie Pimbert-Gris / **Úprava:** Léa Moinet, Valentin Gaudicheau a Anouk Girard-Dagnas / **Překlad:** EN verze: Antoine Prono (Transludis), CZ verze: Nikol Stejskalová (TOP PŘEKLADY, s.r.o.) / **Vedoucí výroby:** Alexandra Soporan / **Vedoucí vztahů s partnery:** Maximilien Da Cunha / **Vedoucí marketingu:** Laurent Contios / **Komunikace:** Paul Neveur / **Akce a eventy:** Paul Neveur a Shady Ramsis / **Administrace:** Marion Ludovici a Pascale Belot

Libellud

CÍL HRY

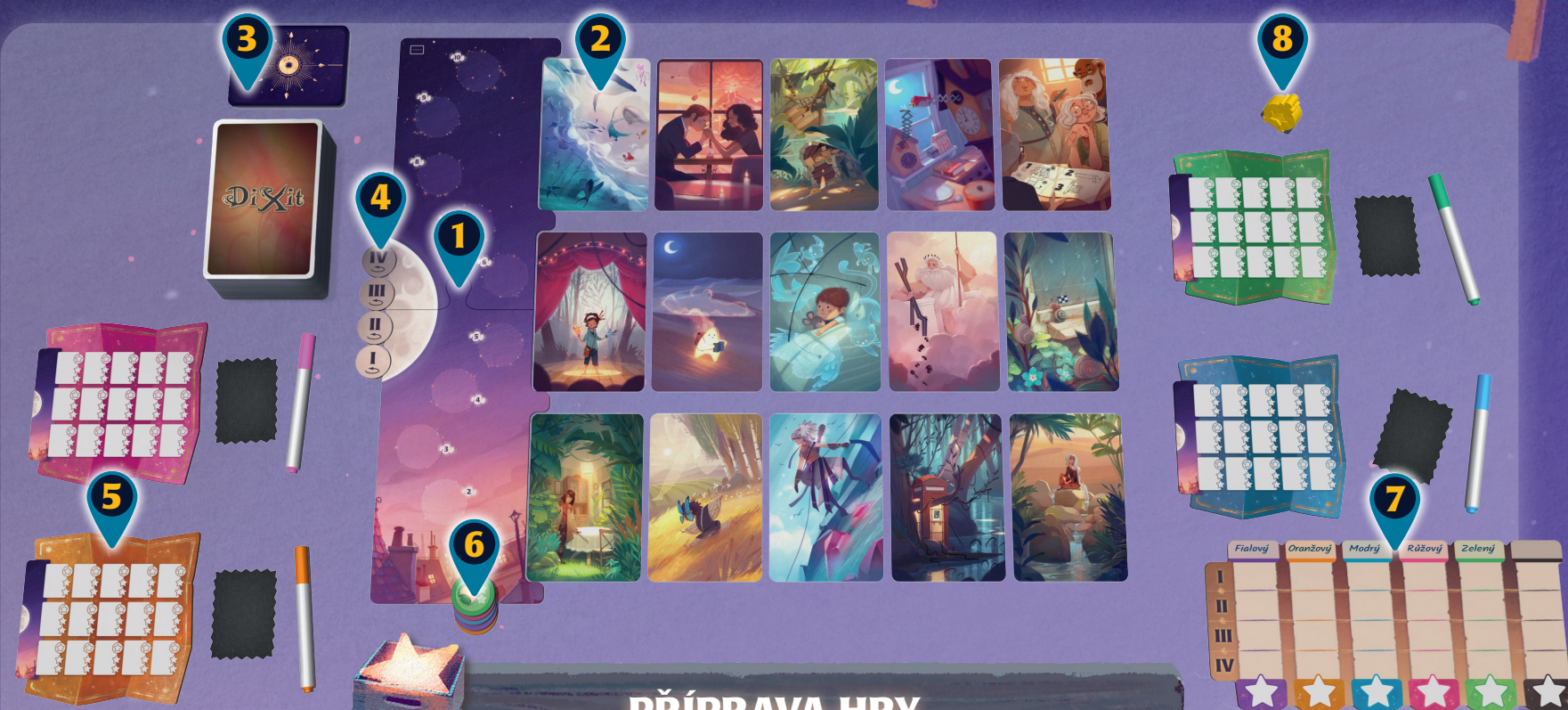
Stella je hra založená na spojování nápadů a interpretaci obrázků.

V každém kole si hráči tajně spojí několik karet *Dixit* s jednou náhodnou slovní kartou. Pokud si dokážete spojit stejné karty jako ostatní hráči, vytvoříte jiskru, za kterou dostanete body. Znásobením spojení získáte více šancí k vytvoření jisker. Ale nebudte příliš hamižní, protože hráč s největším množstvím spojení podstupuje riziko, že získá méně bodů!

Abyste vyhráli, musíte mít na konci čtvrtého kola víc bodů ★ než ostatní hráči.

Obsah balení

- ♦ 1 hrací deska
- ♦ 84 karet *Dixit*
- ♦ 96 slovních karet (2 slova na každé kartě)
- ♦ 4 slovní karty objevení (doporučené pro vaši první hru)
- ♦ 10 přizpůsobitelných slovních karet (prázdné karty)
- ♦ 6 žetonů lucerny (oboustranné: světlá a tmavá strana)
- ♦ 4 žetony pro jednotlivá kola (očíslované I až IV)
- ♦ 1 figurka prvního průzkumníka
- ♦ 6 mazatelných herních destiček
- ♦ 1 mazatelná bodovací destička
- ♦ 6 fixů a 6 hadříků



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Složte obě části hrací desky a položte desku na stůl.
- 2 Zamíchejte všechny karty *Dixit* a položte je do 3 řad po 5 kartách vedle hrací desky, jak vidíte nahoře. Ze zbylých karet připravte dobírací balíček.
- 3 Vytáhněte si 4 slovní karty, vytvořte z nich dobírací balíček a položte ho lícem dolů vedle hrací desky.

Pokud je to vaše první hra, použijte 4 slovní karty objevení. Tyto karty mají čísla 1 až 4. Seřadte je vzestupně, vytvořte z nich balíček a položte ho vedle hrací desky (č. 1 je navrchu).



- 4 Položte žetony pro jednotlivá kola na vyznačená místa, očíslovanou stranou nahoru a ve správném pořadí (zespodu nahoru).
- 5 Každý hráč si vezme herní destičku, fix odpovídající barvy a hadřík. Vytvořte hromádku žetonů lucerny, položte je lícem nahoru (světlá strana). Na hromádce musí být jeden žeton lucerny za každého hráče v odpovídající barvě. Položte tuto hromádku na start v dolní části hrací desky.
- 6 Dejte bodovací destičku hráči podle vašeho výběru (aby zaznamenával body hráčů během hry). Tento hráč napíše jméno každého hráče nad sloupeček, který je v hráčově barvě.
- 8 Náhodně určete prvního hráče a dejte mu figurku prvního průzkumníka.


HERNÍ KOLO

Stella se skládá ze 4 po sobě jdoucích kol, z toho každé se dělí na následující kroky:

1

Spojení

V tomto kroku si každý hráč tajně spojí karty Dixit se slovní nápovědou. Pokud si zvolíte stejné karty Dixit jako ostatní hráči, můžete tím získat vyšší počet bodů a naopak, výběr karty, kterou si nikdo jiný nezvolí, vás může přijít draho.

Hráč, který vlastní figurku prvního průzkumníka, odhalí první slovní kartu z dobíracího balíčku. Nahlas přečte slovo uvedené v horní části karty. **Toto slovo je slovní nápověda pro dané kolo.** Zasuňte slovní kartu pod hrací desku na vyznačeném místě , aby hráči viděli jen danou slovní nápovědu.

Poznámka: Pokud někteří hráči slovní nápovědě nerozumí anebo s ní hrát nechtějí, mohou se všichni kolektivně rozhodnout použít namísto toho slovo vytištěné vzhůru nohama.

Veźměte si herní destičku (tak, abyste ostatním neukazovali, co napíšete) a ujistěte se, že ji máte správně natočenou (viz níže: **Jak správně natočit svoji herní destičku**).

Prohlédněte si karty Dixit, abyste si některé z nich spojili se slovní nápovědou. Co vám daná slovní nápověda připomíná? Co ve vás vyvolává? Jsou si některé karty Dixit v něčem podobné? Může to být myšlenka, atmosféra, barvy, postavy, detaily apod. Spojení nápadů záleží na vašem vnímání a výkladu. Buďte kreativní!

Zvolené karty Dixit musíte tajně vyznačit na vaší herní destičce. Vyznačíte je pomocí křížků, kterými přeškrtnete políčka odpovídající zvoleným kartám. Musíte si vybrat nejméně jednu kartu, maximum je deset karet.

Až skončíte s výběrem karet Dixit, posuňte váš fix sousedovi nalevo, abyste ukázali, že už máte vybráno. Jakmile všichni hráči posunou své fixy, výběr je u konce a už ho nemůžete měnit.

Poznámka: Na výběr karet máte času tolik, kolik potřebujete. Hrajte svým tempem.

Příklad: Slovní nápověda je „Kapitán“. **Oranžového hráče** při tomto slovu napadá kapitán lodi anebo týmu... Také ho napadá vůdce nebo armádní důstojník... **Oranžový hráč** vidí 7 karet, které podle něho mají spojení se slovní nápovědou a ostatní hráči by si je pravděpodobně mohli vybrat. Například:

- A** ▶ znázorňuje truhlici s pokladem a pirátskou loď,
- B** ▶ znázorňuje hvězdu, která drží hvězdnou mapu,
- C** ▶ znázorňuje postavu, která by mohla být horský průvodce vedoucí svůj tým.

Oranžový hráč zaškrtně na své herní destičce 7 políček, která odpovídají kartám, jež si vybral.



Jak správně natočit svoji herní destičku

Herní destička kopíruje polohu karet Dixit na stole. Každá karta Dixit má své políčko na vaší herní destičce. Abyste se ujistili, že je vaše destička správně natočená, všimněte si polohy zmenšené hrací desky, která je vyobrazená na vaší herní destičce.



2

Ohlášení

V tomto kroku každý hráč ohlásí počet karet Dixit, které si spojil se slovní nápovědou. Hráč s nejvyšším počtem spojení musí svůj žeton lucerny otočit na tmavou stranu (riskantní situace při bodování).

Všichni hráči ohlásí počet políček, která zaškrtili na svých herních destičkách v tomto kole.

Připomenutí: Vaše herní destička musí být stále skrytá před zraky ostatních hráčů.

Každý hráč poté umístí svůj žeton lucerny na odpovídající očíslované políčko (určené počtem zaškrtnutí) na hrací desce **světlou stranou nahoru**.

Jakmile jsou všechny žetony lucerny umístěny, mohou nastat dvě situace:



Hráč je sám ve vedení (zaškrtil víc políček než jakýkoliv jiný hráč). Tento hráč jde **do tmy**. Nyní musí otočit svůj žeton lucerny **na tmavou stranu**.



Příklad: **Oranžový hráč** zaškrtil víc políček než jakýkoliv jiný hráč (7 křížků). Musí svůj žeton otočit tmavou stranou nahoru.



Ve vedení jsou minimálně 2 hráči se stejným počtem křížků. V tomto případě **nikdo není ve tmě**. Všechny žetony zůstanou na světlé straně.



Příklad: **Oranžový i růžový** hráč zaškrtili víc políček než jakýkoliv jiný hráč (8 křížků). Jelikož nikdo není sám ve vedení, zůstanou jejich žetony na světlé straně.

Poznámka: Být ve tmě nemá vliv na zbytek kola, ale ovlivní bodování (viz krok 4. Bodování).

3

Odkrývání

V tomto kroku každý hráč postupně odkryje karty Dixit, které si vybral v 1. kroku, a pokusí se získat tolik bodů, kolik se dá.

První průzkumník tohoto kola je hráč, který má figurku prvního průzkumníka.

Průzkumníkem se nazývá ten hráč, který ukazuje jednu z karet, které si vybral. Tato role přechází po směru hodinových ručiček z jednoho hráče na druhého tak dlouho, dokud může některý z hráčů odhalit kartu (viz **Tento krok končí**).

Poznámka: Hráč, který má u sebe figurku prvního průzkumníka, nepředává figurku ostatním hráčům, když se stanou průzkumníky. Tato figurka se předává pouze na konci kola (viz krok 4. Bodování).

Když průzkumník odkrývá kartu, jednoduše si vybere jeden křížek na své herní destičce a ostatním hráčům prstem **ukáže na odpovídající kartu Dixit**. Průzkumník si nemůže vybrat kartu, kterou si už někdo toto kolo vybral.

Ostatní hráči si zkontrolují své herní destičky, aby zjistili, jestli si také tuto kartu vybrali.

Mohou nastat tři scénáře:

Jiskra

Pokud si kartu odkrytou průzkumníkem vybralo **několik hráčů**, získají **jiskru** všichni tito hráči. Ti si poté, včetně průzkumníka, vyplní dvě hvězdičky v odpovídajícím políčku ★★.

Poznámka: Hráči, kteří během tohoto kola spadli, mohou být součástí jiskry, ale nevyplní si žádnou hvězdičku (viz Pád).

Super jiskra

Pokud si kartu odkrytou průzkumníkem vybral **pouze jeden další hráč** (a nikdo jiný!), získá tento hráč a průzkumník **super jiskru**. Vyplní si v daném políčku dvě hvězdičky ★★ za **jiskru**, a bonusovou hvězdu ☆.

Poznámka: Hráči, kteří během tohoto kola spadli, mohou být součástí super jiskry, ale nevyplní si žádnou hvězdičku (viz Pád).

Pád

Pokud průzkumník odkryje kartu, kterou si nevybral **žádný jiný hráč**, průzkumník **padá**:

- za tuto kartu si nevyplní žádné hvězdičky,
- v tomto kole si už nemůže vyplnit hvězdičky,
- v tomto kole už nemůže být průzkumníkem,
- musí si nechat herní destičku v ruce, jelikož křížky, které si vyznačil, mohou pomoci jiným hráčům, kteří nespádli, aby získali **jiskru** nebo **super jiskru**.

Tip: Abyste se jako průzkumník vyhnuli pádu, snažte se nejprve vybrat nejzřejmější kartu Dixit.

*Příklad: V tomto kole je slovní nápověda „Kapitán“. Několik karet bylo odkryto a **oranžový hráč** je teď průzkumníkem.*

- ▶ **Oranžový hráč** se rozhodne ukázat kartu **A**, ale nikdo jiný si ji nevybral! **Oranžový hráč** padá. V tomto kole si vyplnil už 4 hvězdičky, ale do dalšího kola si jich už víc nevyplní.
- ▶ Průzkumníkem je teď **růžový hráč**. Ukáže kartu **B**, kterou si vybrali také **oranžový** a **modrý** hráč – je z toho jiskra! **Růžový** a **modrý** hráč si každý vyplní 2 hvězdičky ★★ do odpovídajícího políčka na svých herních destičkách. **Oranžový hráč** si už žádnou hvězdičku nevyplní, protože spadl.
- ▶ Průzkumníkem je nyní **fialový hráč**. Ukáže kartu **C**, kterou si vybral pouze **oranžový hráč** – je z toho super jiskra! **Fialový hráč** si vyplní 2 hvězdičky ★★ do odpovídajícího políčka + 1 bonusovou hvězdu ☆. **Oranžový hráč** si opět žádné hvězdičky nevyplní.

Zelený hráč by se nyní měl stát průzkumníkem, ale protože spadl, už jím být nemůže. Následuje **modrý hráč**, který má stále křížky k odkrytí. **Modrý hráč** je nyní průzkumníkem a krok č. 3. **Odkrývání** pokračuje.



Jakmile se situace vyřeší, stává se novým průzkumníkem hráč, který sedí nalevo od současného průzkumníka. Nyní musí ukázat kartu, kterou si zakřížkoval na své herní destičce atd.

Novým průzkumníkem nemůže být hráč, který už **spadli** nebo už nemá žádné karty k odkrytí. V tom případě se průzkumníkem stává další hráč atd.


Tento krok končí:

- pokud všichni hráči **spadli** (nikdo už nemůže být průzkumníkem),
- nebo pokud hráči, kteří **nespadli**, nemají už žádné křížky k odkrytí.

4

Bodování

Během tohoto kroku si hráči zapíší své body, které získali v tomto kole. Poté připraví další kolo.

Každý hráč získá tolik bodů, kolik má vyplněných hvězdiček na své herní destičce (včetně bonusových hvězd ) . Hráč, který má na starosti bodovací destičku, zapíše body každého hráče do odpovídajícího sloupečku.

Hráč ve tmě

Pokud jste **ve tmě**, vaše body se počítají jiným způsobem. Mohou nastat dvě situace:



Bez chyby


Nespadli jste, gratulujeme! Dokázali jste vytvořit **jiskry** (a/nebo **super jiskry**) se všemi křížky, které jste udělali během kroku č. 1.

V tom případě si body započítejte normálním způsobem.

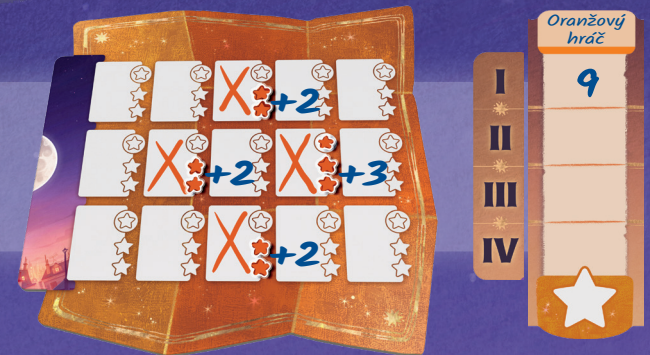
Jedna a více chyb

Pokud jste **spadli** znamená to, že minimálně jeden z vašich křížků nevytvořil **jiskru** nebo **super jiskru**.

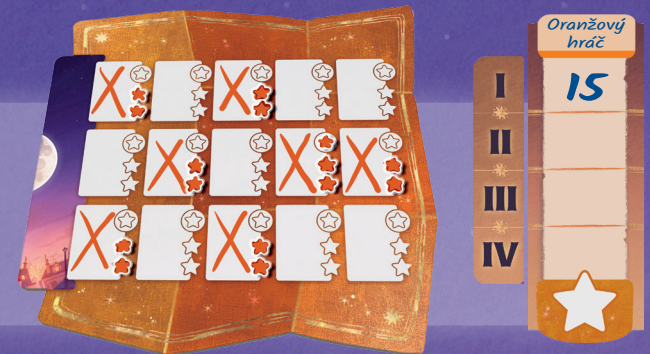
V tom případě získáte pouze jeden bod  za každou **jiskru** (namísto dvou bodů ). Uděláte to smazáním jedné hvězdičky za každou **jiskru** a **super jiskru** před sčítáním bodů.

Poznámka: Bonusový bod  za **super jiskru** se započítává **i ve tmě**.

Příklad: **Oranžový hráč** má celkem 9 hvězdiček, v tomto kole tedy získal 9 bodů.



Příklad: **Oranžový hráč** je **ve tmě**, ale dokázal vytvořit jiskry a/nebo super jiskry se všemi svými křížky. Proto si **oranžový hráč** započítá body normálně (6 jisker + 1 super jiskra = 15 bodů).



Příklad: **Oranžový hráč** je **ve tmě**. Některé z jeho křížků nevytvořily jiskru. Možná byl moc hamižný... **Oranžový hráč** proto za každou jiskru získá namísto 2 bodů pouze 1 bod, celkem tedy 8 bodů (6 jisker + 1 super jiskra = 8).



Jakmile jste vyznačili všechny body, **přichystejte další kolo.**

Řiďte se těmito kroky:

- Odložte slovní kartu, kterou jste použili v tomto kole, zpět do krabice.
- Předejte figurku prvního průzkumníka dalšímu hráči (po směru hodinových ručiček).
- Otočte žeton aktuálně dokončeného kola (I pro 1. kolo, II pro 2. kolo atd.). Tento žeton označuje řádek karet *Dixit*, které musíte vyměnit. Vyměňte 5 karet *Dixit* odpovídajícího řádku za 5 nových karet z dobíracího balíčku. Odložte žeton odehraného kola a 5 odhozených karet nazpět do krabice.
- Vraťte žetony lucerny do původní polohy (světlou stranou nahoru) a položte je zpět na startovací políčko.
- Každý hráč si smaže svoji herní destičku.

KONEC HRY

Na konci čtvrtého kola si každý hráč spočítá celkový počet bodů ze všech kol.
Vítězem je hráč (nebo hráči) s největším počtem bodů!

Oranžový
hráč

I	9
II	12
III	6
IV	15
	42

Přizpůsobitelné slovní karty

Máte k dispozici 10 prázdných slovních karet. Popusťte uzdu fantazii a vytvořte si vlastní slovní karty (názvy postav, filmů, knih, ...). Napište si slova podle vlastního výběru a přidejte je k ostatním kartám pro ještě větší zábavu při hře.

Frankenstein

...

Poděkování

Společnost Libellud by ráda poděkovala všem, kdo hru otestovali a pomohli tak při jejím vývoji. Jsou to zejména: 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 PINJAC, 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.

Všechny požadavky týkající se zákaznického servisu adresujte vašemu distributorovi (je uveden na zadní straně krabice).

SHRnutí HERNÍHO KOLA

Stella se skládá ze 4 po sobě jdoucích kol, z toho každé se dělí na následující kroky:

1 Spojení

Každý hráč si musí na svou herní destičku tajně vyznačit karty *Dixit* (od 1 do 10 karet), které si spojí se slovní nápovědou.

2 Ohlášení

Každý hráč položí svůj žeton lucerny na očíslované políčko na hrací desce podle počtu políček, které zaškrtl na své herní destičce. Pokud jeden hráč zaškrtl více políček než ostatní hráči, otočí tento hráč svůj žeton lucerny tmavou stranou nahoru.

3 Odkrývání

Odkrývání začíná u prvního průzkumníka a dále po směru hodinových ručiček, kdy každý hráč ukáže kartu *Dixit*, kterou si zaškrtl na své herní destičce.

● **jiskra** (nejméně 2 další hráči si vybrali stejnou kartu): průzkumník a daní hráči si vyplní 2 hvězdičky ★★.

● **super-jiskra** (tuto kartu si vybral pouze 1 další hráč): průzkumník a daný hráč si vyplní 2 hvězdičky ★★ a 1 bonusovou hvězdu ☆.

● **pád** (tuto kartu si nevybral nikdo jiný): průzkumník si vyplní 0 hvězdiček. V tomto kole si už další hvězdičky vyplnit nemůže a nemůže být ani průzkumníkem.

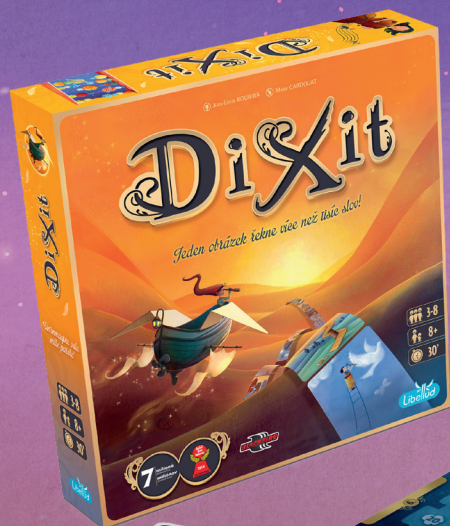
Tento krok končí:

- pokud všichni hráči **spadli** (nikdo už nemůže být průzkumníkem), nebo
- pokud hráči, kteří **nespadli**, nemají už žádné křížky k odkrytí.

4 Bodování

Každý hráč získá tolik bodů, kolik má vyplněných hvězdiček na svojí herní destičce. Tyto body jsou zapsané na bodovací destičku.

- Hráč **ve tmě**: Aby si body počítal normálně, nesmí udělat žádnou chybu. Jinak si před sečtením svých bodů vymaže jednu hvězdičku za každou **jiskru** a **super jiskru**.



Dixit™

Objevte svět *Dixitu* s několikanásobně oceněnou základní hrou a všemi rozšířeními!



Dixit je jedinečná a jednoduchá hra, která podněcuje komunikaci a představivost. Procestujete díky ní fantastické a snové světy.