

Stella

Dixit
UNIVERSE

Spielanleitung

Als Sternsucher reitet ihr durch die Lüfte und wetteifert darum, wer das Licht in die Welt zurückbringen kann. Fliegt los und sammelt das Licht der Sterne. Erschafft gemeinsam mit den anderen Sternsuchern Funken! Lasst nur den Rest der Gruppe nicht zu weit zurück – wer zu gierig wird, bleibt am Ende womöglich alleine in der Dunkelheit.

Anmerkungen der Autoren

Gérald Cattiaux

Die Entwicklung dieses Spiels war ein wundervolles Abenteuer. Spieler dabei zu beobachten, wie sie sich mit dem Spiel auseinandersetzen, hat mir gezeigt, wie wichtig das „gemeinsame Spielen“ ist. Gemeinsam eine gute Zeit haben, eine angenehme Aktivität und vor allem Emotionen teilen. Ich wünsche euch wundervolle Erinnerungen und viel Spaß!

Jean-Louis Roubira

Ich danke Gérald von ganzem Herzen für seinen Enthusiasmus und seine Kreativität, die dem Dixit-Universum neue Töne und Ausdrücke verleihen. Ein Universum, das durch Jérôme so wundervoll illustriert wird. Und ich danke herzlich dem ganzen Libellud-Team für seine unglaubliche Arbeit für alle Spieler.

Dixit
Karten

Wie jedes Spiel im Dixit-Universum nutzt Stella Dixit-Karten. Diese großen, illustrierten Karten ermöglichen euch je nach Spiel immer wieder neue Formen der Kommunikation.

SPIELZIEL

In **Stella** verbindet ihr Begriffe mit wunderschönen Bildkarten.

Jede Runde wählt ihr geheim verschiedene Dixit-Karten, die ihr mit einem zufälligen Wort verbindet. Falls ihr es schafft, die gleichen Karten wie die anderen zu wählen, erschafft ihr einen Funken, der euch Punkte bringt. Mehrere Verbindungen verbessern die Chance, Funken zu erzeugen. Seid aber nicht zu gierig, denn wer die meisten Verbindungen hat, riskiert, weniger Punkte zu bekommen.

Wer am Ende der vierten Runde die meisten Punkte  hat, gewinnt.

Spielmaterial

- ◆ 1 Spielplan
- ◆ 84 neue Dixit-Karten
- ◆ 96 Wortkarten (je 2 Begriffe)
- ◆ 4 Einstiegs-Wortkarten (empfohlen für euer erstes Spiel)
- ◆ 10 individuelle Wortkarten (leere Karten)
- ◆ 6 Laternenmarker (doppelseitig: hell/dunkel)
- ◆ 4 Rundenmarker (nummeriert von I bis IV)
- ◆ 1 Figur „Erster Kundschafter“
- ◆ 6 abwischbare Schreibtableaus
- ◆ 1 abwischbares Punktetableau
- ◆ 6 Stifte und 6 Abwischtücher



SPIELAUFBAU

- 1 Steckt den Spielplan mit seinen zwei Teilen zusammen und legt ihn in die Tischmitte.
- 2 Mischt alle Dixit-Karten und legt dann 3 Reihen mit je 5 Karten aus, wie oben abgebildet. Bildet aus den übrigen Karten einen Nachziehstapel.
- 3 Zieht 4 Wortkarten und legt diese als Wortstapel verdeckt neben den Spielplan.

Falls dies eure erste Partie ist, nutzt die 4 **Einstiegs-Wortkarten**. Diese Karten sind von 1 bis 4 nummeriert. Sortiert sie in aufsteigender Reihenfolge und bildet aus ihnen einen Stapel, den ihr neben den Spielplan legt (Nr. 1 liegt oben).

- 4 Legt die Rundenmarker mit der Nummernseite nach oben in aufsteigender Reihenfolge (von unten nach oben) auf die entsprechenden Felder.
- 5 Jeder nimmt sich ein Schreibtableau, den Stift der passenden Farbe und ein Abwisch Tuch.
- 6 Für jeden, der mitspielt, braucht ihr den Laternenmarker der passenden Farbe. Legt die Laternenmarker mit der „Hell“-Seite nach oben als Stapel bereit. Legt diesen Stapel auf das Startfeld im unteren Teil des Spielplans.
- 7 Gebt das Punktetableau an einen Spieler eurer Wahl, der die Punkte während des Spiels festhält. Dieser schreibt die Namen von allen Mitspielern oben in die Spalte ihrer Farbe.
- 8 Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser erhält die „Erster Kundschafter“-Figur.

DIE SPIELRUNDE

Stella wird über 4 aufeinanderfolgende Runden gespielt, von denen sich jede in die folgenden Schritte aufteilt:

1

Das Verbinden

Während dieses Schritts verbindest du geheim ein Hinweiswort mit den ausliegenden Dixit-Karten. Du erhältst mehr Punkte, wenn du die gleichen Dixit-Karten wie die anderen wählst. Solltest du mal eine Karte wählen, die sonst niemand gewählt hat, kann es für dich schwieriger werden.

Wer die „Erster Kundschafter“-Figur hat, deckt die oberste Wortkarte vom Wortstapel auf. Er liest das Wort laut vor, das sich oben auf der Karte befindet. **Dieses Wort wird zum Hinweiswort für die aktuelle Runde.** Schiebt die Wortkarte so unter den oberen Rand des Spielplans, dass nur noch das Hinweiswort zu sehen ist.

Hinweis: Falls jemand das Wort nicht versteht oder nicht damit spielen möchte, könnt ihr euch gemeinsam entscheiden, mit dem umgedrehten Wort auf der Karte zu spielen.

Nimm dein Schreibtableau (sodass niemand sehen kann, was du schreibst) und pass auf, dass du es richtig herum hältst (siehe unten **Wie du dein Schreibtableau richtig hältst**).

Schau dir die Dixit-Karten an und überlege, ob sie zum Hinweiswort passen. An was erinnert dich das Hinweiswort? Was ruft es in dir wach? Gibt es Dixit-Karten, die Ähnlichkeiten aufweisen? Es kann sich um eine Idee, eine Atmosphäre, Charaktere, Details usw. handeln. Es hängt von deiner Wahrnehmung und Interpretation ab, sei also kreativ!

Die von dir gewählten Dixit-Karten markierst du dann geheim auf deinem Spielertableau. Schreibe dazu für jede von dir gewählte Karte ein „X“ in das dazugehörige Feld auf deinem Tableau. Du darfst bis zu 10 Karten auswählen und ankreuzen, musst aber immer mindestens eine wählen.

Wenn du mit dem Auswählen deiner Dixit-Karten fertig bist, legst du deinen Stift vor dir ab, um anzuzeigen, dass du deine Auswahl abgeschlossen hast. Sobald alle ihren Stift abgelegt haben, ist dieser Schritt abgeschlossen und ihr könnt keine Änderungen mehr vornehmen.

Hinweis: Du darfst dir beim Auswählen der Karten so viel Zeit nehmen, wie du brauchst.

Beispiel: Das Hinweiswort lautet „Captain“. **Orange** verbindet mit dem Wort den Captain eines Schiffes oder einer Mannschaft ... Außerdem erinnert es sie an einen Anführer oder einen militärischen Grad ... **Orange** sieht sieben Karten, die eine Verbindung mit dem Hinweiswort haben und womöglich auch von anderen gewählt wurden. Zum Beispiel:

- A** ▶ zeigt eine Schatztruhe und ein Piratenschiff;
- B** ▶ zeigt einen Stern, der eine Sternenkarte hält;
- C** ▶ zeigt eine Figur, die einem Bergführer ähnelt, der eine Gruppe leitet.

Orange markiert die sieben Felder ihrer gewählten Karte auf ihrem Spielertableau.



Wie du dein Schreibtableau richtig hältst

Die Schreibtableaus repräsentieren alle auf dem Tisch ausliegenden Dixit-Karten. Jede Dixit-Karte hat ihr eigenes Feld auf deinem Schreibtableau. Ob du dein Tableau richtig hältst, siehst du anhand der Abbildung des Spielplans. Diese muss sich immer auf der linken Seite befinden.

2

Die Ankündigung

In diesem Schritt sagt jeder von euch an, wie viele Dixit-Karten er mit dem Hinweiswort verbunden hat. Falls jemand von euch mehr Karten als die anderen gewählt hat, muss er seinen Laternenmarker auf die „Dunkel“-Seite drehen (was bei der Punktwertung ein Nachteil sein könnte).

Jeder verkündet, wie viele Felder er in dieser Runde auf seinem Spielertableau markiert hat.

Erinnerung: Keiner darf sehen, welche Felder die anderen angekreuzt haben.

Jeder legt anschließend seinen Laternenmarker mit der „**Hell**“-Seite nach oben auf das Spielplanfeld mit der passenden Nummer.

Sobald ihr alle eure Laternenmarker auf den Spielplan gelegt habt, können zwei Situationen eintreten:

Einer von euch ist alleine in Führung (er hat mehr Felder markiert als alle anderen).
Derjenige befindet sich **in der Dunkelheit**. Er muss seinen Laternenmarker **auf die „Dunkel“-Seite drehen**.



Beispiel: **Orange** hat mehr Felder als alle anderen markiert (7 Kreuze). Er muss seinen Laternenmarker auf die „Dunkel“-Seite drehen.

Mindestens 2 von euch sind in Führung, weil sie gleich viele Felder markiert haben. In diesem Fall befindet sich **niemand in der Dunkelheit**. Alle Laternenmarker bleiben auf der „Hell“-Seite.



Beispiel: **Orange** und **Pink** haben mehr Felder als alle anderen markiert (8 Kreuze). Da niemand alleine in Führung ist, bleiben ihre Laternenmarker auf der „Hell“-Seite.

Hinweis: Sich **in der Dunkelheit** zu befinden hat keinen Einfluss auf den nächsten Schritt, kann sich aber auf die Punktwertung auswirken (siehe **4. Punktwertung**).

3

Die Enthüllung

In diesem Schritt wird jeder von euch nacheinander die Dixit-Karten enthüllen, die er in Schritt 1 gewählt hat, und versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Wer die „Erster Kundschafter“-Figur hat, ist der erste Kundschafter in dieser Runde.

Als „Kundschafter“ zeigt man immer eine der Karten, die man gewählt hat. Die Rolle des „Kundschafters“ wird so lange im Uhrzeigersinn weitergegeben, bis niemand mehr eine Karte zeigen kann (siehe **Dieser Schritt endet**).

Hinweis: Wer die „Erster Kundschafter“-Figur hat, gibt diese nicht weiter. Die Figur bewegt sich immer nur am Ende der Runde (siehe **4. Punktwertung**).

Wenn du als Kundschafter eine Karte zeigst, wählst du genau eines deiner Kreuze auf deinem Spielertableau und **zeigst** mit deinem Finger auf die **zugehörige Dixit-Karte**. Du darfst auf keine Karte zeigen, auf die in dieser Runde bereits gezeigt wurde.

Alle anderen überprüfen, ob sie die gewählte Karte auf ihren Spielertableaus ebenfalls markiert haben oder nicht.

Drei Situationen können eintreten:

Der Funke

Falls mehrere Spieler die vom Kundschafter angezeigte Karte gewählt haben, sammeln sie alle einen **Funken**. Alle Beteiligten, inklusive des Kundschafters, malen die beiden Sterne des entsprechenden Feldes ★★ aus.

*Hinweis: Wer in dieser Runde gestürzt ist, nimmt zwar an einem **Funken** teil, darf aber keine Sterne ausmalen (siehe **Der Sturz**).*

Der Super-Funke

Falls **genau ein** anderer Spieler die vom Kundschafter gezeigte Karte gewählt hat, sammeln dieser Spieler und der Kundschafter einen **Super-Funke**. Sie malen sowohl die beiden Sterne ★★ des **Funken**s als auch den Bonusstern ☆ dieses Feldes aus.

*Hinweis: Wer in dieser Runde gestürzt ist, nimmt zwar an einem **Super-Funke** teil, darf aber keine Sterne ausmalen (siehe **Der Sturz**).*

Der Sturz

Falls **niemand** die vom Kundschafter gezeigte Karte gewählt hat, **stürzt** der Kundschafter:

- Er malt keine Sterne für diese Karte aus;
- Er kann für den Rest der Runde keine Sterne mehr ausmalen;
- Er kann in dieser Runde nicht länger Kundschafter sein;
- Er behält sein Spielertableau in der Hand, da seine Entscheidungen noch Einfluss auf diejenigen haben, die nicht gestürzt sind (um einen **Funken** oder **Super-Funke** zu sammeln).

*Tipp: Um als Kundschafter nicht zu **stürzen**, solltest du immer zuerst eine offensichtliche Dixit-Karte wählen.*

Beispiel: Das Hinweiswort in dieser Runde ist „Captain“. Mehrere Karten wurden bereits enthüllt und **Orange** ist jetzt Kundschafter.

- ▶ **Orange** entscheidet sich, auf Karte **A** zu zeigen, aber niemand anderes hat diese Karte gewählt! Somit stürzt **Orange**. Sie hat in dieser Runde bereits 4 Sterne ausgemalt, darf aber bis zum Ende der Runde keine weiteren Sterne mehr ausmalen.
- ▶ Jetzt ist **Pink** als Kundschafter am Zug. Er zeigt auf Karte **B**, die von **Orange** and **Blau** gewählt wurde: ein Funke! **Pink** and **Blau** malen jeweils 2 Sterne ★★ im zugehörigen Feld ihres Spielertableaus aus. Da **Orange** gestürzt ist, darf sie keine weiteren Sterne mehr ausmalen.
- ▶ **Lila** ist der nächste Kundschafter. Er zeigt auf Karte **C**, die sonst nur von **Orange** gewählt wurde: ein Super-Funke! **Lila** malt die 2 Sterne ★★ plus den Bonusstern ☆ des entsprechenden Feldes aus. **Orange** darf weiterhin keine Sterne ausmalen.

Eigentlich wäre **Grün** der nächste Kundschafter, da er aber gestürzt ist, wird er übersprungen. **Blau** ist als Nächstes an der Reihe und hat weitere Kreuze, die sie enthüllen kann. **Blau** wird demzufolge der nächste Kundschafter und **enthüllt** die nächste Karte.



Sobald diese Aktion abgeschlossen ist, wird der Spieler links vom aktuellen Kundschafter der neue Kundschafter. Dieser muss eine neue Karte, die er auf seinem Spielertableau angekreuzt hat, zeigen und so geht es reihum weiter.

Wer bereits **gestürzt** ist oder keine Karten mehr zum Enthüllen hat, kann in dieser Runde nicht mehr Kundschafter werden. In diesem Fall wird derjenige einfach übersprungen.

Dieser Schritt endet:

- wenn entweder alle **gestürzt** sind (keiner kann mehr Kundschafter werden),
- oder wenn diejenigen, die nicht **gestürzt** sind, keine Kreuze mehr zum Enthüllen haben.

4

Die Punktwertung

In diesem Schritt rechnet ihr die Punkte, die ihr in dieser Runde gesammelt habt, zusammen. Bereitet anschließend die nächste Runde vor.

Jeder erhält so viele Punkte, wie er Sterne auf seinem Spielertableau ausgemalt hat (inklusive der Bonussterne ☆). Wer das Punktetableau hat, notiert nun die Punktezahl jedes Spielers in dessen Spalte.

Spieler in der Dunkelheit

Falls du dich **in der Dunkelheit** befindest, erhältst du deine Punkte nicht wie alle anderen. Zwei Situationen können eintreten:

Kein Fehler

Herzlichen Glückwunsch, du bist nicht **gestürzt**! Du hast es geschafft, mit all deinen in Schritt 1 gemachten Kreuzen einen **Funken** (und/oder **Super-Funken**) zu sammeln.

In diesem Fall zählst du deine Punkte ganz normal zusammen.

Ein oder mehr Fehler

Falls du **gestürzt** bist, bedeutet das, dass du für mindestens eins deiner Kreuze keinen **Funken** oder **Super-Funken** gesammelt hast. In diesem Fall erhältst du nur einen Punkt ☆ für jeden **Funken** (anstatt zwei ☆☆). Um dies zu verdeutlichen, musst du einen Stern bei jedem **Funken** und **Super-Funken** wegwischen, bevor du deinen Punktestand ermittelst.

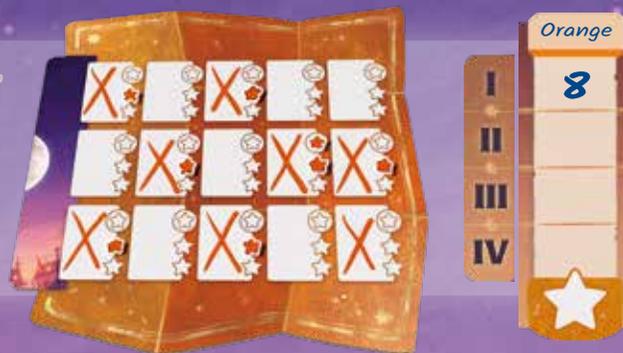
Beispiel: **Orange** hat insgesamt 9 Sterne ausgemalt und erhält somit 9 Punkte für diese Runde.



Beispiel: **Orange** befindet sich **in der Dunkelheit** konnte aber mit all ihren Kreuzen Funken und/oder Super-Funken sammeln. Deshalb zählt **Orange** ihre Punkte ganz normal zusammen (6 Funken + 1 Super-Funken = 15 Punkte).



Beispiel: **Orange** befindet sich **in der Dunkelheit**. Für eines ihrer Kreuze hat sie keinen Funken gesammelt. Vielleicht war sie einfach zu gierig ... Aus diesem Grund erhält **Orange** nur 1 Punkt für jeden Funken und hat somit insgesamt 8 Punkte (6 Funken + 1 Super-Funken = 8 Punkte).



Hinweis: Die Bonuspunkte ☆ eines **Super-Funkens** werden immer gewertet, selbst **in der Dunkelheit**.

Nachdem ihr alle Punktestände notiert habt, **bereitet ihr die nächste Runde vor.**

Folgt diesen Schritten:

- Legt die Hinweiskarte aus dieser Runde zurück in die Schachtel.
- Gebt die „Erster Kundschafter“-Figur an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.
- Dreht den Rundenmarker der aktuellen Runde auf die andere Seite (I für Runde 1, II für Runde 2 usw.). Dieser Marker zeigt an, welche Reihe mit Dixit-Karten von euch ausgetauscht werden muss. Ersetzt die 5 Dixit-Karten der entsprechenden Reihe mit 5 neuen Karten vom Nachziehstapel. Legt den Rundenmarker und die 5 abgeworfenen Karten zurück in die Schachtel.
- Dreht alle Laternenmarker auf die „Hell“-Seite und legt sie zurück auf das Startfeld.
- Jeder wischt sein Schreibtableau sauber.



SPIELEND

Am Ende der vierten Runde ermittelt ihr die Gesamtpunktzahlen von allen, indem ihr für jeden die Punkte aus allen Runden zusammenzählt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg!

Orange

I	9
II	12
III	6
IV	15
	42

Individuelle Wortkarten

Im Spiel sind 10 leere Wortkarten enthalten, die ihr selbst gestalten könnt. Seid kreativ und nutzt eure Fantasie, um euch eigene Wörter auszudenken (z. B. Charaktere, Filme, Bücher ...)! Schreibt die Wörter eurer Wahl auf die Karten und fügt diese den anderen hinzu, um das Spiel nach euren Wünschen anzupassen.



Danksagungen

Libellud dankt allen Testspielern, die bei der Entwicklung des Spiels geholfen haben, insbesondere 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.

ÜBERSICHT EINER SPIELRUNDE

Stella wird in 4 aufeinanderfolgenden Runden gespielt. Jede Runde hat die folgenden Schritte:

1 Das Verbinden

Jeder markiert geheim auf seinem Spielertableau die Dixit-Karten (zwischen 1 und 10), die er mit dem Hinweiswort verbindet.

2 Die Ankündigung

Jeder legt seinen Laternenmarker auf die Nummer des Spielplans, die mit der Anzahl seiner gewählten Karten übereinstimmt. Falls **genau ein** Spieler mehr Felder **als die anderen** markiert hat, dreht dieser seinen Laternenmarker auf die „Dunkel“-Seite.

3 Die Enthüllung

Beginnend beim Ersten Kundschafter und dann im Uhrzeigersinn zeigt jeder auf eine *Dixit*-Karte, die er auf seinem Spielertableau markiert hat.

- **Der Funke** (mindestens 2 andere haben dieselbe Karte gewählt): Der Kundschafter und alle Beteiligten malen 2 Sterne ★★ aus.
- **Der Super-Funke** (nur 1 anderer hat diese Karte gewählt): Der Kundschafter und der beteiligte Spieler erhalten 2 Sterne ★★ und 1 Bonusstern ☆.
- **Der Sturz** (niemand hat die Karte gewählt): Der Kundschafter malt keine Sterne aus. Er kann für den Rest der Runde keine weiteren Sterne ausmalen.

Dieser Schritt endet:

- wenn entweder alle **gestürzt** sind (keiner kann mehr Kundschafter werden),
- oder wenn diejenigen, die nicht **gestürzt** sind, keine Kreuze mehr zum Enthüllen haben.

4 Die Punktwertung

Jeder erhält so viele Punkte, wie er Sterne auf seinem Spielertableau ausgemalt hat. Die Punkte werden auf dem Punktetableau notiert.

- Spieler **in der Dunkelheit**: Wenn du keinen Fehler machst, erhältst du ganz normal Punkte. Andernfalls ziehst du dir einen Stern für jeden **Funken** und **Super-Funken** ab, bevor du deine Punkte zählst.



Dixit™

Entdeckt das *Dixit*-Universum mit seinem mehrfach ausgezeichneten Grundspiel und den Erweiterungen!



Dixit ist ein einzigartiges und einfach zu erlernendes Spiel. Kommuniziert miteinander und nutzt eure Vorstellungskraft, um in fantastische und traumhafte Welten zu reisen.