

Stella

Dixit
UNIVERSE

Mängujuhend

Võistlus tähtede pärast on täies hoos! Otsijad seilavad taevas, lootes tuua oma maailma natukenegi valgust! Mine ja kogu tähesära! Loo teiste mängijatega südemeid! Kuid ära lase end taevasel hoovaltel liiga kaugele kanda – kui lähed liialt ahneks, võid end üksinda pimedusest leida.

Kujundaja märkmed

Gérald Cattiaux

Selle mängu loomine oli vahva seiklus. Nähes mängijaid hakkamas mängu mõistma, meenub, kui palju rõõmu jagamist on "koosmängimises". Ühiselt veedetud aeg, meeldiv tegevus ning kõige enam jagatud emotsioonid. Soovin teile võrratuid emotsioone. Nautige!

Jean-Louis Roubira

Täna ülevoolavalt Géraldi tema entusiasmi ning loovuse eest, mis tõi uut harmooniat Dixiti maailma. Kohta, mis on võrratult edasi antud läbi Jérôme illustratsioonide. Samuti tänan südamest Libellud meeskonda nende uskumatu töö eest mängijate nimel.

Dixit
Cards

Sarnaselt teiste Dixiti mängudega, kasutab ka Stella Dixiti kaarte. Need suured piltkaardid lubavad mitmetasandilist suhtlust sõltuvalt mängust.

Tegijad 2021: Kujundajad: Gérald Cattiaux & Jean-Louis Roubira / Illustratsioonid: Jérôme Pélissier / Studio juht: Mathieu Aubert / Projektijuhid: Léa Moinet (Peaprojekti juht), Anouk Girard-Dagnas (viimistlus) / Arendus: Valentin Gaudicheau / Testmängijad: Lucas Forlacroix L'Atelierist / Kunstiline juht: Maëva Da Silva / Kujundus & ergonoomika: Thomas Dutertre / Graafiline kujundus: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris / Keeletoimetus: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau & Anouk Girard-Dagnas / Tõlge: Ove Hillep / Tootmisjuht: Alexandra Soporan / Partnerlusjuht: Maximilien Da Cunha / Turundusjuht: Laurent Contios / Infovahetus: Paul Neveur / Üritused: Paul Neveur & Shady Ramsis / Haldus: Marion Ludováci & Pascale Belot

Libellud

MÄNGU EESMÄRK

Stella on lauamängu ideede ühendamisest ning piltide tõlgendamisest.

Igal voorul valivad mängijad salaja **Dixiti** kaardid, mis ühtivad nende arust juhusliku sõnakaardiga. Kui sinu arvamus ühtib teiste mängijate arvamusel, lood sa sädemeid, mis toovad punkte. Mitu valikut suurendab võimalust sädemeteks, kuid ära mine ka liialt ahneks, kuna kõige rohkemate pakkumistega mängija võib saada vähem punkte!

Neljanda vooru lõpus on sul võiduks tarvis teistest mängijatest rohkem punkte ★.

Mängu osad

- ◆ 1 mängulaud
- ◆ 84 "Dixit" kaarti
- ◆ 96 sõnakaarti (2 sõna igal kaardil)
- ◆ 4 avastamise sõnakaarti (soovituslikult esimeseks mänguks)
- ◆ 10 tühja sõnakaarti (ise täitmiseks)
- ◆ 6 laternamärki (kahepoolsed: hele/tume)
- ◆ 4 vooru märki (numbritega I kuni IV)
- ◆ 1 esimese mängija nupp
- ◆ 6 korduvkasutatavat märketabel
- ◆ 1 korduvkasutatav punktilaud
- ◆ 6 vildikat ning 6 kustutuslappi



MÄNGU ÜLESSEADMINE

- 1 Sobita kokku kaks mängulaua poolt ning aseta see lauale.
- 2 Sega kõik **Dixiti** kaardid ning sea need kolme ritta, igas reas 5 kaarti, nagu näidatud ülaloleval pildil. Ülejäänud kaardid pane pakina mängulaua kõrvale.
- 3 Tõmba pakist neli sõnakaarti ning aseta need tagurpidi mängulaua kõrvale.
- 4 Aseta vooru märgid õigetpidi (numbrid nähtaval) neile ettenähtud kohtadele.
- 5 Iga mängija võtab märketabeli ja sama värvi vildika ning kustutuslappi.
- 6 Mängijad asetavad enda valitud värvusest laternamärgid õigetpidi (hele pool üleval) mängulaua paremasse serva raja algusesse virna. Igal mängijal on oma latern.

Kui see on sinu esimene mäng, kasuta nelja avastamise sõnakaarti. Need kaardid on nummerdatud ühest neljani. Sea need järjekorda (nr 1 kõige peal) ning aseta mängulaua kõrvale.

- 7 Punktilaud saab üks mängijatest, kes peab kogu mängu jooksul arvet saadud punktide üle. Ta kirjutab mängijate nimed punktilauda esimesele reale nende värvi juurde.
- 8 Valige esimene mängija andke talle esimese mängija nupp.


MÄNGU KÄIK

Lauamängu Stella mängitakse 4 järjestikust vooru. Iga voor jaguneb eraldi etappideks:

1

Seosta

Selles etapis valivad mängijad mängulaualt Dixiti kaardid, mida nad kõige rohkem seostavad sõnakaardil oleva vihjega. Valides kaardi, mida valivad ka teised mängijad, võid sa rohkem punkte koguda. Valides kaardi, mida keegi teine ei valinud, võib sulle samas kallilt maksma minna.

Esimese mängija nupu omanik pöörab ümber sõnakaartide paki pealmise kaardi. Ta loeb selle ülemisse serva trükitud sõna valjult ette. See sõna saab selle vooru vihjeks. Kaart libistatakse servapidi mängulaua alla selleks ettenähtud kohta  nii, et ainult vihjeks olev sõna näha jääb.

Märkus: kui mõni mängija ei saa aru vihjeks olevat sõnast, võivad mängijad otsustada kasutada teist kaardilolevat sõna.

Mängijad võtavad oma märketabelid (varjates selle sisu teiste mängijate eest) õigetpidi enda ette (vt. all: **Kuidas hoida enda ees oma märketabelit**).

Vaata etteantud Dixiti kaarte ning leia need, mis sinu arust seostuvad vihjeks oleva sõnaga. Mida vihje sulle meenutab? Mis tundeid see sinus äratas? Kas mõnel kaardil on midagi sarnast? See võib olla idee, atmosfäär, värvus, iseloom, pisidetüübi või midagi muud. Ideede seostamine sõltub nii vaatenurgast kui tõlgendamisest, seega ole loov!

Valitud Dixiti kaardid tuleb üles märkida mängija märketabelisse. Selleks tõmba vastavasse lahtrisse rist. Mängija peab valima vähemalt ühe, kuid mitte üle kümne kaardi.

Kui sa oled välja valinud kõik Dixiti kaardid, mis sul sõnaga seostuvad, anna oma vildikas endast vasakulistuvale mängijale näitamaks, et sa oled lõpetanud valimise. Kui kõik mängijad on oma vildikad edasi andnud, saab valimine läbi ning mängijad ei saa oma laual enam muudatusi teha.

Märkus: sul on kaartide valimiseks niipalju aega kui vaja. Ära kiirusta.

Näide: vihjeks on sõna „Kapten”. **Oranži** jaoks toob sõna meelde laevakapteni, või meeskonna kapteni... või siis sõjalise auastme... **Oranž** näeb 7 kaarti, mida tema arust saab seostada vihjeks oleva sõnaga ning mida võivad ka teised valida. Näiteks:

- A** ▶ kujutab aardelaegast ning piraadilaeva;
- B** ▶ kujutab tähte hoidmas kaarti;
- C** ▶ kujutab tegelast, kes võib olla mägironija juhtimas teisi.

Oranž märgib märketabelis ära 7 kaarti.



Kuidas hoida enda ees oma märketabelit

Märketabelid kujutavad Dixiti kaarte suurel mängulaual. Igal Dixiti kaardil on märketabelil oma lahter. Märketabeli õigesti paigutamiseks tuleb lihtsalt kuusirbige serv pöörata samas suunas kui on suurel mängulaual.



Selles etapis annavad mängijad teistele teada, milliseid kaarte nad vihjeks oleva sõnaga seostasid. Mängija, kes seostas vihjega kõige enim kaarte, pöörab oma laterna tumedale poolele (punktide kogumisel riskantne olukord).

Kõik mängijad annavad teada, mitmesse lahtrisse nad oma märketabelil risti tõmbasid.

Tähelepanu: mängija märketabel peab teiste mängijate eest varjatuks jääma.

Iga mängija liigutab oma laternamärki rajal vastavale numbrile mängulaul, **hele pool üleval**.

Kui kõik laternad on oma õigele kohale liigutatud juhtub üks kahest:



Üks mängija on teistest ainukesena ees (olles risti tõmmanud teistest rohkematesse lahtritesse). Mängija kaob **pimedusse**. Ta peab oma laterna pöörama ümber **tumedale küljele**.



Näide: **oranž** on tõmmanud risti rohkematesse lahtritesse kui üksi teine mängija (7 risti). Ta peab oma laterna pöörama tumedale poolele.



Vähemalt 2 mängijat juhivad sama hulga tõmmatud ristidega. Sellisel juhul ei kao keegi **pimedusse**. Kõik märgid jäävad heleda poolega üles.



Näide: **oranž** ja **roosa** on tõmmanud lahtritesse rohkem riste kui teised mängijad (8 risti). Kuna keegi ainsana ei juhi, jäävad kõik laternad heledale poolele.

Märkus: Pimedusse jäämine ei mõjuta ülejäänud vooru, küll aga punktilugemist (vt. **4. Punktilugemine**).

Selles etapis avaldavad mängijad järgemööda enda poolt 1. etapis valitud Dixiti kaarte ning püüavad võimalikult palju punkte koguda.

Alustab mängija, kellel on esimese mängija nupp.

Tiitel «avastaja» antakse mängijale, kes parasjagu näitab üht enda poolt eelnevalt valitud kaarti. See tiitel liigub päripäeva mängijalt mängijale, kuni ühelgi mängijal ei ole näidata enam ühtegi kaarti (vt. **Vooru lõpp**).

Märkus: esimese mängija nupu omanik ei anna oma nuppu edasi, kui tiitel «avastaja» liigub järgmisele mängijale. Nupp antakse edasi alles vooru lõpus (vt. **4. Punktilugemine**).

Kui avastaja kaardi avaldab, valib ta lihtsalt ühe enda poolt märketabelile tõmmatud risti ning näitab näpuga **sellele vastavale Dixiti kaardile**. Avastaja ei või valida kaarti, mis on sel voorul juba valitud.

Teised mängijad kontrollivad oma märketabelist, kas ka nemad on valinud sama kaardi.

Võib juhtuda üks kolmest:

Säde

Kui **mitu mängijat** on valinud avastaja poolt näidatud kaardi, tekib **säde**. Kõik kaardi valinud mängijad märgivad oma märketabeli vastavasse lahtrisse kaks tähte ★★.

*Märkus: samal voorul langenud mängijad võivad olla küll **sädeme** tekkimise osapooled, kuid tähtsesid nad oma lahtritesse ei märgi (vt. **Langemine**).*

Super-säde

Kui **üks mängija (ja ainult üks!)** on valinud avastaja poolt näidatud kaardi, tekitavad nii see mängija kui avastaja **super-sädeme**. Mõlemad mängijad märgivad oma märketabelile kaks tähte ★★ **sädeme** eest ja ühe lisatähe ☆.

*Märkus: samal voorul langenud mängijad võivad olla küll **super-sädeme** tekkimise osapooled, kuid tähtsesid nad oma lahtritesse ei märgi (vt. **Langemine**).*

Langemine

Kui **ükski teine mängija** ei ole avastaja poolt näidatud kaarti valinud, avastaja **langeb**:

- ta ei saa selle kaardi eest ühtegi tähte;
- ta ei saa sel voorul enam ühtegi tähte;
- ta ei saa sel voorul enam olla avastaja;
- oma märketabeli jätab ta enda kätte, kuna tema tõmmatud ristid võivad veel mõjutada teisi mängijaid (tekitades kas **sädet** või **super-sädet**).

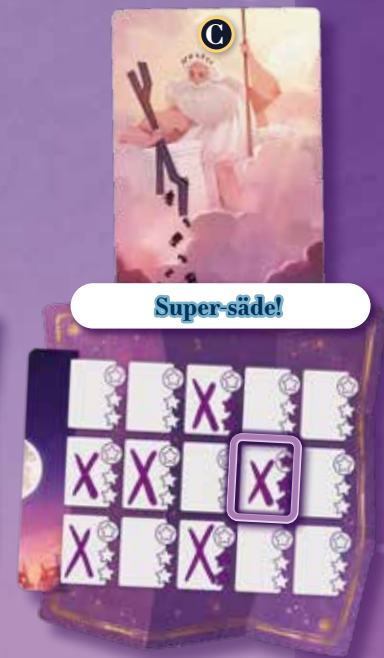
*Vihje: **langemise** vältimiseks avastajana, püüa alati valida esmalt kõige ilmselgemad Dixiti kaardid.*

Näide: selle vooru vihjeks on «kapten».

Mitu kaarti on juba valitud ning **oranž** on avastaja.

- ▶ **Oranž** otsustab näidata kaardile **A**, kuid keegi teine ei ole seda kaarti valinud! **Oranž** langeb. Ta on sel voorul kogunud 4 tähte ning need jäävad tal järgmise vooruni ka ainukeseks.
- ▶ Nüüd on **roosa** kord olla avastaja. Ta valib kaardi **B**, mille on valinud nii **oranž** kui **sinine** – see tähendab sädet! **Roosa** ja **sinine** märgivad enda märketabelile kumbki 2 tähte ★★ **Oranž** endale tähtsesid ei märgi, kuna ta on sel voorul juba langenud.
- ▶ **Lilla** saab nüüd avastajaks. Ta valib kaardi **C**, mille on valinud vaid **oranž** – super-säde! **Lilla** märgib enda märketabelile 2 tähte ★★, ning lisaks ühe lisatähe ☆. **Oranž** jääb jälle tähtedest ilma.

Tavapäraselt hakkaks avastajaks **roheline**, kuid ta on juba langenud ega saa seda teha. Järgmine on **sinine**, kellel on veel avaldamata riste. Ta hakkab avastajaks ning avaldamine jätkub.



Uueks avastajaks saab eelmisest avastajast päripäeva järgmine mängija. Nüüd peab tema valima ühe kaardi, mille ta on märkinud oma märketabelile.

Uus avastaja ei saa olla juba **langenud** mängija või mängija, kel ei ole rohkem kaarte valitud. Sellisel juhul liigub avastaja tiitel päripäeva järgmisele mängijale.

Etapp lõppeb:

- kui kõik mängijad on **langenud** (keegi ei saa enam olla avastaja),
- või mängijatel, kes ei ole **langenud**, ei ole enam märgitud riste, mida valida.

4

Punktilugemine

Selles etapis loevad mängijad kokku oma vooru jooksul kogutud punktid ning valmistuvad järgmiseks vooruks.

Iga mängija loeb märketabelilt kokku sinna märgitud tähed (kaasa arvatud lisatähed ☆). Punktilauda jälgiv mängija märgib tabelisse üles kõigi mängijate voorus kogutud punktid.

Pimedusse kadunud mängija

Kui mängija on **kadunud pimedusse**, ei saa ta teistega sarnaselt punkte. Olukord võib laheneda kahel moel:

- - - - Mitte ühtegi viga - - - -

Kui mängija ei **langenud**, suutis ta kõikide tehtud ristidega luua **sädemeid** (ja/või **super-sädemeid**). Sellisel juhul saab mängija punkte tavapärasel moel.

- - - Üks või rohkem vigasid - - -

Kui mängija **langes**, tähendab see seda, et vähemalt üks nende tehtud ristidest ei loonud **sädet** ega ka **super-sädet**. Sellisel juhul saab mängija vaid ühe punkti ☆ iga tekkinud **sädeme** eest (tavapärase kahe asemel ☆☆). Selleks peab ta enne punktide kokkulugemist kustutama ühe tähe iga **sädeme** ja **super-sädeme** juurest.

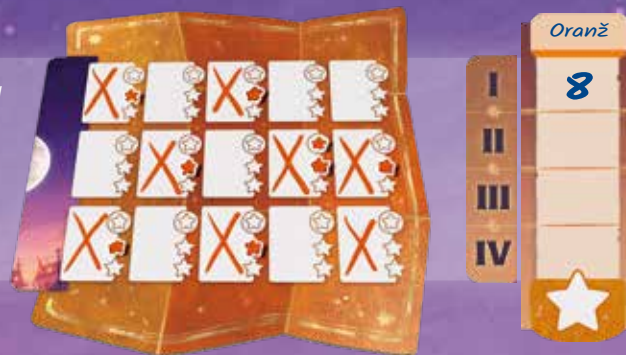
Näide: **oranž** on kogunud 9 tähte – ta saab selle vooru eest 9 punkti.



Näide: **oranž** on **kadunud pimedusse**, kuid sellegipoolest suutis ta luua sädemeid ja/või super-sädemeid kõikidest oma tehtud ristidest. Selle tulemusena saab **oranž** punkte tavapärasel moel (6 sädet + 1 super-säde = 15).



Näide: **oranž** on **kadunud pimedusse**. Mõned tema ristid jäid sädemeta. Võibolla oli ta liiga ahne... Selle tulemusena saab **oranž** vaid 1 punkti iga tekkinud sädeme eest tavapärase 2 asemel. Kokku 8 punkti (6 sädet + 1 super-säde = 8).



Märkus: **super-sädeme** lisapunkt ☆ loeb isegi juhul, kui mängija on **pimeduses**.

Kui punktid on tabelisse märgitud, **valmistuvad mängijad järgmiseks vooruks.**

Selleks teha järgmist:

- Pane sel voorul kasutatud sõnakaart tagasi mängukarpi.
- Anna esimese mängija nupp (päripäeva) järgmisele mängijale.
- Võta mängulaua paremast servast lõppenud vooru märk (I esimese vooru lõpus, II teise vooru lõpus jne). See märk näitab, milline kaardirida tuleb enne uut vooru välja vahetada. Asenda võetud *Dixiti* kaardid uue 5 kaardiga pakist. Pane eemaldatud vooru märk ning väljavahetatud kaardid mängukarpi.
- Kõik laternamärgid pööravad heledale poolele ning pannakse tagasi mängulaua alumisse serva.
- Iga mängija puhastab oma märketabeli.



MÄNGU LÕPP

Pärast neljanda vooru lõppu liidab iga mängija kokku kõikide voorude punktid, leides sedasi kogusumma.
Suurima punktihulgaga mängija(d) võidab(vad) mängu!

Oranž

I 9

II 12

III 6

IV 15

42

Tühjad sõnakaardid

Mängukarbis on ka 10 tühja sõnakaarti. Anna oma kujutlusvõimele vaba voli (tegelased, filmid, raamatud...) ja loo omaenda sõnakaardid! Kirjuta sõnad kaardile ning lisa need põnevamaks mänguks teiste kaartide sekka.

Frankenstein

...

Tänu sõnad

Libellud tänab kõiki testmängijaid, kes aitasid kaasa selle mängu valmimisele. Erilise tänu osaliseks saavad 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.

Tekkinud murede ja rõõmudega pöörduda kohaliku levitaja poole (vaata karbi tagant).



VOORU KOKKUVÕTE

Lauamängu Stella mängitakse 4 järjestikust vooru. Iga voor jaguneb eraldi etappideks:

1 Seosta

Iga mängija märgib oma märketabelil üles need kaardid (1 – 10 kaarti), mida ta vihjega seostab.

2 Teata

Iga mängija paneb oma laternamärgi numbrile, kui mitmesse lahtrisse ta oma märketabelil risti peale märkis. Kui üks mängijatest on märkinud risti rohkematesse lahtritesse **kui ükski teine mängija**, pöörab see mängija oma laternamärgi tumedale poolele.

3 Avalda

Alustades esimese mängijaga ning jätkates päripäeva, näitab iga mängija järgemööda üht *Dixiti* kaarti, mille ta seostamise käigus oma märketabelile märkis.

● **Säde** (vähemalt kaks teist mängijat on märkinud endale sama kaardi): avastaja ja kõik sama kaardi märkinud mängijad saavad 2 tähte ★★.

● **Super-säde** (ainult üks mängija on märkinud sama kaardi): avastaja ning sama kaardi märkinud mängija saavad 2 tähte ★★ ning 1 lisatähe ☆.

● **Langemine** (mitte keegi teine ei ole sama kaarti endale märkinud): Avastaja saab 0 tähte. Selle vooru käigus ta rohkem tähti koguda ei saa.

Etapp lõppeb:

- kui kõik mängijad on **langenud** (keegi ei saa enam olla avastaja);
- või mängijatel, kes ei ole **langenud**, ei ole enam märgitud riste, mida valida.

4 Punktilugemine

Iga mängija loeb märketabelilt kokku sinna märgitud tähed ning märgib selle punktitabelisse üles.

- Mängija **pimeduses**: ta ei tohi teha ühtki viga, et saada tavapärasel moel punkte. Muul juhul kustutab mängija enne punktide kokkulugemist ühe tähe iga **sädeme ja super-sädeme** juurest.



Dixit™

Avasta *Dixiti* universum koos mitmete auhindadega pärjatud baasmängu ja kõikide laienditega!



Dixit on ainulaadne ja lihtne lauamäng üksteisemõistmisest ning kujutlusvõimest, mis viib sind fantastilistele unistustemaadele.