Stella

Dixit Universe

Règles

La compétition bat son plein parmi les chasseurs d'étoiles ! Ils parcourent les cieux dans l'espoir de rapporter de la lumière dans leur monde. Montez récupérer la lumière des étoiles en faisant des étincelles avec les autres joueurs ! Mais ne vous éloignez pas du groupe en voulant être trop gourmand, au risque de vous perdre dans l'obscurité.

Le mot des auteurs

Gérald Cattiaux

Créer ce jeu fut une merveilleuse aventure. Voir les joueurs se l'approprier me rappelle à quel point « jouer ensemble » c'est partager. Partager un bon moment, une activité agréable, mais surtout partager des émotions. Je vous en souhaite à tous de très belles. Enjoy !

Jean-Louis Roubira

Je remercie vivement Gérald pour son enthousiasme et sa créativité, qui apportent de nouvelles harmoniques à l'univers de Dixit, mis en valeur magnifiquement sur ce jeu par les illustrations de Jérôme ; et je remercie chaleureusement l'équipe de Libellud pour l'incroyable travail réalisé au service du plaisir des joueurs.

Dixit Cards

Comme tous les jeux de l'univers Dixit, Stella utilise des cartes Dixit. Ces grandes cartes illustrées permettent de communiquer de différentes manières selon le jeu.

Crédits 2021 : Auteurs : *Gérald Cattiaux & Jean-Louis Roubira /* ***Illustrateur :*** *Jérôme Pélissier /* ***Directeur du studio :*** *Mathieu Aubert /* ***Cheffes de projet :*** *Léa Moinet (Conduite du projet), puis Anouk Girard-Dagnas (Finitions) /* ***Développement :*** *Valentin Gaudicheau /* ***Tests :*** *Lucas Forlacroix pour L'Atelier /* ***Directrice artistique :*** *Maëva Da Silva /* ***Maquette et ergonomie :*** *Thomas Dutertre /* ***Graphisme :*** *Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris /* ***Rédaction des règles :*** *Léa Moinet, Valentin Gaudicheau & Anouk Girard-Dagnas /* ***Relecture :*** *Armelle Constant /* ***Responsable de production :*** *Alexandra Soporan /* ***Responsable partenaires :*** *Maximilien Da Cunha /* ***Directeur marketing :*** *Laurent Contios /* ***Communication :*** *Paul Neveur /* ***Événementiel :*** *Paul Neveur & Shady Ramsis /* ***Administration :*** *Marion Ludovici & Pascale Belot*

Libellud

BUT DU JEU

Stella est un jeu d'association d'idées et d'interprétation d'images.

À chaque manche, les joueurs associent secrètement plusieurs cartes *Dixit* à une carte Mot tirée au sort. Plus un joueur fait les mêmes associations que les autres joueurs (appelées Étincelles), plus il marque de points. Multiplier les associations permet d'augmenter les chances de former des Étincelles. Mais attention à ne pas être trop gourmand car le joueur qui fait le plus d'associations court le risque de marquer moins de points !

Pour remporter une partie, il faut avoir marqué plus de points ☆ que les autres joueurs à l'issue de la quatrième manche.

Liste du matériel

- 1 plateau
- 84 cartes *Dixit*
- 96 cartes Mot (2 mots uniques par carte)
- 4 cartes Mot Découverte (cartes conseillées pour une première partie)
- 10 cartes Mot Création (cartes vierges personnalisables)
- 6 jetons Lanterne (Recto : face Lumière. Verso : face Obscurité)
- 4 jetons Manche (numérotés de I à IV)
- 1 pion Premier Éclaireur
- 6 plaquettes personnelles (effaçables)
- 1 plaquette score (effaçable)
- 6 feutres et 6 chiffons

MISE EN PLACE

1. Assemblez les deux parties du plateau et placez-le sur la table.
2. Mélangez les cartes *Dixit* et formez 3 lignes de 5 cartes à côté du plateau, comme montré ci-dessus. Constituez une pioche avec le reste des cartes.
3. Piochez 4 cartes Mot et placez-les face cachée, en pile, près du plateau.

S'il s'agit de votre première partie, prenez les 4 cartes Mot Découverte. Ces cartes sont numérotées de 1 à 4. Placez-les face cachée en pile près du plateau dans l'ordre, la carte 1 au-dessus.

4. Placez les jetons Manche dans les quatre emplacements prévus, face numéro visible, dans l'ordre (du bas vers le haut).
5. Chaque joueur prend et place devant lui la plaquette personnelle et le stylo effaçable de la couleur de son choix, ainsi qu'un chiffon.
6. Formez une pile avec tous les jetons Lanterne de la couleur des joueurs en jeu, face Lumière visible. Placez-la à l'emplacement de départ, en bas du plateau.
7. Positionnez la plaquette score près d'un joueur (celui-ci note les scores durant la partie). Il reporte le nom des joueurs en haut de la colonne correspondant à leur couleur.
8. Déterminez un premier joueur aléatoirement. Il prend devant lui le pion Premier Éclaireur.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Stella se déroule en 4 manches successives. Toutes comportent les mêmes étapes.

1 Associer

Lors de cette étape, chaque joueur associe secrètement des cartes Dixit *à un mot Indice. Sélectionner les mêmes cartes* Dixit *que les autres joueurs permet de marquer des points. À l'inverse, être le seul joueur à avoir choisi une carte peut coûter cher.*

Le joueur qui a le pion Premier Éclaireur devant lui révèle la première carte Mot de la pioche. Il lit le mot à l'endroit sur la carte. **Ce mot devient le mot Indice de la manche.** La carte Mot est glissée sous le plateau, à l'emplacement prévu , de sorte à ne laisser visible que le mot Indice.

Note : si certains ne connaissent pas le mot écrit ou ne souhaitent pas jouer avec, les joueurs peuvent collectivement décider d'utiliser le mot situé à l'envers sur la carte comme mot Indice pour la manche.

Chaque joueur prend en main sa plaquette personnelle, de sorte que les autres joueurs ne voient pas ce qu'il y écrit, et s'assure qu'elle soit positionnée correctement (voir **Orienter sa plaquette personnelle correctement**).

Chaque joueur observe les cartes *Dixit* afin d'en associer certaines au mot Indice. Pour cela, il doit réfléchir à quoi lui fait penser le mot Indice et voir s'il trouve des similarités dans les cartes *Dixit* : concepts, ambiances, couleurs, personnages, détails, etc. Les associations d'idées dépendent de votre perception et de votre interprétation, soyez créatifs !

Chaque joueur inscrit secrètement sur sa plaquette les cartes *Dixit* qu'il a choisies. Pour cela, il marque d'une croix chaque case correspondant à une carte choisie. Il doit sélectionner entre une et dix cartes lors d'une manche.

Lorsqu'un joueur a terminé de choisir ses cartes *Dixit*, il passe son feutre au joueur à sa gauche, signalant ainsi qu'il a fini sa sélection. Quand tous les joueurs ont passé leur feutre, la phase de sélection s'achève et les joueurs ne peuvent plus modifier leurs choix.

Note : il n'y a pas de limite de temps pour faire la sélection, les joueurs jouent à leur rythme.

Exemple : le mot Indice pour la manche est "Capitaine".
Orange y réfléchit et celui-ci lui fait notamment penser à un capitaine de navire, d'équipe sportive, à un guide ou à un militaire.
Il voit en tout 7 cartes qu'il estime avoir un lien assez fort avec le mot Indice pour être sélectionnées par d'autres joueurs.

Par exemple, il a sélectionné :

- *la carte A car y est présent un coffre au trésor ainsi qu'un navire pirate,*
- *la carte B car l' étoile tient dans ses mains une carte stellaire,*
- *la carte C car le personnage lui fait penser à un guide alpiniste qui conduit son équipe.*

Orange coche sur sa plaquette personnelle les 7 cases correspondant aux cartes qu'il a sélectionnées.

Orienter sa plaquette personnelle correctement

Les plaquettes personnelles reproduisent le positionnement des cartes *Dixit* visibles sur la table.
Chaque carte *Dixit* a donc une case correspondante. Pour orienter correctement sa plaquette, le joueur prend pour point de repère le plateau miniature qui y figure.

2 Annoncer

Lors de cette étape, les joueurs annoncent le nombre de cartes Dixit *qu'ils ont associées au mot Indice. Si un joueur a fait plus de propositions que les autres, il passe en Obscurité (situation plus risquée lors du décompte des points).*

Tous les joueurs annoncent à voix haute le nombre de croix qu'ils ont faites sur leur plaquette.
Rappel : la plaquette personnelle de chaque joueur doit rester cachée du regard des autres joueurs tout au long de la manche.
Chaque joueur positionne son jeton Lanterne **face Lumière**, sur le plateau, à l'emplacement numéroté correspondant au chiffre qu'il a annoncé.

Une fois les jetons Lanterne positionnés, deux situations peuvent se produire :

Un joueur est seul en tête (il a fait plus de croix que les autres joueurs).
Ce joueur passe en **Obscurité**. Il retourne son jeton **face Obscurité visible**.

*Exemple : **Orange** a fait plus de croix que tous les autres joueurs (7 croix). Il place donc son jeton face Obscurité visible.*

Plusieurs joueurs sont en tête (2 joueurs ou plus) et ont donc fait le même nombre de croix.
Dans ce cas, **personne ne passe en Obscurité** et tous les joueurs gardent leur jeton face Lumière visible.

*Exemple : **Orange** et **Rose** ont fait plus de croix que les autres (8 croix chacun). Comme ils ne sont pas seuls en tête, ils gardent leur jeton face Lumière visible.*

*Note : pour le joueur en **Obscurité**, la manche se déroule comme pour les autres joueurs mais lors du décompte des points, il aura des règles spécifiques à appliquer (voir **4. Compter les points**).*

3 Révéler

Lors de cette étape, les joueurs révèlent progressivement aux autres les cartes Dixit *qu'ils ont choisies lors de l'étape 1 pour tenter de marquer le plus de points possible.*

Le premier éclaireur pour la manche est le joueur avec le pion Premier Éclaireur.
On appelle « éclaireur » le joueur qui désigne une des cartes qu'il a sélectionnées. Ce rôle passe de joueur en joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'aucun joueur n'ait plus de carte à proposer (voir **L'étape se termine**).

*Note : le rôle d'éclaireur passe au joueur suivant après chaque carte désignée mais le pion Premier Éclaireur, lui, ne change pas de propriétaire avant la fin de la manche (voir **4. Compter les points**).*

Pour désigner une carte, l'éclaireur choisit une des croix de sa plaquette et **montre la carte *Dixit* correspondante** aux autres joueurs en la pointant du doigt. Il ne peut pas choisir une carte qui a déjà été désignée lors de cette manche.

Les autres joueurs consultent leur propre plaquette pour voir s'ils ont sélectionné ou non la carte désignée.

Trois situations peuvent se produire :

L'Étincelle

Si **plusieurs joueurs** ont sélectionné la carte désignée par l'éclaireur, ils ont alors une **Étincelle**. Tous les joueurs concernés, éclaireur compris, remplissent les deux étoiles ☆☆ de la case en question.

*Note : les joueurs ayant déjà chuté au cours de la manche peuvent faire partie de l'**Étincelle** mais ne remplissent pas d'étoile (voir **La Chute**).*

La Super Étincelle

Si **strictement un seul autre joueur** a sélectionné la carte désignée par l'éclaireur, alors ce joueur et l'éclaireur ont une **Super Étincelle**. En plus de remplir les deux étoiles ☆☆ de l'**Étincelle** ils remplissent également l'étoile bonus ⬠ de la case en question.

*Note : les joueurs ayant déjà chuté au cours de la manche peuvent faire partie de la **Super Étincelle** mais ne remplissent pas d'étoile (voir **La Chute**).*

La Chute

Si **aucun autre joueur** n'a sélectionné la carte désignée par l'éclaireur, ce dernier **chute** :
- Il ne remplit aucune étoile pour cette carte ;
- Il ne peut plus remplir d'étoiles ni d'étoiles bonus lors de cette manche ;
- Il ne peut plus être éclaireur lors de cette manche ;
- Il doit garder sa plaquette personnelle en main car les croix sur sa plaquette restent valables pour les autres joueurs qui n'ont pas chuté (pour former des **Étincelles** ou des **Super Étincelles**).

*Conseil : afin d'éviter de **chuter**, choisissez en premier la carte* Dixit *qui vous paraît la plus évidente.*

*Exemple : Le mot Indice de la manche est "Capitaine". Plusieurs cartes ont déjà été révélées et c'est au tour de **Orange** d'être éclaireur.*

- *La carte qu'il désigne (A) n'a été sélectionnée par aucun autre joueur ! **Orange** chute. Il avait déjà rempli 4 étoiles lors de cette manche et ne pourra donc pas en remplir d'autres jusqu'à la fin de la manche.*
- *C'est maintenant à **Rose** d'être éclaireur. La carte qu'il désigne (B) a été sélectionnée par **Orange** et **Bleu** : c'est une Étincelle ! **Rose** et **Bleu** remplissent les 2 étoiles ☆☆ de la case correspondante sur leur plaquette personnelle. **Orange**, ayant déjà chuté, ne remplit aucune étoile.*
- *C'est maintenant à **Violet** d'être éclaireur. La carte qu'il désigne (C) a été sélectionnée par **Orange** uniquement : c'est une Super Étincelle ! **Violet** remplit les 2 étoiles ☆☆ et l'étoile bonus ⬠ de la case correspondante. **Orange**, à nouveau, ne remplit aucune étoile.*

*Ce devrait être au tour de **Vert** d'être éclaireur mais il a déjà chuté. Le joueur qui le suit est **Bleu**. Celui-ci a encore des croix à valider. Il devient éclaireur et l'étape **3. Révéler** continue...*

Lorsque la situation est résolue, le joueur à gauche de l'éclaireur devient le nouvel éclaireur. C'est à son tour de désigner une carte qu'il a sélectionnée.

Le nouvel éclaireur ne peut pas être un joueur qui a déjà **chuté** ou qui n'a plus de croix à valider. Si la situation se présente, c'est donc le joueur suivant qui devient éclaireur, et ainsi de suite.

Cette étape se termine :

- Soit quand tous les joueurs ont **chuté** (plus personne ne peut plus devenir éclaireur),
- Soit quand tous les joueurs n'ayant pas **chuté** n'ont plus de croix à valider.

4 Compter les points

Lors de cette étape, les joueurs font le décompte des points qu'ils ont marqués durant la manche et mettent en place la manche suivante.

Chaque joueur compte le nombre d'étoiles remplies sur sa plaquette personnelle (étoiles bonus incluses). Le joueur chargé de la plaquette score reporte le score des joueurs dans la colonne correspondant à chaque joueur, pour la manche en cours.

*Exemple : **Orange** a rempli 9 étoiles lors de la manche. Il a 9 points.*

Joueur en Obscurité

Si un joueur est en **Obscurité** lors d'une manche, il compte ses points différemment des autres joueurs selon l'une des deux situations suivantes :

Aucune erreur

Le joueur n'a pas **chuté**, félicitations ! Il a réussi à former des **Étincelles** (et/ou des **Super Étincelles**) avec toutes les croix qu'il a faites lors de l'étape 1.
Il peut donc compter ses points normalement.

*Exemple : **Orange** est en **Obscurité**, mais il a réussi à former des Étincelles et/ou des Super Étincelles avec toutes ses croix. Il compte donc ses points comme les autres joueurs (6 Étincelles + 1 Super Étincelle = 15 points).*

Une ou plusieurs erreurs

Le joueur a **chuté**, ce qui signifie qu'une ou plusieurs des croix qu'il a faites lors de l'étape 1 n'ont pas formé d'**Étincelle** ou de **Super Étincelle**.
Il marque un point de moins par **Étincelle** et **Super Étincelle**. Il efface donc une étoile pour chaque case concernée avant de compter ses points.

*Exemple : **Orange** est en **Obscurité**. Pour certaines de ses croix, il n'a pas formé d'Étincelle. Il a peut-être été trop ambitieux. Au lieu de marquer 2 points pour ses Étincelles, il n'en marque qu'un seul, pour un total de 8 points (6 Étincelles + 1 Super Étincelle = 8).*

*Note : le point bonus de la **Super Étincelle** est toujours comptabilisé, même en **Obscurité**.*

Lorsque tous les scores ont été notés sur la plaquette score, **mettez en place la manche suivante**.

Pour cela :

- Remettez dans la boîte la carte Mot utilisée pour la manche.
- Le pion Premier Éclaireur est transmis au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Retournez le jeton Manche de la manche en cours (I pour la manche 1, II pour la manche 2, etc.). Celui-ci indique la ligne de cartes *Dixit* à remplacer. Remplacez les 5 cartes de la ligne concernée par 5 nouvelles cartes de la pioche. Remettez le jeton de la manche écoulée et les 5 cartes défaussées dans la boîte.
- Replacez les jetons Lanterne face Lumière à l'emplacement de départ, en bas du plateau.
- Chaque joueur efface intégralement sa plaquette personnelle.

FIN DE PARTIE

À l'issue de la quatrième manche, les joueurs font le total des points obtenus lors des 4 manches.
Le ou les joueurs ayant le plus de points sont déclarés vainqueurs !

	Orange
I	9
II	12
III	6
IV	15
	42

Cartes Mot Création

10 cartes vierges sont à votre disposition. Elles permettent de laisser libre cours à votre imagination (personnages, œuvres...) et de créer vos propres cartes Mot ! Écrivez les mots de votre choix sur la carte et mélangez-les au reste du paquet pour des parties personnalisées.

Remerciements

Libellud remercie l'ensemble des testeurs qui ont contribué au développement du jeu, dont la liste qui suit n'est pas exhaustive : 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.

Pour toute demande de service après-vente, contactez le distributeur de ce jeu (contact au dos de la boîte).

RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Stella se déroule en 4 manches successives. Toutes comportent les mêmes étapes.

1 Associer

Chaque joueur reporte secrètement sur sa plaquette les cartes *Dixit* qu'il associe au mot Indice (de 1 à 10 cartes).

2 Annoncer

Chaque joueur place son jeton Lanterne sur l'emplacement correspondant au nombre de croix qu'il a faites sur sa plaquette.
Si un joueur a fait plus de croix que **tous les autres**, il place son jeton face Obscurité.

3 Révéler

En commençant par le premier éclaireur, les joueurs désignent tour à tour une carte qu'ils ont choisie.

- **L'Étincelle** *(2 autres joueurs ou plus ont associé cette carte) :* l'éclaireur et les joueurs concernés remplissent 2 étoiles ☆☆.
- **La Super Étincelle** *(1 seul autre joueur a associé cette carte) :* l'éclaireur et le joueur concerné remplissent 2 étoiles ☆☆ et 1 étoile bonus ⬠.
- **La Chute** *(Aucun autre joueur n'a associé cette carte) :* l'éclaireur ne remplit pas d'étoile. Il ne peut plus en remplir ni être éclaireur jusqu'à la fin de la manche.

Cette étape se termine :

- Soit quand tous les joueurs ont **chuté** (plus personne ne peut plus devenir éclaireur),
- Soit quand tous les joueurs n'ayant pas **chuté** n'ont plus de croix à valider.

4 Compter les points

Les joueurs comptent le nombre d'étoiles qu'ils ont remplies sur leur plaquette personnelle et reportent leur score sur la plaquette score.

- Joueur en **Obscurité** : il doit n'avoir fait aucune erreur pour marquer ses points normalement.
Sinon, il efface une étoile ☆ pour chacune de ses **Étincelles** et **Super Étincelles** avant de compter ses points..

Dixit™

Découvrez l'univers *Dixit*, avec le jeu de base maintes fois primé et toutes les extensions !

Dixit est un jeu simple et unique encourageant la communication et l'imagination, qui vous transporte dans des mondes oniriques.