

Biologia Aliena per principianti

(Questo è Agricola Jim, ma non come lo conosciamo!)

È una notte tranquilla nella tua fattoria, ma non è forse così tutte le notti? Torni a casa dopo una lunga giornata di duro lavoro nei campi, per mangiare un po' di stufato, fare una partita a carte, dare il bacio della buona notte ai tuoi figli e ritirarti nella tua stanza... quando vieni circondato da una luce splendente, che proviene dall'esterno. Spaventato per l'arrivo della fine del mondo, corri alla finestra... solo per vedere qualcosa di enorme che lentamente sprofonda nella cava.

Dopo una notte insonne ti dirigi alla cava, ed ora sei davanti ad una strana COSA rotonda. "Lo sapevo!" Dice Maria dalla casa. "Sono Alieni!"

"AustrAlieni?" Chiedi sorpreso. "Ma quel continente non sarà scoperto per altri 100 anni almeno!"

Prima che Maria possa rispondere, un rumore viene dalla COSA, che sembra aprirsi. Cadi in ginocchio, spaventato dalla strana gente che vedi uscire lentamente dalla COSA.

Regole

Gli alieni arrivano quando i giocatori costruiscono la Cava, cioè quando viene rivelata la carta "**1 Pietra**" nella II Fase (Stage). Quando un giocatore svolge quell'azione, pesca anche **la carta più in alto del Mazzo degli Incontri Alieni** (il mazzo X).

Nota: questa regola non si applica alla carta "1 Pietra" rivelata durante la IV Fase (Stage). Naturalmente prendi tutte le pietre nello spazio azione.

Ci sono cinque tipi di carte nel mazzo X:

Azioni Aliene

Queste carte sono poste a faccia in su di fianco ai tabelloni. Sono normali spazi azione e possono essere eseguite da qualunque membro di qualunque famiglia, in accordo con le solite regole (lo spazio può contenere solo un membro per round).

X01 – Fertilizzante Extraterrestre (*le pile di grano e vegetale nei campi o nelle carte campo crescono di uno.*)

X02 – Razzo spaziale fatto in casa

X03 – Metamorfosi (*Puoi cuocere subito gli animali, se hai un Impianto da Cucina.*)

Mercanti venuti dallo Spazio

Tutti questi ragazzi vogliono commerciare con te. Metti la carta vicino il tabellone finché un giocatore non è pronto per dargli quanto richiedono (si deve pagare l'intero costo in un solo momento), guadagnando così la ricompensa.

X04 – Mercanti di Giove

X05 – Mercanti di Marte

X06 – Mercanti di Plutone

Artefatti Alieni

Questi sono incredibili doni che gli alieni hanno portato per te. Quando peschi una carta Artefatto Alieno, piazzala tra i tuoi Miglioramenti Minori (Minor Improvement) già giocati.

X07 – Linee di Ley

X08 – Strana Bevanda Aliena

X09 – Manodopera Aliena

X10 – Replicatore (*il Replicatore può duplicare solo i beni che sono ricevuti dallo spazio azione, non quei beni che si ricevono in più grazie alle carte.*)

X11 – X File

X12 – Amici Pelosi (*Usate carta, monete, o qualsiasi cosa vogliate per rappresentare i vostri “Amici”.*)

Eventi Alieni

Questi sono nuovi tipi di carte per Agricola. Quando una carta Evento viene pescata, viene risolta subito. Gli Eventi possono essere buoni o cattivi; non si può scegliere di non giocare un Evento. Alcuni effetti hanno luogo immediatamente, alcuni in round successivi, altri alla fine del gioco e altri continuamente.

X13 – Ristorante al termine dell’universo

X14 – Le ragazze della Terra sono facili

X15 – Tripodi

X16 – Scotty, teletrasporto!

X17 – Pista di Caramelle (*usate carte, monete, o qualsiasi altra cosa vogliate per rappresentare le Caramelle. Noi vi consigliamo di non usare caramelle vere: agli alieni non piacciono le carte appiccicose. Tenete conto dei Punti Vittoria scritti nella scheda dei punti sia che si raccolgano o meno le Caramelle.*)

X18 – Sono tuo padre! (*un “figlio” deve essere giocato come 3°, 4° o 5° membro della famiglia. Entrambi i giocatori possono utilizzare in seguito le azioni per far crescere la loro famiglia fino ad un massimo di 5 persone. Un giocatore con 5 membri della famiglia non può utilizzare questa carta.*)

X19 – Rapimento Alieno

X20 – Tesoro, mi si sono rimpiccioliti... (*I tuoi animali conteranno come sempre ai fini dei punti vittoria, alla fine del gioco. “Convertiti in cibo” è lo stesso che “cucinati”.*)

X21 – Ho dimenticato i jet! (*Se la tua casa è distrutta, quegli spazi contano come inutilizzati alla fine del gioco, finché non ci viene ricostruito sopra. Devi prendere l’azione di Rinnovare (renovate) per avere una nuova casa di Legno.*)

X22 – Cugino nella carbonite (*è possibile scegliere lo spazio azione per il prossimo round, come azione disponibile per quando il Cugino nella Carbonite verrà piazzato.*)

X23 – Cerchi nel grano

Occupazione Aliena

C’è solo un’occupazione aliena nel mazzo x. Quando viene pescata, piazzatela tra le vostre carte Occupazione già giocate.

X24 – Ribelle

Il mazzo X è un’espansione non-seria per Agricola, di Uwe Rosenberg (Lookout Games, 2007). Creato da Hanno Girke e disegnato da Klemens Franz.

FERTILIZZANTE EXTRATERRESTRE X01

Piazza immediatamente 1 grano addizionale in ogni tuo campo di grano. Piazza immediatamente 1 vegetale addizionale in ogni tuo campo di vegetali.

RAZZO SPAZIALE FATTO IN CASA X02

Paga 2 legni, 2 argille, 1 canna e 1 pietra. Alla fine del gioco prendi 4 punti vittoria.

METAMORFOSI X03

Converti tutto un tipo di materia nella tua riserva nello stesso numero di un altro tipo di materia. (Ad esempio puoi convertire tutte le tue Canne in Mucche, ma dovresti avere lo spazio per tenerle.)

Oppure cambia tutti i tuoi materiali/animali di una casella azione, in un altro tipo di bene. (Per beneficiare di questo devi avere almeno due azioni a disposizione). Puoi convertire animali in cibo immediatamente se hai l'adeguato impianto di cottura.

MERCANTI DI GIOVE X04

Il primo giocatore a costruire una stalla paga che paga 2 Canne in più riceve questa carta. Alla fine della partita questa carta vale 2 punti vittoria.

MERCANTI DI MARTE X05

Il primo giocatore che svolge l'azione "far crescere la famiglia" e paga in aggiunta 2 cibi riceve questa carta. Alla fine della partita questa carta vale 2 punti vittoria.

MERCANTI DI PLUTONE X06

Il primo giocatore che usa l'azione "costruire recinto" e paga 2 pietre addizionali riceve questa carta. Alla fine della partita questa carta vale 2 punti vittoria.

LINEE DI LEY X07

Alla fine della partita fai 1 punto aggiuntivo per:

- ogni linea verticale composta da 3 stanze
- ogni linea verticale composta da 3 campi
- ogni linea verticale composta da 3 pascoli

(Se la plancia del giocatore è posta verticalmente, ruotatela di 90° gradi per contare i punti di questa carta)

STRANA BEVANDA ALIENA X08

Metti tre segnalini ospite (guest) su questa carta quando viene giocata. All'inizio della fase di Ritorno, prima che tutti i giocatori abbiano ripreso i propri membri familiari, puoi usare uno di questi segnalini per fare un'azione non ancora utilizzata. (Quindi, in pratica, ricevi tra azioni addizionali.)

MANODOPERA ALIENA X09

Piazza immediatamente un segnalino in un qualsiasi spazio azione che fornisce materiali o animali. In ogni successiva fase di Ritorno, prendi queste materie se l'azione non è stata scelta.

REPLICATORE X10

La prossima volta che prendi un bene da uno spazio azione ricevi il doppio di quel bene. Appena prendi quel bene, passa la carta al giocatore alla tua sinistra.

X FILE X11

Ogni volta che paghi legno durante un'azione per costruire pascoli, stalle o stanze, paghi 1 legno in meno.

AMICI PELOSI X12

Piazza 2 segnalini "palla di pelo" su questa carta. (Utilizza monete o dadi per indicare le palle di pelo.) Durante ogni fase Raccolto (harvest), ogni coppia di Palle di pelo fa un figlio. Dopo la riproduzione devi riuscire a sfamare ogni Palla di pelo con un cibo. Quelle che non vuoi o non puoi sfamare se ne vanno, causandoti la perdita di 1 punto vittoria per ogni Palla che se ne va.

Alla fine del gioco, ogni Palla di Pelo su questa carta vale due punti

RISTORANTE AL TERMINE DELL'UNIVERSO X13

Alla fine del gioco tutti i punteggi sono calcolati nel Ristorante al termine dell'universo. Un giocatore che ha fatto esattamente 42 punti vince automaticamente la partita.

LE RAGAZZE DELLA TERRA SONO FACILI X14

Fate immediatamente un'azione per far crescere la famiglia senza bisogno di stanze.

TRIPODI X15

Nella fase di Ritorno di ogni round, tutti i giocatori devono pagare 1 bene come tributo. Se qualcuno non lo può fare, gli alieni uccidono uno dei membri della sua famiglia. Ogni giocatore che svolge un'azione per far crescere la famiglia deve pagare 1 cibo.

SCOTTY, TELETRASPORTO! X16

Decidi quale azione svolgerà il prossimo membro della famiglia degli altri giocatori. (L'azione scelta deve essere legale. Se un giocatore ha già piazzato tutti i suoi membri della famiglia in questo round, deciderai quale azione svolgerà all'inizio del prossimo round.)

PISTA DI CAMELLE X17

Segna tra i 2 ed i 6 punti vittoria nella scheda dei punteggi. Per ogni punto segnato, metti 2 segnalini "caramella" (utilizzate monete o dadi non cose appiccicose) sopra degli spazi azione, con un massimo di 1 caramella per ogni spazio azione. I membri della tua famiglia raccolgono i segnalini svolgendo l'azione indicata negli spazi.

Alla fine del gioco ricevi un punto negativo per ogni "caramella" che non hai raccolto.

SONO TUO PADRE! X18

Puoi adottare il figlio di un altro giocatore. Paga a quel giocatore 5 beni di tua scelta per farlo. Scambia il membro della sua famiglia con uno del tuo colore. Non hai bisogno di avere spazio in casa. (Se non svolgi quest'azione immediatamente si considera persa.) Il "figlio" può essere il terzo, quarto o quinto membro della famiglia. Non puoi usare questa carta se possiedi già 5 membri nella tua famiglia.

RAPIMENTO ALIENO X19

Ricevi immediatamente 1 pecora, 1 cinghiale e 1 mucca. Perdi immediatamente il membro della famiglia che ha svolto questa azione, e non lo rivedrai più. (Naturalmente puoi riprendere il tuo membro svolgendo di nuovo l'azione per far crescere la famiglia.)

CARA, MI SI SONO RIMPICCIOLITI... X20

Gli extraterrestri hanno rimpicciolito i tuoi animali. Da ora nei tuoi pascoli e nelle stalle potranno entrare il doppio degli animali. Ma non nella tua casa. Sfortunatamente, convertire gli animali in cibo ti fornirà soltanto la metà (per difetto) dell'ammontare originale. (Il numero di animali sarà valido come al solito per il conteggio dei punti vittoria alla fine del gioco. Gli effetti di questa carta sono così forti che tutti gli animali presi in futuro saranno sempre ridotti.)

HO DIMENTICATO I JET! X21

I dischi volanti stanno visitando tutte le fattorie. I motori jet bruciano tutte le stanze di legno. I jet rovinano le stanze in argilla facendole diventare di legno. Le case di pietra rimangono intatte. Se un giocatore non ha più casa dopo questo, può usare un'azione di rinnovamento (renovate) per costruire una casa di legno di 2 stanze, pagando 2 legni ed 1 canna. (Se la tua casa brucia, la tua famiglia dovrà dormire sotto le stelle finché non ne costruisci una nuova con l'azione di rinnovare. Se decidi di non rinnovare, quelle zone di campo contano come vuote nel conteggio dei punti a fine gioco.)

CUGINO NELLA CARBONITE X22

Il membro della famiglia che svolge questa azione è congelato nella carbonite. Lui/lei si libererà solo dopo 3 round, nella fase di Ritorno. Quando si libera, piazza un segnalino in uno spazio azione di tua scelta. All'inizio del prossimo round, piazza il membro della famiglia in quello spazio azione, prima che il primo giocatore abbia fatto la sua azione, e svolgila. (Puoi scegliere qualsiasi azione, perché questa sarà libera quando utilizzerai il cugino nella carbonite.)

CERCHI NEL GRANO X23

Piazza questa carta nella tua fattoria, in modo che copra 2 caselle campo. Questi campi contano come se fossero utilizzati, ma non possono essere usati in altro modo. (Se copri qualcosa già presente con questa carta, quell'oggetto è schiacciato a livello del suolo.)

RIBELLE X24

Il membro della famiglia che svolge questa azione decide di combattere per i Ribelli. Metti il membro della famiglia sopra questa carta. Rimarrà qui fino alla fine della partita, ma continuerà ad occupare uno spazio in casa e avrà comunque bisogno di cibo nella fase di Raccolto (harvest).

Traduzione di Gabriele "Falcon" Boldreggini

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

