

# Ufo! fritti dallo spazio!

Traduzione a cura di [erikthedark](#) per l'associazione "[la tana dei goblin](#)"

Nota del traduttore: Questa traduzione ha il solo scopo di facilitare la comprensione delle regole a giocatori italiani, tutti i diritti restano dei rispettivi proprietari:

Gioco da tavolo per 2-5 giocatori, da 12 anni in su, creato da Petra Brandenburger.

© 2004 Argentum Verlag Roman Mathar, Im Klapperhof 33, 50670 Köln  
Graphics and Layout: Axel Scholz <http://pixel-dynamics.de>  
Artikelnummer: 0002  
Visit us at <http://argentum-verlag.de>

Gli alieni hanno ottenuto quasi tutto quello che si può desiderare: la pace nella galassia, un elevato livello di industrializzazione, ed ora hanno un sacco di tempo libero.

Ma a cosa serve tutta questa bellezza senza la giusta venerazione?

E così vagano nello spazio alla ricerca di amore ed ammirazione, alcuni di questi viaggi li hanno portati sulla terra, ma gli umani rimasero spaventati e confusi dal loro incontro.

Gli alieni si ritirarono con le loro speranze infrante e feriti nell'orgoglio, ma poi i loro scienziati scoprirono che la strada per il cuore degli esseri umani passa attraverso il loro stomaco. Ciò si è rivelato ancora più vero quando il cibo è stato cucinato con una generosa dose di psicofarmaci.

Sei il leader di una spedizione di alieni mandata sulla terra ad aprire i migliori chioschi di patate fritte e ristoranti di hamburger, il tuo compito è diventare il più amato manager dei fast food e conquistare la terra.

## Componenti del gioco:



*Tabellone*



*5 carte riassuntive*



*50 segnalini ristorante*



*60 segnalini chiosco*



*18 segnalini città*



*1 scheda città*



*5 segnalini per la scheda città*



*Un dado a 12 facce*



*2 dadi a 6 facce*



*15 Ufo Standard*



*15 Ufo Bumper*



*15 Ufo Sedator*



*60 segnalini testimone oculare*



*20 basi per ufo*

## Obiettivo del gioco

Il controllo dell'amore incondizionato è ottenuto dal giocatore che a fine partita ha accumulando più punti dai chioschi di fritti e dai ristoranti di hamburger.

## Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un colore e piazza i segnalini di quel colore di fronte a se, piazzate il tabellone di gioco nel centro del tavolo, se giocate in 2 o 3 giocatori utilizzate anche tutte le città e i villaggi connessi con una linea rossa.

Mischiate i 18 segnalini città, a faccia coperta, e piazzatene uno su ogni città sul tabellone, dopo averli piazzati girateli a faccia in su.

Inizia il gioco il giocatore che ha avvistato un Ufo di recente, se nessuno ha avvistato Ufo, allora inizia il giocatore che è stato in un fast food di recente.

A partire dal primo giocatore, tutti piazzano 2 segnalini ufo su una città a scelta, in seguito ognuno piazza il proprio segnalino sulla "**scheda città**" sul valore "0".

I dadi devono essere messi sul tabellone in modo che ognuno possa raggiungerli.

## Svolgimento del gioco

Ufo! fritti dallo spazio!, è giocato in turni ognuno dei quali diviso in quattro fasi, ogni giocatore completa il proprio turno seguendo tutte le sue fasi dopodiché inizia il turno del giocatore successivo:

- 1) **Movimento**
- 2) **"Scacciare gli altri" (Bumping)**
- 3) **Azione**
- 4) **Conteggio Città**

## Descrizione delle fasi di gioco

### 1) Movimento

In questa fase il giocatore di turno muove a scelta i suoi Ufo sulla plancia in direzione delle città e dei villaggi. Il movimento non è possibile in altre fasi del gioco ad eccezione di quando si "**Scacciano gli altri**".

Un Ufo può muoversi liberamente su città o villaggi occupati da segnalini del proprio colore.

Un Ufo termina il suo movimento se arriva in una città o in un villaggio vuote o occupate da un chiosco o un ristorante di un altro giocatore.

Un Ufo termina il suo movimento anche quando entra in contatto con un Ufo avversario.

## "Infiltrarsi" nei chioschi e nei ristoranti

Invece di muovere un Ufo può infiltrarsi nel chiosco o nel ristorante di un altro giocatore per cercare di prenderne il controllo nella fase "Azione". Ciò è consentito solo se l'Ufo si trovava in questo spazio prima della fase di movimento, non ci sono limiti agli Ufo che possono essere presenti in uno spazio.

Se ci sono Ufo di colori diversi in una zona dopo il movimento si può tentare di "Scacciare gli altri".

## 2) Bumping (Scacciare gli altri)

Gli alieni essendo altamente civilizzati non risolvono i loro conflitti con le armi ma tentano di sbarazzarsi degli altri respingendoli in altri territori, ciò avviene ogni volta che ci sono Ufo di fazioni diverse in uno spazio dopo il movimento.

Non si può rinunciare a battersi, alla fine di questa fase non devono esserci Ufo di diverse fazioni nello stesso spazio.

### **Svolgimento del "Bumping"**

Ogni giocatore calcola il suo Bump Bonus:

- **L'attaccante ha +1.**
- Se hai un "Ufo Bumper" +1.
- Se hai un "Ufo Sedator" -1.
- **Ogni Ufo nello stesso spazio, o in uno spazio adiacente anche se di una altra fazione, da un supporto di +1.**

**Il giocatore di una altra fazione che può dare supporto ad un altro decide se e a chi dare supporto.** A partire da quello a sinistra dell'attaccante.

**Sostenere un Ufo dà sempre +1 indipendentemente dal tipo di Ufo che si utilizza.**

Una volta che gli aiuti sono stati calcolati i giocatori tirano un dado a 6 facce ed aggiungono il loro "Bump Bonus", **in caso di pareggio si ripete il tiro.**

**Il giocatore con il risultato più alto vince il confronto.**

Il vincitore sposta la pedina dell'Ufo che ha perso di tanti spazi quanta è la differenza dei due tiri di dado, almeno di uno spazio.

Se ci sono più Ufo che perdono il confronto muovi questi Ufo per un totale di spazi uguale alla differenza del risultato dei due dadi, se la differenza è inferiore al numero degli Ufo che devi spostare muovili in ogni caso almeno di uno spazio.

Gli Ufo che spostati possono finire in uno spazio occupato da un altro Ufo, da un chiosco o da un ristorante, tuttavia non può finire lo spostamento in un territorio occupato da un Ufo di una altra fazione.

Se tutti gli spazi adiacenti sono occupati da Ufo di altre fazioni continua a spostare l'Ufo finchè non raggiunge uno spazio occupato da un Ufo del suo stesso colore.

**Se l'Ufo che attacca perde il confronto il giocatore non può fare altre azioni in questo turno (a parte essere spostato dallo spazio da altri giocatori).**

## **"Testimone oculare"**

Un Ufo che è costretto a muovere dopo un **"bumping"** non ha un movimento furtivo come al solito e quindi può essere avvistato e riconosciuto come nave aliena. Ogni volta che un Ufo è spostato in uno spazio urbano (ad eccezione di quello dove è avvenuto il Bumping) metti un segnalino **"testimone oculare"** del suo colore in quello spazio.

Questo segnalino rende più difficile, per il giocatore di quel colore, aprire o conquistare un ristorante (-2 di difficoltà).

Se il giocatore non ha più segnalini **"testimone oculare"** da piazzare in quella città, il vincitore del **"bumping"** può prenderne uno a scelta da una altra città di quel giocatore e metterlo in questa.

## **Rimuovere i segnalini "testimone oculare"**

- Durante la fase di movimento un **"Ufo Sedator"** rimuove tutti i segnalini **"testimone oculare"** ogni volta che si muove all'interno o all'esterno di una città.

- Se un giocatore riesce ad aprire un ristorante in una città che contiene segnalini **"testimone oculare"** del suo colore i segnalini vengono rimossi.

## **3) Azione**

**Ogni Ufo del giocatore di turno può eseguire una azione per turno.**

Le azioni possibili sono: aprire o prendere il controllo di un ristorante o di un chiosco.

I ristoranti possono essere aperti solo nelle città e i chioschi solo nei villaggi.

### **Aprire un chiosco di patate fritte**

Ci può essere un solo chiosco di patate fritte in un villaggio.

Un Ufo che si trova sopra un villaggio può aprire automaticamente un chiosco di patate fritte, per farlo deve piazzare un segnalino "chiosco di patate fritte" del suo colore sul villaggio.

### **Conquistare un chiosco di patate fritte**

Se un Ufo si è spostato, nella sua fase di movimento, su un villaggio che ha un chiosco di un altro giocatore, nella sua fase azione può conquistarlo automaticamente e sostituire il segnalino dell'avversario con uno del proprio colore.

Aprire o conquistare un chiosco è una azione volontaria, il giocatore di turno può rinunciare ad effettuare una di queste azioni.

### **Aprire un ristorante di hamburger**

A differenza dei chioschi i ristoranti non si aprono automaticamente ma è necessario effettuare un **" tiro di controllo"** (vedi più avanti).

La resistenza degli umani in una città è uguale al numero che compare sul suo segnalino.

Il numero di hamburger disegnati sul segnalino indica il numero di ristoranti che si possono aprire su quella città.

**Il giocatore di turno può aprire un solo ristorante per città nel suo turno di gioco.**

Se ha più di un Ufo sulla stessa città in quel turno quello che non effettua l'azione può assistere l'altro (+1 al tiro) nel **" tiro di controllo"** della città.

## **Conquistare un ristorante di hamburger**

Se sul simbolo della città ci sono due hamburger ed uno dei due è vuoto il giocatore non può tentare di conquistare il ristorante del giocatore che occupa l'altro.

Per conquistare un ristorante bisogna effettuare un **"tiro di controllo"**, l'Ufo quindi deve aver rinunciato al suo movimento in questo turno per **"infiltrarsi"**.

### **"Tiro di controllo"**

Per aprire o tentare di prendere il controllo di un ristorante bisogna effettuare un **"tiro di controllo"**, con un dado a 12 facce, contro la resistenza della città.

Il tiro di controllo ha successo se il risultato è uguale o superiore (compresi i modificatori) al valore di resistenza della città.

### **Modificatori al tiro di controllo**

- Ogni chiosco di patate fritte, del colore del giocatore, in un villaggio adiacente da +1 al tiro
- Ogni ristorante di altri giocatori nella stessa città da -2 al tiro
- Ogni **segnalino "testimone oculare"**, del colore del giocatore, presente in città da -2 al tiro
- Ufo del tipo **"Bumper"** e del tipo **"Sedator"** hanno -1 al tiro
- **Altri Ufo, dello stesso giocatore, danno +1 al tiro (indifferentemente dal tipo) ma non possono fare altre azioni.**

Il giocatore di turno può eseguire le azioni con i suoi Ufo nell'ordine che ritiene più opportuno. Questo gli permette di aprire con un Ufo un chiosco in un villaggio adiacente ed averne un altro che lo assiste nel **"tiro di controllo"** così da avere un modificatore maggiore al tiro.

## **4) Conteggio Città**

Dopo che il giocatore di turno ha effettuato tutte le azioni con i suoi Ufo, conta le città che controlla e regola il suo punteggio sulla sua scheda.

Un giocatore controlla una città se ci sono solo suoi ristoranti su di essa, uno spazio vuoto su una città conta come una città non occupata.

Se le azioni di un giocatore hanno avuto effetto sul numero di città controllate da un altro giocatore, aggiornate il punteggio anche di questo giocatore. In pratica la scheda di ogni giocatore deve sempre essere aggiornata alla fine di ogni turno.

### **Arrivo di altri Ufo**

Un giocatore può ottenere un nuovo Ufo se controlla un numero di città uguale agli Ufo che ha in gioco. **Quando ottiene un Ufo il giocatore salta il turno seguente, nessun movimento e nessuna azione.** Il nuovo Ufo può essere scelto tra quelli disponibili e collocato in una città controllata dallo stesso giocatore, ma non ci devono essere Ufo di un altro giocatore in quella città.

Il numero delle città controllate è solo un pre requisito per ottenere nuovi Ufo ma non per mantenerli, **una volta messo in gioco l'Ufo non può più essere rimosso** anche se il numero delle città del giocatore che ne è proprietario diminuisce.

## Fine del gioco e Vincitore

Il gioco finisce quando:

- Ogni città ha un ristorante (non vale se si gioca in 3).
- Se un giocatore controlla almeno 4 città (per partite da 3 o 5 giocatori), 5 città (per partite da 2 o 4 giocatori).

Calcolo del punteggio:

- Ogni ristorante in gioco vale i punti corrispondenti della resistenza della città.
- Ogni chiosco delle patate fritte in gioco vale un punto.
- Ogni occhio testimone del colore di un giocatore sottrae 2 punti al punteggio di quel giocatore.

Il giocatore con il punteggio più alto vince.

---

### Traduzione della "scheda città"

(quella che serve a tenere il conto delle città di ogni giocatore)

Scheda Città
<b>0 città</b>
<b>1 città</b>
<b>2 città</b>
<b>3 città</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- puoi ottenere un nuovo ufo ma salti il tuo prossimo turno di gioco.</li></ul>
<b>4 città: fine partita</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- nel gioco a 3 o 5 giocatori;</li><li>- puoi ottenere un nuovo ufo ma salti il tuo prossimo turno di gioco.</li></ul>
<b>5 città: fine partita</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- nel gioco a 2 o 4 giocatori)</li></ul>

## Esempi di situazioni di gioco

<p>Questo segnalino città indica che è possibile costruire 1 solo ristorante in questa città.</p> <p>Il 6 indica sia il valore di resistenza della città che i punti che si ottengono a fine partita da questa città.</p>  <p>Qui la resistenza della città è 4 ed il numero dei ristoranti che si possono aprire è 2.</p>	<p><b>Movimento</b></p> <p>Puoi spostare tutti, qualcuno o nessuno dei tuoi Ufo.</p> <p>Puoi muoverli come vuoi sui tuoi ristoranti e chioschi.</p> <p>Se un Ufo si muove in uno spazio vuoto o in quello di un avversario si deve fermare.</p> <p><b>oppure:</b></p> <p>fermarsi sul ristorante di un avversario per tentare di "infiltrarsi".</p> <p>Non c'è limite al numero degli Ufo su uno spazio.</p> <p><b>Ottenere un nuovo Ufo</b></p> <table border="1" data-bbox="534 898 710 1003"> <thead> <tr> <th>città</th> <th>-</th> <th>Ufo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>-</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>-</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>-</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Una volta aggiunto un Ufo non può essere rimosso dal gioco</p>	città	-	Ufo	2	-	3	3	-	4	4	-	5	<p><b>"Bumping" Scacciare gli altri</b></p> <p>Calcolare i Bonus:</p> <p><b>Attaccante +1</b>  <b>Ufo "Bumper" +1</b>  <b>Ufo "Sedator" -1</b>  <b>Ogni Ufo di supporto +1</b></p> <p>Lanciare un dado a 6 facce sommando i bonus.</p> <p>Il vincitore sposta l'Ufo avversario di tanti spazi quanta è la differenza di risultato dei dadi.</p> <p><b>L'Ufo non può fermarsi su spazi occupati da Ufo avversari quindi viene spostato oltre finché non c'è uno spazio libero o uno del suo stesso colore.</b></p>	<p><b>Esempio di "Bumping"</b></p> <p>L'Ufo Blu tenta di scacciare quello Giallo, non ci sono Ufo Blu di supporto negli spazi adiacenti.</p> <p>Il Giallo tira e realizza un 6, anche lui non ha bonus da Ufo di supporto quindi il suo risultato rimane 6.</p> <p>L'Ufo Blu ha realizzato un 5 ma ha un +1 come attaccante ed un +1 perché utilizza un "Ufo Bumper".</p> <p>Il risultato del Blu è 7 quindi può spostare l'Ufo avversario di uno spazio adiacente.</p> 
città	-	Ufo													
2	-	3													
3	-	4													
4	-	5													

<p><b>Rimuovere segnalini "testimone oculare"</b></p> <p>Un "Ufo Sedator" che si muove o esce da una città che contiene segnalini "testimone oculare" li rimuove, non sono rimossi i segnalini di altri giocatori.</p> 	<p><b>Il giocatore Verde cerca di aprire un ristorante in questa città che ha resistenza 8.</b></p> <p>Effettua un "tiro di controllo" ed ottiene un 10, al quale aggiunge +1 per ogni chiosco adiacente del suo colore e detrae -2 per ogni segnalino "testimone oculare" presente in città. Il risultato finale è 8 (10+2-4) quindi ha successo. Può aprire il ristorante e così facendo rimuove anche i segnalini "testimone oculare" del suo colore dalla città.</p> 	<p><b>"Infiltrarsi" e "prendere il controllo" di un ristorante avversario</b></p> <p>Il giocatore Verde vuole aprire un ristorante in questa città ma tutti gli spazi sono occupati dal giocatore Rosso.</p> <p>Durante il suo turno il Verde muove un suo Ufo sulla città.</p> <p>Nel turno successivo il Verde non muove il suo Ufo che può così "infiltrarsi" nel ristorante del Rosso e tentare nella sua fase azione di "prenderne il controllo".</p> <p>Nel tiro di controllo ottiene 11.</p>	<p>Può aggiungere +1 per un suo chiosco in una città adiacente, -2 per ogni segnalino "testimone oculare" del suo colore e -2 per ogni ristorante avversario presente nella città.</p> <p>Il totale è 4 (11+1-4-4) La resistenza della città è 3 quindi riesce a conquistare il ristorante del Rosso.</p> 
--	--	---	---

## Traduzione della tabella colorata delle fasi di gioco/riassunto regole

Può essere stampata ed incollata dietro gli originali, facilita il gioco nelle prime partite

### Turno di Gioco

- 1) Movimento: Puoi muovere tutti i tuoi UFO
  - 2) "Scacciare gli altri" (Bumping): Devi scacciare gli ufo che si trovano nel tuo stesso spazio.
  - 3) Azione (una per ogni UFO)
    - nei villaggi: apri o conquista un chiosco di fritti
    - in città: apri o conquista un ristorante
  - 4) Conteggio Città: conta le città che possiedi e aggiorna la scheda città
- In questa fase puoi: Piazzare un nuovo UFO in una città che controlli, se in questo turno hai conquistato una città, ma salti il tuo prossimo turno di gioco.

### Tiro di Controllo per i ristoranti (1d12)

- +1 per ogni tuo chiosco adiacente
- +1 per ogni tuo UFO adiacente
- 2 per ogni ristorante di un avversario nella città
- 2 per ogni segnalino testimone oculare del tuo colore sulla città
- 1 se l'UFO che effettua il tiro è un Bumper o un Sedator

### Tiro per Scacciare gli altri "Bumping" (1d6)

- L' Attaccante ha un +1  
Ufo Bumper +1 (attaccante)  
Ufo Sedator -1 (attaccante)  
+1 per ogni UFO che assiste l'attacco o la difesa di qualunque tipo esso sia (purchè si trovi in uno spazio adiacente, un' altro giocatore può decidere di assistere un vostro attacco o il difensore)

### Condizioni di fine partita

La partita finisce se non ci sono più città da conquistare alla fine di un turno di gioco (regola che non si applica in 3 giocatori) oppure:  
Un giocatore controlla 4 città (se si è in 3 o 5 giocatori)  
Un giocatore controlla 5 città (se si è in 2 o 4 giocatori)

### Bonus e proprietà degli Ufo

Standard Ufo; nessun bonus e nessuna penalità  
UFO Bumper; +1 in Attacco, -1 ai tiri di controllo  
UFO Sedator; -1 in Attacco, -1 ai tiri di controllo, rimuove i segnalini testimone oculare

### Turno di Gioco

- 1) Movimento: Puoi muovere tutti i tuoi UFO
  - 2) "Scacciare gli altri" (Bumping): Devi scacciare gli ufo che si trovano nel tuo stesso spazio.
  - 3) Azione (una per ogni UFO)
    - nei villaggi: apri o conquista un chiosco di fritti
    - in città: apri o conquista un ristorante
  - 4) Conteggio Città: conta le città che possiedi e aggiorna la scheda città
- In questa fase puoi: Piazzare un nuovo UFO in una città che controlli, se in questo turno hai conquistato una città, ma salti il tuo prossimo turno di gioco.

### Tiro di Controllo per i ristoranti (1d12)

- +1 per ogni tuo chiosco adiacente
- +1 per ogni tuo UFO adiacente
- 2 per ogni ristorante di un avversario nella città
- 2 per ogni segnalino testimone oculare del tuo colore sulla città
- 1 se l'UFO che effettua il tiro è un Bumper o un Sedator

### Tiro per Scacciare gli altri "Bumping" (1d6)

- L' Attaccante ha un +1  
Ufo Bumper +1 (attaccante)  
Ufo Sedator -1 (attaccante)  
+1 per ogni UFO che assiste l'attacco o la difesa di qualunque tipo esso sia (purchè si trovi in uno spazio adiacente, un' altro giocatore può decidere di assistere un vostro attacco o il difensore)

### Condizioni di fine partita

La partita finisce se non ci sono più città da conquistare alla fine di un turno di gioco (regola che non si applica in 3 giocatori) oppure:  
Un giocatore controlla 4 città (se si è in 3 o 5 giocatori)  
Un giocatore controlla 5 città (se si è in 2 o 4 giocatori)

### Bonus e proprietà degli Ufo

Standard Ufo; nessun bonus e nessuna penalità  
UFO Bumper; +1 in Attacco, -1 ai tiri di controllo  
UFO Sedator; -1 in Attacco, -1 ai tiri di controllo, rimuove i segnalini testimone oculare

### Turno di Gioco

- 1) Movimento: Puoi muovere tutti i tuoi UFO
  - 2) "Scacciare gli altri" (Bumping): Devi scacciare gli ufo che si trovano nel tuo stesso spazio.
  - 3) Azione (una per ogni UFO)
    - nei villaggi: apri o conquista un chiosco di fritti
    - in città: apri o conquista un ristorante
  - 4) Conteggio Città: conta le città che possiedi e aggiorna la scheda città
- In questa fase puoi: Piazzare un nuovo UFO in una città che controlli, se in questo turno hai conquistato una città, ma salti il tuo prossimo turno di gioco.

### Tiro di Controllo per i ristoranti (1d12)

- +1 per ogni tuo chiosco adiacente
- +1 per ogni tuo UFO adiacente
- 2 per ogni ristorante di un avversario nella città
- 2 per ogni segnalino testimone oculare del tuo colore sulla città
- 1 se l'UFO che effettua il tiro è un Bumper o un Sedator

### Tiro per Scacciare gli altri "Bumping" (1d6)

- L' Attaccante ha un +1  
Ufo Bumper +1 (attaccante)  
Ufo Sedator -1 (attaccante)  
+1 per ogni UFO che assiste l'attacco o la difesa di qualunque tipo esso sia (purchè si trovi in uno spazio adiacente, un' altro giocatore può decidere di assistere un vostro attacco o il difensore)

### Condizioni di fine partita

La partita finisce se non ci sono più città da conquistare alla fine di un turno di gioco (regola che non si applica in 3 giocatori) oppure:  
Un giocatore controlla 4 città (se si è in 3 o 5 giocatori)  
Un giocatore controlla 5 città (se si è in 2 o 4 giocatori)

### Bonus e proprietà degli Ufo

Standard Ufo; nessun bonus e nessuna penalità  
UFO Bumper; +1 in Attacco, -1 ai tiri di controllo  
UFO Sedator; -1 in Attacco, -1 ai tiri di controllo, rimuove i segnalini testimone oculare