

XENBIOLOGIE pour DEBUTANT

« C'est Agricola, Jim, mais pas comme nous le connaissons. »

C'était une nuit calme à la ferme - Mais ne le sont-elles pas toutes? Vous rentrez à la ferme, après une dure journée de labeur aux champs, avalez un bol de ragout, jouez une rapide partie de Mow^{®*}, embrassez votre femme et lui dites bonne nuit et vous vous retirez dans votre chambre - Quand tout à coup apparaît une lumière aveuglante. Craignant la fin du monde, vous vous jetez à la fenêtre pour voir une énorme chose qui descend lentement dans la carrière.

Après une nuit sans sommeil, vous allez à la carrière qui est maintenant remplie d'une étrange, brillante, chose ronde.

« Je le savais, s'écrie Maria par la fenêtre de la ferme, des Aliens ».

« Des Australiens? Vous répondez avec surprise, mais ce continent ne sera pas découvert par les Européens avant au moins 100 ans. » Avant que Maria puisse répondre, un bruit venant de la chose vous parvient et vous distinguez une ouverture qui apparaît doucement. Vous tombez à genoux de peur en voyant sortir les personnes les plus étranges que vous n'avez jamais vues.

Règle :

Les Aliens arrivent quand les joueurs découvrent une carrière - quand la première carte « 1 pierre » en période deux (tour 5 - 7) est révélée. Quand un joueur utilise cette action, il prend aussi la première carte du X-deck. (Notez que cela ne s'applique pas à la carte « 1 pierre » qui apparaît à la période 4 - tour 10-11).

Bien sûr, vous prenez aussi la ou les pierres qui sont sur la case.

Il y a 5 types de cartes dans le X-Deck.

Les actions extraterrestres

Ces cartes sont posées à coté du plateau de jeu. Ce sont de nouvelles actions disponibles, qui peuvent être jouées par n'importe qui en respectant les règles habituelles (1 membre par case et par tour).

X01 Crottin alien

X02 Vaisseau spatial fait-main

X03 Métamorphoseur

(Vous pouvez cuire ces animaux immédiatement, si vous possédez un aménagement de cuisson)



Traduit par le blog LeRepaire

<http://lerepaire.u7n.org/>

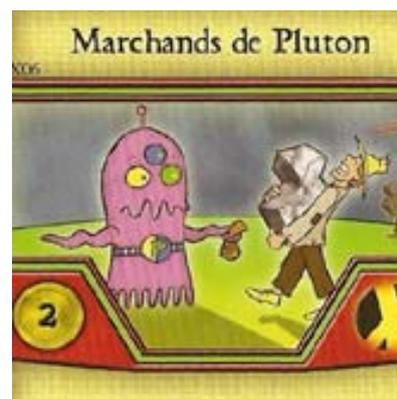
Marchands de l'espace

Tout ce que ces guars veulent c'est faire du commerce avec vous. Mettez les à côté du plateau, jusqu'à ce qu'un joueur leur donne ce qu'ils veulent (vous devez payer tous les coûts en une fois) et prenez votre récompense.

X04 Marchands de Jupiter

X05 Marchands de Mars

X06 Marchands de Pluton



Artefact extraterrestre

Ceux-ci sont de merveilleux cadeaux offerts par les extraterrestres. Quand vous piochez un artefact placez-le avec vos aménagements déjà en jeu.

X07 Lignes d'énergie terrestre

X08 Etrange breuvage alien

X09 Main d'œuvre alien

X10 Réplicateur

(Le réplicateur ne multiplie que les marchandises présentes sur la case et non les éventuels bonus de cartes)

X11 X-files

X12 Amis à fourrure

(Utilisez du papier ou des pièces, ou ce que vous voulez pour représenter les amis à fourrure)



Occupation extraterrestre

Il n'y a qu'une carte d'occupation extraterrestre, quand vous la piochez, mettez là avec vos aménagements.

X24 Rebelle



Événements extraterrestre

Nouveau type de carte pour Agricola. Quand une carte événement est tirée, elle s'applique immédiatement. Les événements peuvent être bons ou mauvais ; vous ne pouvez pas choisir si vous jouez ou non un événement ! Certains effets sont immédiats, d'autres interviennent plus tard, certains à la fin du jeu, d'autres sont permanents.

X13 Taverne de l'espace au fin fond de la galaxie

X14 Les terriennes sont des filles faciles

X15 Tripodes

X16 Téléportation Scotty !

X17 Piste de bonbons

(Utilisez du papier, des pièces, ou ce que vous voulez pour représenter les bonbons. Nous conseillons de ne pas utiliser de vrais bonbons, en effet même les extraterrestres n'aiment pas les cartes qui collent).

X18 Je suis ton père

(Un enfant peut être le 3ème, 4ème, 5ème membre de la famille, un joueur qui a déjà 5 membres dans sa famille ne peut pas utiliser cette carte. Les joueurs peuvent toujours utiliser les naissances normalement jusqu'à un maximum de 5 membre de la famille).

X19 Enlevé par les aliens

X20 Chérie j'ai rétréci...

(Vos animaux comptent normalement pour le décompte des points. Cet effet est si puissant qu'il touche aussi vos futurs animaux. Convertis en nourriture signifie la même chose que cuisiné).

X21 Réaction

(Si votre cabane est détruite, les cases qui la composaient comptent comme des cases de cour vides et votre famille dort à la belle étoile. Vous devez utiliser une action de rénovation pour reconstruire votre cabane en bois).

X22 Cousin carbonite

(Vous pouvez utiliser la carrière normalement au tour d'après, le personnage étant placé sur la carte cousin carbonite jusqu'à son retour).



Le X-deck est une extension vraiment pas sérieuse pour Agricola de Uwe Rosenberg's (god bless him or her) * (Lookout Games, 2007). Design des cartes Dale Yu, David Fair, Fraser McHarg, Hanno Girke, John Kennard, Larry Levy et Melissa Rogerson. Textes anglais par Melissa Rogerson.

Textes allemands par Hanno Girke. ... (Incompréhensible pour moi, pensez à demander à David Vincent)**. Edité par Hanno Girke. Graphisme et illustration par Klemens Franz. Merci à Uwe pour nous avoir permis de jouer avec cette création.

* note : changement sciemment effectué par le traducteur ...

** Note : non sans déconner je ne comprends pas ce que ça veut dire