

Xenobiologie pro začátečníky

Agricola – rozšíření X-deck

Na farmě bývají klidné noci, ale bylo tomu tak vždy? Po dlouhém dni na polích farmy, poté co jsi snědl plný talíř dobré polévky, zahrál si partičku karet a dal jsi ženě polibek na dobrou noc, šel jsi spát do své oddělené ložnice. Uprostřed noci tě probudila oslepující záře. Se strachem, že nastal konec světa, jsi otevřel okno a byl jsi svědkem, jak něco obrovského v dálce pomalu klesá do kamenolomu. Hned za kuropění po bezesné noci ses vydal do lomu, který byl celý zcela zaplněn podivnou neznámou kulatou blikající VĚCÍ ...

PRAVIDLA ROZŠÍŘENÍ

Z balíčku se vyberte karty mimozemských akcí a karty obchodníků z vesmíru a odložte je stranou. Balíček X zamíchejte a umístěte vedle herních plánů. Mimozemšťané přistávají, jakmile se ve hře objeví první kámen, to znamená první karta akce „1 kámen“, která vstupuje do hry ve II. Etapě (kolo 5-7). V tomto okamžiku se vyložte vedle herních plánů 3 nové mimozemské akce a vedle nich vyložte 3 karty obchodníků z vesmíru. Od této chvíle mohou všichni hráči využívat 3 nové mimozemské akce a hráč, který jako první splní podmínku pro získání karty některého mimozemského obchodníka, si kartu může vzít. Kromě toho vždy, když hráč využije akci „1 kámen“, nebere si pouze odpovídající kameny, ale **vytáhne si horní kartu z balíčku X**. (To se dle původních pravidel netýká akce 1 kámen na kartě ve IV. Epoše/kolo 4-11 ale podle zkušeností hráčů je dobré lízat mimozemskou kartu i v případě druhé akce kamene – jinak přichází mimozemských karet do hry jen minimální množství. Před hrou se dohodněte na jedné z těchto dvou variant.)

V mimozemském X-decku se nachází 5 typů karet:

1. KARTY MIMOZEMSKÝCH AKCÍ

Tyto karty umístěte v okamžiku přistání mimozemšťanů lícem nahoru vedle hracího plánu. Mohou být využívány všemi hráči jako běžné karty akcí podle standardních pravidel.

X01 mimozemské hnojivo

Umístěte na každé své pole oseté obilím 1 obilí ze společné zásoby navíc. Umístěte na každé své pole oseté zeleninou 1 zeleninu ze společné zásoby navíc.

X02 podomácku vyrobená raketa

Zaplaťte do společné zásoby 2 dřeva, 2 jíly, 1 rákos a 1 kámen, připište si za to 4 body navíc. (Body navíc si zapisujte do bločku na zapisování skóre.)

X03 transmutátor

Přeměňte všechno zboží jednoho druhu ve své zásobě na stejný počet zboží jiného druhu. (Můžete například přeměnit všechny své žetony rákosu na stejný počet krav, ale musíte mít místo k jejich ustájení nebo vybavení k jejich přeměně na jídlo.)

Nebo přeměňte všechno zboží na libovolném místě akce na jiný druh zboží.

2. OBCHODNÍCI Z VESMÍRU

Mohou dělat pouze jednu věc: obchodovat. Položte karty v okamžiku přistání mimozemšťanů vedle herního plánu. Zde leží, dokud nedostanou, co chtějí od některého z hráčů. Tento hráč za to pak dostane tuto kartu jako odměnu.

X04 obchodníci z Jupitera

Hráč, který jako první postaví 1 chlív a při stavbě chlíva navíc zaplatí 2 rákosy do společné zásoby, dostane tuto kartu.

(Karta přináší 2 body navíc při závěrečném vyhodnocení.)

X05 obchodníci z Marsu

Hráč, který jako první využije akci *potomstvo* z druhé etapy hry, a při této akci navíc zaplatí 2 jídla do společné zásoby, dostane tuto kartu.

(Karta přináší 2 body navíc při závěrečném vyhodnocení.)

X06 obchodníci z Pluta

Hráč, který jako první využije akci *ploty* z první etapy hry, a při této akci navíc zaplatí 2 kameny do společné zásoby, dostane tuto kartu.

(Karta přináší 2 body navíc při závěrečném vyhodnocení.)

3. MIMOZEMSKÁ VYBAVENÍ

Někdy vetřelci překvapí skvělými dárky. Jestliže si vytáhnete kartu mimozemského vybavení, přiložte ji ke svým ostatním běžným malým vybavením, která jste zahráli.

X07 energetické linie

Na konci hry dostanete 1 bod navíc za každou:

* svislou linii 3 místností

* svislou linii 3 zoraných polí

* pastvinu složenou z 3 políček ve svislé linii (může mít celkově i více políček)

(Jestliže má hráč svůj herní plán farmy položen vertikálně, pak jej závěrečné vyhodnocení pootočte o 90°)

X08 mimozemské palivo

Umístěte na tuto kartu 3 žetony hosta. Na začátku každé fáze návrat domů, ještě předtím, než všichni hráči vrátí své žetony členů rodiny zpět na farmu, smíte jeden žeton hosta z této akce umístit na libovolné místo akce a tuto akci využít. (Celkem můžete v průběhu hry využít 3 akce navíc.) Využitý žeton hosta ihned odstraňte ze hry.

X09 mimozemský čeledín

Ihned po vyložení této karty umístěte žeton nároku na libovolné místo akce, na kterém lze získat zboží. Ve fázi návrat domů každého kola, si můžete vzít z tohoto místa jeden žeton zboží, jestliže v tomto kole nebyla tato akce nikým využita.

X10 replikátor

Při příštím využití akce, při kterém získáte zboží, dostanete dvojnásobné množství zboží, než v tu chvíli leží na místě této akce.

PO ZAHRÁNÍ DEJTE KARTU DO RUKY HRÁČE PO VAŠÍ LEVÉ RUCE

X11 pilníky

Vždy, když platíte dřevo při stavbě plotů, chlívů nebo místností, smíte zaplatit o 1 dřevo méně.

X12 chlupatí přátelé

Položte dvě značky chlupatých přátel na tuto kartu (například mince nebo hrací kostky místo chlupatých koulí). Během období rozmnožování každé sklizně se každé dvojici chlupatých přátel narodí potomek. Po rozmnožení musíte okamžitě každého chlupatého přítele nakrmit jedním jídlem. Každý chlupatý přítel, kterého nemůžete nebo nechcete krmit, vám ihned uteče (z karty ho odstraňte). Na konci hry dostanete za každého chlupatého přítele na kartě 1 bod navíc. Za každého, který vám v průběhu hry utekl, si naopak 1 bod odečtete.

4. KARTY MIMOZEMSKÝCH UDÁLOSTÍ

*Karty událostí jsou nové typy karet v Agricole. Jestliže je karta události vytažena, je **okamžitě zahrána a vyhodnocena**. Události mohou být pozitivní nebo negativní. Hráč si **nemůže vybrat, jestli kartu zahraje nebo ne**. Některé události mají okamžitý efekt, efekt některých se projeví později během hry, některé se vyhodnocují až na konci a některé působí trvale.*

X13 restaurant na konci vesmíru

Na konci hry jsou všechny výsledky počítány v restaurantu na konci vesmíru. Hráč, který dosáhl přesně 42 bodů, automaticky ve hře vítězí. Pokud žádný z hráčů nezískal přesně 42 bodů, určete pořadí běžným způsobem

X14 je snadné dostat pozemská děvčata

Ihned, bez umístění člena rodiny, proveďte akci *potomstvo i bez volného místa v chýši (domě)*.

X15 trojnožky

Vetřelci dohlížejí na farmáře z trojnožek. Během každé fáze návrat domů musí každý hráč zaplatit jedno zboží do společné zásoby jako daň vetřelcům. Jestliže hráč není schopen daň zaplatit, zabijí vetřelci jednoho člena jeho rodiny. (Člena rodiny lze znovu získat pomocí akce *potomstvo*.)

Každý hráč, který využije akci *potomstvo*, musí zaplatit 1 jídlo do společné zásoby jako daň.

X16 teleportuj mě dolů, chlapče!

Vy rozhodnete, kam každý spoluhráč umístí svého následujícího člena rodiny. (Zvolená akce musí být taková, která je v dané chvíli podle pravidel možná. Jestliže má některý hráč v té době už umístěny všechny členy rodiny, umístíte jeho prvního člena rodiny v následujícím kole.) Odpor je marný.

X17 bonbónová stezka

Zvolte si pro konec hry zisk 2 až 6 bodů navíc při závěrečném vyhodnocení. Za každý bod navíc umístěte na libovolné místo akce 2 značky – zvolená místa akcí musí být různá. Vaši členové rodiny, vždy při využití příslušné akce, tyto značky po jedné sbírají. Na konci hry si odečtete 1 bod za každou nesebranou značku. (Místo bonbónů použijte např. mince - ani mimozemšťané nemají rádi ulepené karty.)

X18 jsem tvůj otec...

Smíte adoptovat 1 potomka spoluhráče. Zaplatíte tomuto spoluhráči 5 kusů zboží podle své volby. Vyměňte žeton tohoto potomka za žeton své barvy ze zásoby a umístěte ho do své chýše/domu jako svého nového člena rodiny. (Nemusíte mít volnou místnost). Efekt této karty není možné využít, jestliže již máte 5 členů rodiny.

(Akci musíte provést ihned, jinak její efekt zaniká.)

X19 únos mimozemšťany

Ihned si vezměte 1 ovci, 1 divoké prase a 1 krávu ze společné zásoby. Ztrácíte ale člena rodiny, který vyvolal tuto událost – byl unesen mimozemšťany. (Člena rodiny lze znovu získat pomocí akce *potomstvo*.)

X20 zlatíčko, zmenšil jsem...

Mimozemšťané zmenšili pro zbytek hry všechna vaše zvířata na polovinu jejich velikosti. Od této chvíle smíte chovat ve svých chlévech a na pastvinách dvakrát více zvířat. V chýši (domě) ale ne. Bohužel při přeměně zvířat na jídlo získáte pouze polovinu jídla (zaokrouhлено dolů). Na konci hry za počet zvířat obdržíte plný počet bodů.

X21 pozor na trysky!

Všechny farmy navštívily létající talíře. Tryskové motory úplně spálily dřevěné místnosti (odstraňte je). Jílové místnosti změnilly na kamenné (vyměňte kartičky). Na kamenné místnosti nemá oheň vliv. Jestliže po této akci nemá hráčova rodina střechu nad hlavou, může hráč renovovat (pomocí akce *renovace*) dřevěnou chýši se 2 místnostmi za 2 dřeva a 1 rákos (do té doby bude rodina spát venku pod hvězdami). Jestliže spálený dům hráč nezrenovuje, považujte při závěrečném vyhodnocení trosky chýše za nevyužitá políčka farmy.

X22 Bratr v karbonitu

Člen rodiny, který vyvolal tuto akci, byl zalit do karbonitu. Bude osvobozen až po třech kolech ve fázi návrat domů. Ve chvíli jeho osvobození umístěte žeton *nároku na libovolné* místo akce (můžete si zvolit i akci, která bude odkryta až v následujícím kole). Na začátku následujícího kola umístěte osvobozeného člena rodiny na toto místo akce a akci proveďte ještě předtím, než začínající hráč v tomto kole umístí svého prvního člena rodiny.

X23 Kruhy v obilí

Umístěte tuto kartu na svou farmu tak, aby zakrývala 2 libovolná políčka vedle sebe. Tato políčka jsou během závěrečného vyhodnocení počítána jako využitá, i když jinak využita nebudou.

(Cokoli touto kartou zakryjete, odstraňte ze hry).

4. KARTA MIMOZEMSKÉ PROFESE

Balíček obsahuje i kartu mimozemské profese. Po vytažení polož tuto kartu k ostatním svým vyloženým kartám profese.

X24 Povstalec

Jeden ze členů vaší rodiny se rozhodl odejít z farmy a připojit se k povstalcům v boji proti Impériu. Ihned umístěte 1 svého člena rodiny na tuto kartu. Zůstává na ní až do konce hry, avšak i nadále musí mít svou místnost v chýši (domě) a také je třeba ho v období krmení rodiny každé sklizně nakrmit.

X-deck je úsměvné rozšíření Agricoly Uwe Rosenberga (Lookout-Games, 2007). Autory jsou Dale Yu, David Fair, Fraser McHarg, Hanno Girke, John Kennard, Larry Levy, Melissa Rogerson a autorem ilustrací je Klemens Franz. Díky Uwe, že se můžeme sejít u tvé hry.

Překlad Křen, úpravy MINDOK