

Xenobiologie für Anfänger

Es war eine ruhige Nacht auf der Farm – aber war das nicht jede Nacht? Nach einem langen Tag auf dem Feld hattet ihr einen Teller Suppe geschlürft, eine schnelle Partie Karten gespielt und euch nach einem Gutenachtkuss in eure getrennten Schlafzimmer zurückgezogen. Doch plötzlich erhellte draußen ein blendendes Licht die Nacht! Das Ende der Welt befürchtend ranntet ihr ans Fenster und durftet miterleben, wie etwas Riesiges langsam in den Steinbruch sank. Nach einer schlaflosen Nacht macht ihr euch beim ersten Hahnenschrei auf den Weg in den Steinbruch, der jetzt fast komplett von einem seltsamen, blinkenden runden DING blockiert wird ...

Regeln

Das X-Deck wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die Aliens landen, sobald der erste Steinbruch ins Spiel kommt – wenn also die Karte „1 Stein“ in Phase II (Runden 5-7) ins Spiel kommt. Immer wenn ein Spieler diese Aktion durchführt, nimmt er sich nicht nur die entsprechenden Steine, sondern zieht auch die oberste Karte des Alien-Decks. (Dies gilt nicht für die Karte „1 Stein“ aus Phase IV (Runden 10-11).

Es gibt fünf verschiedene Arten von Karten im X-Deck:

Alien-Aktionsfelder

Diese Karten werden offen neben den Spielplan gelegt. Es sind normale Aktionsfelder, die von allen Spielern nach den normalen Regeln verwendet werden können.

- X01 – Außerirdischer Dünger (Eine Anpflanzung ist ein Stapel von Getreide oder Gemüse, der auf einem deiner Felder oder Anschaffungen wächst.)
- X02 – Selbstgebautes Raumschiff
- X03 – Umwandler (Du kannst Tiere sofort in NW umwandeln, falls du eine passende Kochgelegenheit hast.)

Kaufleute aus dem Weltall

Sie wollen alle nur eines: handeln. Lege diese Karten neben den Spielplan, bis ein Spieler ihnen das bringt, was sie wollen, und sich die Belohnung abholt.

- X04 – Kaufleute vom Jupiter
- X05 – Kaufleute vom Mars (Hier fehlt auf der Karte der Hinweis, dass man noch 2 NW bezahlen muss!)
- X06 – Kaufleute vom Pluto

Alien-Anschaffungen

Manchmal überreichen die Aliens wunderbare Geschenke. Wenn du eine Alien-Anschaffungskarte ziehst, lege sie zu deinen ausgespielten kleinen Anschaffungen

- X07 – Ley-Linien
- X08 – Alien-Treibstoff
- X09 – Außerirdischer Knecht
- X10 – Replikator
- X11 – Die X-Feile
- X12 – Pelzige Freunde (Verwende Münzen oder Würfel für die Raumwusel.)

Alien-Ereignisse

Ereignisse sind eine neue Kartenart in AGRICOLA. Wenn eine Ereigniskarte gezogen wird, wird sie sofort ausgeführt. Ereignisse können gut oder schlecht sein; man kann sich nicht aussuchen, ob man die Karte spielt. Manche Effekte wirken sofort, manche später, manche bei Spielende, und manche wirken dauerhaft.

- X13 – Kaschemme am Ende des Universums
- X14 – Erdenmädel sind einfach zu kriegen
- X15 – Tripoden
- X16 – Beam mich runter, Mac
- X17 – Bonbon-Pfad (Verwende Würfel oder Münzen, um die Bonbons

darzustellen, noch nicht einmal Aliens mögen klebrige Karten!)

- X18 – Ich bin dein Papa (Als „Kind“ gilt das dritte, vierte oder fünfte Familienmitglied. Du kannst diese Karte nicht spielen, wenn du bereits fünf Familienmitglieder hast.)
- X19 – Entführung durch Aliens
- X20 – Schatzi, ich habe ... (Bei Spielende zählen deine Tiere die volle Anzahl Punkte. Die Macht dieser Karte ist so stark, dass auch die Tiere, die du bis zum Spielende neu dazu erhältst, sofort schrumpfen.)
- X21 – Vorsicht, Düsen! (Falls deine Hütte abbrennt, schläft deine Familie unter den Sternen, bis du durch Renovieren eine neue Holzhütte baust. Renovierst du nicht, zählen die Trümmerfelder bei Spielende als ungenutzt.)
- X22 – Karbonit-Vetter (Du kannst das Aktionsfeld der nächsten Runde wählen, da diese Aktion zur Verfügung steht, wenn der Karbonit-Vetter gelegt wird.)
- X23 – Kornkreise

Alien-Ausbildung

Es gibt eine Alien-Ausbildung im X-Deck. Wenn du sie ziehst, lege sie zu deinen anderen ausgespielten Ausbildungskarten.

- X24 – Rebell

Das X-Deck ist eine Erweiterung mit Augenzwinkern zu Uwe Rosenbergs AGRICOLA (Lookout Games, 2007). Es wurde von

Dale Yu, David Fair, Fraser McHarg, Hanno Girke, John Kennard, Larry Levy und Melissa Rogerson entwickelt und von Klemens Franz illustriert. Vielen Dank an Uwe, dass er uns mit seinem Spiel herumspielen ließ.

