

DAVIDE MASSACCESI • ALEX MICHELETTI • FEDERICO PIERLORENZI

FARMERSTEIN™

UNA PAZZA SFIDA VEGETALE



~ REGOLAMENTO ~

STEFANO
CARRERÀ

+ *Hand*

Giochi Uniti

QUARTO POTERE

Gabriele Mari è la quarta firma di questo bizzarro e divertentissimo gioco. La sua smisurata passione per il cinema ha trovato, ovviamente, terreno fertile nel team Cobblepot che ha sviluppato la geniale idea degli autori di fare un gioco che prendesse in giro il trend dei tantissimi farmer che tanto piacciono ai giocatori di tutto il mondo. Quando giocate, se fate attenzione, ogni carta cita il titolo di un film a cui le nostre Piante mutate si ispirano: curiosi? Come non esserlo: in queste colonne tutto il *backstage* di questa produzione.

CREATURE MULTI-COLORI

I **Peperoni Creatura** sono la nostra versione della "creatura" del dottor Victor Frankenstein, quella che "nasce" fra il 1816 e il 1817 nel romanzo della scrittrice Mary Shelley, oggi conclamata mito letterario, cinematografico e televisivo con innumerevoli libri, film, parodie, citazioni, produzioni televisive, musical, fumetti e davvero tanto altro.



Se pensavate che vivere e lavorare in campagna fosse un sogno, fareste meglio a ricredervi: quella dell'agricoltore è una vita dura e faticosa. Pollice verde? Certo, ma il resto delle mani ricoperte dai calli! Suadente profumo di boccioli in fiore? Sicuramente non nella stalla, già all'alba ricolma di letame! Insomma, un incubo.

Ecco perché degli intraprendenti agricoltori, stanchi del posto fisso, hanno deciso di compiere la scelta più sensata in una simile circostanza: diventare scienziati pazzi e dedicarsi a tempo pieno alla conquista del mondo!

Per sottomettere tutto il globo, però, avranno bisogno di un'armata temibile e numerosa. Dopo essersi diplomati col massimo dei voti al corso per corrispondenza SAFE (Scienza Adatta a Follie Empie), hanno deciso di non raccogliere più ortaggi ma... l'eredità del Dottor FarmerStein!

Pochi sanno che alla distruzione del suo laboratorio si sono salvate un gran numero di ampolle e pozioni dall'effetto sconosciuto. Si dà il caso che alcune di queste contenessero agenti mutageni capaci di donare la vita... alle piante!

FarmerStein™ è una spietata sfida vegetale per 3/5 scienziati pazzi vegani!

~ IDEA E SCOPO DEL GIOCO ~

Quali migliori soldati di asparagi, funghi, cetrioli e pomodori mutati in mostruose creature assetate di sangue? Non vi resta che sottoporre gli indifesi vegetali agli agenti mutageni per trasformarli in una temibile Armata con cui prendere il controllo dei tre Continenti per conquistare il mondo intero.

Attenti però! Dovrete guardarvi le spalle dai vostri avversari, che cercheranno di ottenere per primi il dominio totale, e dalle Zucchine Zombi, ormai fuori controllo. In preda a una vorace ingordigia, questi ortaggi non-morti sono capaci di ingurgitare persino i vostri preziosi agenti mutageni! Senza di essi, la vostra Armata non è altro che un pugno di inerti verdure...

Coltivate le Piante lasciandole per un round sotto l'effetto dei Mutageni in modo che possano unirsi alla vostra Armata per invadere uno a uno tutti e tre i Continenti necessari per conquistare il mondo: le Americhe rosse, l'Europa verde e l'Asia gialla.

~ COMPONENTI ~

Per giocare a *FarmerStein™* servono: questo spietato **regolamento**; 110 cattivissime **carte**: 90 feroci Piante di cinque diversi colori (arancio, blu, giallo, rosso e verde), 15 crudeli Obiettivi Malvagi e 5 disumani segnaposto; da un foglio di cartone fustellato si ricavano: 15 biechi **marcatori** in tre colori (rosso, verde e giallo) e 10 potenti **segnalini** Mutageni in cinque colori (rosso, giallo, arancio, blu e verde).



90 feroci Piante



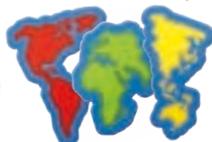
15 crudeli Obiettivi Malvagi



5 Mostruosi Poteri



10 potenti Mutageni



15 bieche Conquiste

~ PREPARAZIONE ~

1 Il giocatore che più **recentemente ha mangiato verdura** prende un **segnaposto** a sua scelta e lo pone di fronte a sé sul lato contrassegnato Primo Giocatore: proseguendo in senso **orario** (verso sinistra), ogni altro avversario sceglie e prende un segnaposto, ponendolo sul lato opposto (quelli eventualmente in eccedenza sono rimossi dal gioco) Attenzione: se non adottate le regole opzionali ignorate l'effetto del Segnaposto Mutante.

2 Mescolate bene in un unico mazzo tutte le **carte** Piante e ponetelo al centro del piano di gioco: ogni giocatore, in ordine di turno, crea la propria mano pescando **5 carte** dalla cima.

3 Ponete tutti i **segnalini** Mutageni colorati vicino al mazzo, a portata di mano di tutti i giocatori.

4 Mescolate coperto il mazzetto delle **carte** Obiettivo Malvagio: in ordine di turno, ogni giocatore ne pesca 1 dalla cima che rivela di fronte a sé sul piano di gioco.

5 Ogni giocatore riceve in dotazione 3 **marcatori** Conquista: 1 rosso, 1 verde e 1 giallo (quelli eventualmente in eccedenza sono rimossi dal gioco) che tiene davanti a sé sul piano di gioco in attesa di marcare i relativi Continenti sul proprio Obiettivo Malvagio.

Ora siete pronti per cominciare... la conquista del mondo!

CER-VEL-LO!

Le **Zucchine Zombi** celebrano l'opera cinematografica di George Romero che a partire da *La Notte dei Morti Viventi* (*Night of the Living Dead*, 1968) ha fatto entrare nell'immaginario collettivo gli Zombi, che in creolo haitiano sono i *morti-viventi*. Recentemente tornati alla ribalta e definitivamente sdoganati con la serie televisiva da record *The Walking Dead* ispirata da un fumetto, i morti-viventi sono presenti in un numero spropositato di produzioni: libri, canzoni, film, televisione, radio, teatro, fumetti, videogiochi, giochi...

SENZA CERVELLO

Lo **Spaventapasseri** è uno dei tre personaggi che accompagnano Dorothy nel viaggio lungo la Strada di Mattoni Gialli alla ricerca del mago di Oz, soprannome di Oscar Zoroaster Phadrig Isaac Norman Henkel Emmannuel Ambroise Diggs, personaggio immaginario che appare nel romanzo *Il Meraviglioso Mago di Oz*, scritto da Frank Baum, ripreso e consacrato nel film del 1939. Lo Spaventapasseri è anche un famoso nemico di Batman.



NEL BLU DIPINTO DI BLU!

La **Melanzana a Due-Teste** richiama una nutrita selezione di citazioni cinematografiche e televisive tra cui *The Thing with Two Heads* (1972), *The Incredible 2-Headed Transplant* (1971) un mostro di *Sesamo Apriti* (*Sesame Street* - in onda dal 1969).

L'**Oliva Gigante** si rifà a un *B movie* di fantascienza del 1958 *Attack of the 50 Foot Woman*, considerato un classico (ma inedito in italiano).

L'**Asparago Sonnambulo**, allampanato e paranoico, è un tributo al personaggio di Cesare del film muto tedesco del 1920, simbolo del cinema espressionista, *Il Gabinetto del Dottor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*).



~ COME SI GIOCA ~

Una partita a *FarmerStein™* è composta da una serie di **round** in cui i giocatori agiscono a **turno**, a partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario (verso sinistra).

Attenzione: per prima cosa, all'inizio del round, tutti i giocatori che hanno in mano delle carte Zucchina Zombi devono immediatamente giocarle (vedi il paragrafo L'InvaZione a pag. 6).

Nel proprio turno ognuno può scegliere di giocare 1 carta dalla propria mano, davanti a sé sul piano di gioco, **se ha la possibilità di dotarla di un segnalino Mutagene dello stesso colore prendendolo dalla riserva comune** per metterlo sopra alla carta appena giocata: ora deve applicare l'effetto di quella Pianta, se può farlo. Quindi è il turno del giocatore successivo.

Quando un giocatore non può o non vuole giocare carte nel proprio turno, deve *passare* e scartare tutta la propria mano per attendere la conclusione del round in corso.

Il round prosegue di turno in turno finché tutti i giocatori hanno *passato*.

~ FINE DEL ROUND ~

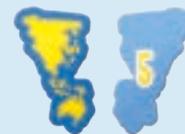
Quando il round è concluso ogni giocatore impila coperte nella propria Armata personale tutte le carte che sono in gioco davanti a sé (eccetto le Zucchine Zombi che devono essere scartate) rimettendo i Mutageni nella riserva comune. Sempre in ordine di turno, ciascun giocatore può scegliere di conquistare 1 Continente del proprio Obiettivo Malvagio (non si può conquistare più di 1 Continente a turno) rivelando tutte le carte dalla propria Armata personale per soddisfare le richieste minime del proprio Obiettivo Malvagio. Ogni Continente richiede infatti che la propria Armata comprenda un numero minimo di carte (le carte in eccedenza non influiscono) in grado di soddisfare determinate combinazioni.



America, Continente rosso: si conquista con **3 carte** che soddisfino il proprio Obiettivo Malvagio



Europa, Continente verde: conquistabile con **4 carte** che soddisfino il proprio Obiettivo Malvagio



Asia, Continente giallo: si conquista con **5 carte** che soddisfino il proprio Obiettivo Malvagio

La combinazione da soddisfare è invece stabilita dal simbolo raffigurato sul proprio Obiettivo Malvagio, vicino al Continente che si intende conquistare. Siccome la difficoltà delle combinazioni richieste è diversa, i simboli sono accompagnati da stelline che ne incano la difficoltà (più stelline = più difficile).



★★★★★ **Piante uguali:** le carte richieste da questa combinazione devono raffigurare la stessa Pianta (per esempio un'Armata con 3 Broccoli Due Facce per conquistare il Continente rosso).



★★★★ **Carte dello stesso colore:** le carte richieste da questa combinazione devono avere lo stesso colore (per esempio un'Armata gialla con 2 Patate Mosca, 1 Cipolla Robot e 1 Peperone Creatura giallo/blu per conquistare il Continente verde).



★★★ **Carte di colori diversi:** le carte richieste da questa combinazione devono essere di colore diverso tra loro (per esempio un'Armata con 1 Peperone Creatura arancio/rosso, 1 Patata Mosca gialla e 1 Pomodoro Assassino rosso per conquistare il Continente rosso).



★★ **Piante diverse:** le carte richieste da questa combinazione devono raffigurare Piante diverse tra loro (per esempio un'Armata con 1 Carota Giurassica, 1 Patata Mosca, 1 Zucca Super Atomica, 1 Cipolla Robot e 1 Peperone Creatura per conquistare il Continente giallo).



★ **Nessuna regola:** qualunque carta soddisfa questa combinazione, indipendentemente dal colore e dalla Pianta raffigurata (per esempio un'Armata di 4 carte qualsiasi per conquistare il Continente verde).

I giocatori che conquistano un Continente con successo devono marcare la combinazione bersaglio del proprio Obiettivo Malvagio e mettere **tutta** la propria Armata personale assieme agli scarti del mazzo (quindi non solo le Piante utilizzate per soddisfare la conquista, ma tutte!).



Esempio di conquista dell'America con un'Armata di almeno 3 carte di diverso colore

COMPLETAMENTE AL VERDE

I **Broccoli Due-Facce** ricordano più facilmente l'amico/nemico di Batman, ma i più attenti avranno considerato *Lo Strano Caso del Dottor Jekyll e del Signor Hyde* (*Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*) il celebre romanzo del 1886 di Robert Louis Stevenson, uno dei più grandi classici della letteratura fantastica di tutti i tempi.

La **Lattuga Elettrica** trova la sua idea nel film del 1941 *Man Made Monster*.

Il **Cetriolo Invisible** è dedicato alla creatività artistica dello scrittore britannico H.G. Wells che nel 1881 scrive il romanzo di fantascienza *L'Uomo Invisible* (*The Invisible Man*) pubblicato per la prima volta solo nel 1897. Il protagonista sarà poi ripreso in svariati film e produzioni televisive.



VITAMINE A...RANCIO

Il **Fungo Radioattivo** è ispirato dal film giapponese di fantascienza del 1963 *Matango il Mostro* (マタンゴ), liberamente tratto dal racconto *La Voce nella Notte* (*The Voice in the Night*) di William Hope Hodgson.

La **Carota Giurassica** è una delle tante "mostruosità" preistoriche che dai romanzi di Michael Crichton e poi nelle pellicole cinematografiche di Steven Spielberg della saga di *Jurassic Park* sono state sdoganate tra le generazioni del nuovo millennio.

La **Zucca Super Atomica** ricorda le fattezze del faccione di Tor Johnson in una tipica smorfia del film americano del 1955 *La Sposa del Mostro* (*Bride of the Monster*) diretto da Edward D. Wood Jr., meglio noto come Ed Wood.



Ora il Primo Giocatore ribalta sul lato opposto il suo segnaposto, mentre il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo Primo Giocatore ribaltando il suo segnaposto dal lato del contrassegno; quindi, ogni giocatore in ordine di turno ricrea la propria mano pescando 5 carte dalla cima del mazzo e comincia un nuovo round. In qualunque momento, quando si esaurisce il mazzo, deve essere ricreato rimescolando la pila degli scarti.

~ L'INVAZIONE ~



In qualsunque momento (compresa la fase di Preparazione), ogniqualvolta un giocatore pesca dal mazzo 1 Zucchini Zombi deve **immediatamente** giocarla con sopra 1 segnalino Mutagene del colore richiesto preso dalla riserva comune. Anche se sono state adottate le regole opzionali dei Segnaposto Mutanti le Zucchini Zombie li ignorano.

Attenzione: può capitare (anche se raramente) che per effetto di altre carte venga pescata una Zucchini Zombi in un momento della partita in cui nella riserva comune non è disponibile il segnalino Mutagene del colore richiesto; in questo caso specifico, la Zucchini Zombi scarta al giocatore di turno una Pianta che ha in gioco che ha il segnalino Mutagene richiesto; se anche con questa condizione la Zucchini Zombi non viene soddisfatta, applicate la stessa penalità al giocatore successivo, in ordine di turno, finché non viene scartata una Pianta in gioco con il segnalino Mutagene richiesto.

Il giocatore che ha pescato la Zucchini Zombi può, però, scegliere di mettere in fondo al mazzetto il proprio Obiettivo Malvagio per pescarne 1 nuovo in sostituzione dalla cima, sapendo che i Continenti già conquistati saranno mantenuti trasferendo i marcatori sulla nuova carta.

~ MOSTRUOSI POTERI ~



Il giocatore che ha il proprio segnaposto rivelato sul contrassegno Primo Giocatore gode per tutto il round dell'abilità descritta sulla carta. Quando ribaltate il segnaposto sul lato contrassegnato leggete ad alta voce il Mostroso Potere, per informare tutti gli avversari delle regole aggiuntive che l'abilità del Primo Giocatore introduce per il round in corso.

Attenzione: gli effetti dei Mostroso Poteri prevalgono sulle normali regole di gioco.

~ SEGNAPOSTO MUTANTE ~



Regola opzionale per giocatori esperti. Chi, nel corso di un qualunque round, ha il proprio segnaposto dal lato NON contrassegnato (quindi tutti eccetto il Primo Giocatore) può usarlo come uno speciale Mutagene aggiuntivo del colore del segnaposto (invece di dotare la carta con il segnalino). Le Piante giocate grazie al segnaposto seguono le normali regole.

Ovviamente questo Mutagene aggiuntivo è personale e non è possibile prendere quello di un avversario per giocare una propria Pianta: il Segnaposto Mutante è un Mutagene a uso esclusivo del giocatore che lo possiede.

Attenzione: se una Pianta giocata con il Segnaposto Mutante è scartata dal gioco il segnaposto (e quindi il Mutagene aggiuntivo) torna disponibile al suo giocatore proprietario. Il Segnaposto Mutante non viene divorato dalle Zucchine Zombie.

Il giocatore che nel corso del round ha, invece, il contrassegno Primo Giocatore beneficia del Mostruoso Potere, ma non può usare il suo segnaposto come Mutagene aggiuntivo.

~ FINE DELLA PARTITA ~

Il giocatore che per primo conquista tutti i tre Continenti vince la partita. Se nello stesso round più di un giocatore conquista contemporaneamente il terzo Continente, lo spareggio si risolve premiando il giocatore che conquista il Continente che ha richiesto più carte (Asia > Europa > America); se la parità persiste, si risolve in ordine di turno cominciando da colui che detiene il contrassegno Primo Giocatore e ruotando in senso orario (verso sinistra).

Grazie per aver... conquistato il mondo con noi!

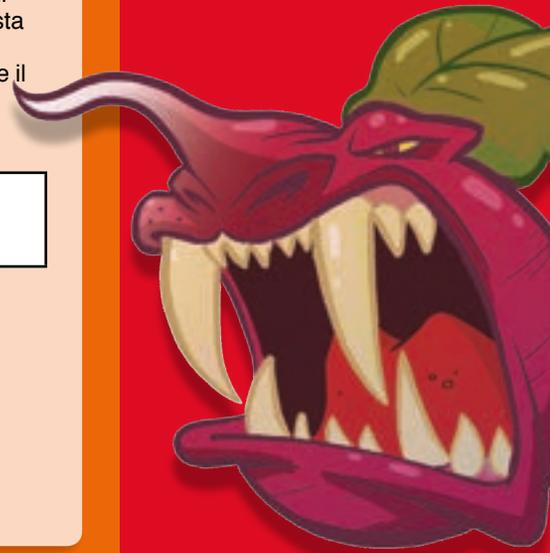
Domande? Non vi preoccupate! Sul canale YouTube ufficiale **Cobblepot Games** trovate il videotutorial dedicato a *FarmerStein™* che chiarirà qualunque dubbio o perplessità!

PROFONDO ROSSO

I **Pomodori Assassini** sono i protagonisti del film parodia horror del 1978 *L'Attacco dei Pomodori Assassini* (*Attack of the Killer Tomatoes!*), il primo di una lunga saga, capostipite dei film trash e demenziali (wacky comedy) che invasero le videoteche negli Anni ottanta.

Il **Ravanello dai Denti a Sciabola** è ispirato al film horror fantascientifico del 1932 *L'isola delle Anime Perdute* (*Island of Lost Souls*), tratto dal romanzo *L'isola del dottor Moreau* (*The Island of Doctor Moreau*, 1896) dello scrittore Herbert George Wells (H.G. Wells) in cui venivano compiuti gli incroci più aberranti tra uomo e animale.

Il **Peperoncino Infuocato** ci riporta ai film americani *Fenomeni Paranormali Incontrollabili* (*Firestarter*, 1984) e *I Figli del Fuoco* (*Spontaneous Combustion*, 1990) oltre che alla torcia umana di Marvels, e alla miniserie a fumetti del 1994 disegnata da Alex Ross.



UN GIALLO DA CHIARIRE

La **Patata-Mosca** è chiaramente ispirata al film horror fantascientifico del 1958 *L'Esperimento del Dottor K. (The Fly)* tratto dal racconto *La Mosca (La Mouche)*, 1957) di George Langelaan. Il film ha avuto seguiti e remake: *La Vendetta del Dottor K. (Return of the Fly)*, 1959), *La Maledizione della Mosca (Curse of the Fly)*, 1965) entrambi interpretati dal mitico Vincent Price e *La Mosca (The Fly)*, 1986) diretto da David Cronenberg.

La **Pannocchia Coccodrillo** attende immobile di aggredire i malcapitati che si inoltrano nei campi di granturco. Richiama due "cattivi" dei fumetti: Killer Croc, antagonista di Batman, e Lizard, nemico di Spiderman (L'Uomo Ragno).

La **Cipolla Robot** ricorda la donna-robot di *Metropolis*, il film muto austriaco del 1927 diretto da Fritz Lang, opera simbolo del cinema espressionista, riconosciuto come modello del cinema di fantascienza moderno. Ha ispirato *Blade Runner* e *Star Wars*.



~AUTORI~

FarmerStein™ è una formidabile opera corale nata dall'incontro di due diverse idee di gioco, quella di **Alex Michieletti** da una parte e quella di **Federico Pierlorenzi** e **Davide Massaccesi** dall'altra. Young Cobblepot li ha "mutati" per ottenere questa divertente quanto dissacrante opera ludica.

Stefano Carreri è l'artista che ha prestato la propria "matita" per illustrare magnificamente le aberrazioni vegetali partorite dalla imperscrutabile fantasia di **Gabriele Mari**, e **Ilaria Ambrosini** ha colorato la splendida copertina.

Dei tre "tenori", Alex è un ravennate del 1991 trasferitosi in provincia di Padova dove si occupa di *trade marketing*. Nel tempo libero, oltre a fare giochi, fa anche un po' di musica. Dalla provincia di Ancona, invece, arrivano sia Davide – classe 1986, magazziniere, sportivo che pratica l'atletica, con la passione che parte dai *videogames* per arrivare ai *boardgames* – che Federico, nato nel 1980, mediatore umanistico e *coach* sia aziendale che sportivo, con la passione per i giochi, da quelli di ruolo fino a estenderli all'impiego nella sua professione.

~CREDITI~

Autori: Davide Massaccesi, Alex Michieletti e Federico Pierlorenzi. **Soggetto:** Gabriele Mari. **Sviluppo:** eNigma.it **Produttore esecutivo:** Giacomo Santopietro. **Direzione artistica:** Gianluca Santopietro. **Illustrazioni:** Stefano Carreri e Ilaria Ambrosini (colori di copertina). **Grafica e impaginazione:** Demis Savini. **Produzione:** Giacomo Santopietro per Young Cobblepot e Stefano De Carolis per Giochi Uniti. **Playtesting:** Livio Valentini (direttore), Matteo Pironi, l'Associazione Ludica Torre Nera di Osimo, Carlo Catena, Michele Crack Marcosignori, Oscar Mostacci, Alessandro Cantarini, Giorgia Gnani, Simona Bonaccorso, Andrea Poni, Paolo Tentelli, Marzia Socci, Giovanni Tentelli, Emma Tentelli e Monica Socci. **Speciali ringraziamenti:** Marco Macrina, Fulvia Di Pasquale.

Edito e distribuito in Italia da Giochi Uniti srl (Via Sant'Anna dei Lombardi, 36 - Napoli - Tel. 081.19323393) su licenza di Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati. I marchi *FarmerStein* e Young Cobblepot sono ™ di Tiopi srl e sono utilizzati da Giochi Uniti dietro autorizzazione. Stratellibri è un marchio di proprietà Giochi Uniti © & ™ 1989-2002-2009-2014-2015-2016-2017-2018 di Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata. www.giochiuniti.it - info@giochiuniti.it **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi: contiene piccole parti che, se ingerite, possono provocare soffocamento.