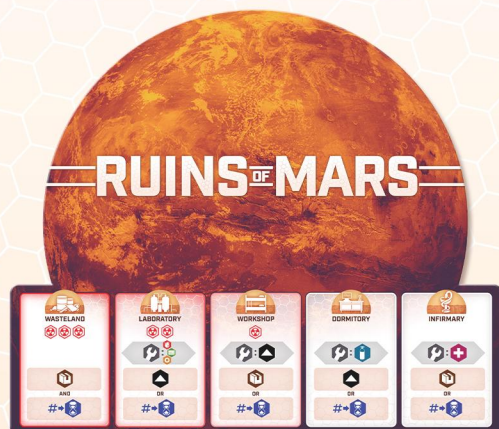


RUINS OF MARS

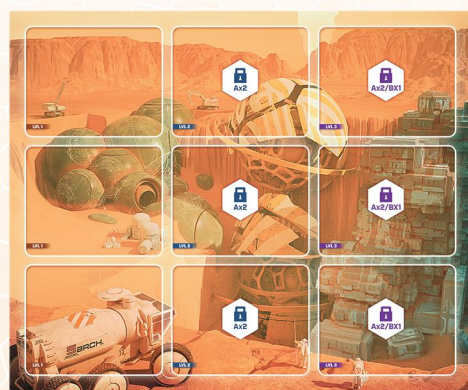
2019-et írunk és a Föld jövője kopár. A szennyezés évei elhomályosították a tájat és a világot szolgáló természetes erőforrásokat alacsony szintre fogyasztották. Az elektromos járművek, a naptechnológiák és az egyéb energiamegtakarító megoldások lassították a problémát. Ennek ellenére az előző generációk hosszú távú rombolását nehéz visszafordítani. Úgy tűnik, a legtöbb Földlakó feladta a reményt. Az egykor nagyszerű bolygó öröksége látható - és úgy tűnik senki sem tud tenni ellene. Egy csoport optimista felfedező azonban utat tört a Marsra, ami egyesek szerint megfordíthatja a sorsunkat.

Az ismeretek kutatása közben ezek a felfedezők remélik, hogy az idegen fajok pusztulásának megértése segíthet a Föld gyors romlásának megelőzésében vagy legalábbis lelassításában. Reprodukálniuk kell a marsi technológiákat, le kell fordítaniuk nyelvüket és el kell kerülniük az út során a túl sok sugárzást, hogy a végén a leghíresebbek legyenek, és megmentés a Földet, amennyire tudják.

TARTOZÉKOK



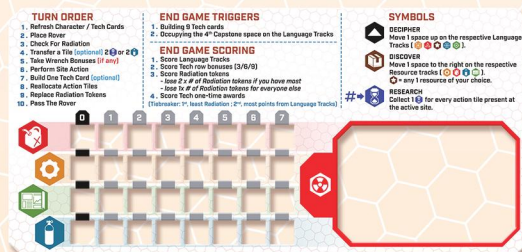
1 bolygótábla



4 játékos tábla



4 karakterkártya



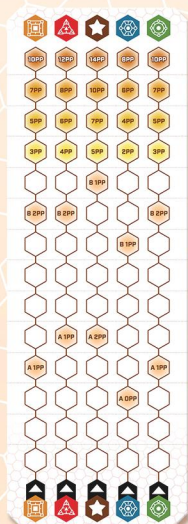
4 technológiatábla



48 technológiakártya (3db 16 lapos pakli)



1 Oxigén ársáv



1 nyelv-tábla



20 nyelvjelző



12 erőforrásjelző



8 nyelvjelző



1 marsjáró



30 homokóra-jelző



20 sugárzásjelző







11 akciólapka

ELŐKÉSZÍTÉS



1 Központi terület előkészítése:
Tedd a **bolygótáblát** és a **nyelvtáblát** a játékerület közepére.

2 Akciólapkák előkészítése:
Keverd össze a **11 akciólapkát**. A bolygótábla minden **mezőjéhez** csapj fel véletlenszerűen **2** akciólapkát, és tedd képpel felfelé egy oszlopba a mező alá. A megmaradt akciólapkát tedd harmadik lapkaként **Wasteland** alá.


3 Játékos tartozékok kiosztása:
Minden játékos választ egy szint és elveszi az ahhoz a színhez tartozó **játékos táblát** és **nyelvjelzőt**. Emellett minden játékos elvesz **1 technológiatáblát** és **5 erőforrásjelzőt**.

4 Játékos tartozékok előkészítése:
Tedd a játékos táblát és a technológiatáblát magad elé. Tegy 1 erőforrásjelzőt a játékos táblád minden **erőforrassávjának** "0" mezőjére (üzemanyag , alkatrészek , tervek  és oxigén ).

5 Nyelvjelzők lehelyezése:
Minden játékos tegye egy-egy **nyelvjelzőjét** az 5 **nyelvsáv** kezdőmezőjére. A jelzőket bármilyen sorrendben egymásra rakhatjátok.

6 Technológiapaklik előkészítése:
a. Válogassátok szét a technológiakártyákat **3 pakliba** szint (hátlap) szerint. Keverjétek meg a paklikat külön-külön.
b. Tegyétek a 3 paklit a játékerület közepére a képen látható módon. Minden **technológiapakliból** csapjátok fel **4** felső **lapot** és tegyétek képpel felfelé egy **oszlopba** a pakli alá. Tegyétek az **oxigén árjelzőt**  a legbaloldalibb oszlop mellé, így a "+4 " a paklisor mellé kerül. (a képen éppenséggel nem ez látszik - ford. meg!)

7 Karakterválasztás:
Minden játékos választ egy karakterkártyát (vagy osszatok véletlenszerűen - ahogy nektek jól esik). Minden játékos tegye a karakterét képpel felfelé a játékerületére.

8 Kezdőjelzők elvétele:
Minden játékos kap **3**  jelzőt.

9 Kezdőjátékos kiválasztása:
Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékos és adjátok neki a **marsjárót**.

4 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉS PÉLDA



RUINS OF MARS



ENGINEER

1. You can't lift your Techs if you have no Techs.

2. You can't lift your Techs if you have no Techs.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



MARS MAP

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



MARS MAP

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



CHARACTER CARDS

DOCTOR

MINER



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



MARS MAP

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



MARS MAP

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.



LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.




LANGUAGE TRACK

1. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

2. Place the appropriate Language Track in the Language Track.

ÁTTEKINTÉS

A Ruins of Mars játékban egy szakértő kutatót játszol, aki vizsgálja a Marson felfedezett ősi romokat. Fejtsd meg az idegenek nyelvét és használd az újonnan felfedezett ismereteket, hogy erőteljes technológiákat fejlessz ki.

Az a játékos a győztes, akinek a legtöbb hírnévpontja (HP) lesz a játék végén. HP-kat szerezhetsz a **nyelvsávokon** haladás-sal és a **technológiakártyák** elkészítésével. Csak vigyázz, ne tedd ki magad túl sok **sugárzásnak** - minden  jelző a játék végén -1HP-t jelent vagy -2HP-t, ha neked van a legtöbb!

A játék annak a körnek a végén fejeződik be, amikor egy játékos befejezi a **9. technológiakártyát**, vagy a **4. nyelv** is eléri a mester szintet. A többi játékos még kap egy utolsó kört, mielőtt a végső pontozást végrehajjtátok.

JÁTÉKMENET

A játékosok a körökét óramutatójárás-irányban hajtják végre, kezdve azzal a játékosal, aki az előkészítéskor megkapta a marsjárót.

Minden kör 7 lépésből áll:

1. **A marsjáró lerakása**
2. **1 akciólapka átrakása**
3. **Villáskulcsbónusz használata**
4. **1 akció végrehajtása**
5. **1 technológia másolása**
6. **Az összes akciólapka áthelyezése**
7. **A marsjáró átadása**



1 LÉPÉS: MARSJÁRÓ LERAKÁSA

A kör elején válassz egyet az **öt mező** közül, ami az **aktív mezővé** válik és tedd rá a **marsjárót**. Teheted a marsjárót ugyanarra a mezőre, mint az előző játékos.

Ha van(nak) **sugárzásjelző**  ikon(ok) az aktív mezőn, tégy annyi  **jelzőt** a játékostáblád sugárzásterületére

Megj.: *Néhány technológiaképesség érvényesülhet a köröd elején. Ezeket a marsjáró lerakása előtt hajtsd végre*

2 LÉPÉS: 1 AKCIÓLAPKA ÁTRAKÁSA

Miután kiválasztottad az aktív mezőt, **elkölthetsz 2**  jelzőt VAGY **2** oxigént , hogy áttégy **1 tetszőleges akciólapkát** egy szomszédos mezőről az aktív mezőre. Az új lapkát tedd az aktív mező akciólapka-oszlopának **aljára**.

Ha **csak 1** akciólapka van a szomszédos mezőn, **NEM** rakhatod át, [mivel minden mezőnek legalább 1 akciólapkát kell tartalmaznia].

Megj.: *Az átrakás teljes árát vagy  jelzővel vagy oxigénnel  kell kifizetned*

AKCIÓLAPKÁK

Minden mezőnél lévő akciólapka meghatározza, hogy melyik **erőforrás, nyelv** és **bónusz** érhető el az adott mezőn ebben a körben, attól függően, milyen akciót hajtasz végre. Amikor végrehajtasz egy akciót egy mezőn, mindig számold össze a mező alatt lévő **összes akciólapkán** lévő ikont. [Más szavakkal, minél több akciólapka van egy mező alatt, annál erősebb akciót hajthatsz végre ott!]



Mindig kell lennie **legalább 1 akciólapkának** minden mező alatt. Nincs **felső korlátja** az egy mező alatt lévő akciólapkáknak [amíg a többi mező alatt marad 1-1 akciólapka]

Minden kör végén az aktív mező alatt lévő **összes** akciólapkát **helyezzétek át**, hogy új lehetőséget nyújtson a következő játékosnak. [L. "Az összes akciólapka áthelyezése"]

AKCIÓLAPKA-IKONOK






Ikon	Bónusz
	Használd az aktív mező villáskulcsbónuszát
	+1  vagy +1 a  nyelven
	+1  vagy +1 a  nyelven
	+1  vagy +1 a  nyelven
	+1  vagy +1 a  nyelven
	+1 bármilyen erőforrás vagy +1 a  nyelven

3. LÉPÉS: VILLÁSKULCSBÓNUSZ HASZNÁLATA

Ezután, ha van **villáskulcs**  **ikon** az aktív mező alatti akciólapkákon (vagy a kártyáid képességén) használhatod az aktív mező **villáskulcsbónuszát**. Ha több villáskulcs  van a mező akciólapkáin (vagy a kártyáidon) a villáskulcsbónuszt **ikonként egyszer** használhatod.



A villáskulcsbónusz minden mezőnél a bal felső részen található.

MEZŐBÓNUSZOK

- **Laboratórium [Laboratory]:** Kapsz 1 üzemanyagot , 1 alkatrészt  vagy 1 tervet  [a választásod szerint].
- **Műhely [Workshop]:** Lépj 1 mezőt egy tetszőleges nyelvsávon.
- **Szállás [Dormitory]:** Kapsz 1 oxigént .
- **Kórház [Infirmary]:** Távolíts el 1 sugárzást  a játékosabládról és tedd a közös készletbe.
- **Pusztaság [Wasteland]:** Nincs bónusz.

4. LÉPÉS: 1 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Ezután válassz az alábbiak közül:

- Hajtsd végre az akciót, ami az aktív mező jobb felső részére van nyomtatva (**felfedezés**  vagy **megfejtés** ) VAGY
- Hajts végre egy **kutatás #➔** akciót.

Megj.: A pusztaság mezőn végrehajthatod a felfedezés ÉS a kutatás akciót is.

FELFEDEZÉS AKCIÓ

Használd a felfedezés akciót, hogy begyűjtsd a technológiák másolásához szükséges erőforrásokat.

Minden, az aktív mező akciólapkáin lévő , ,  vagy  ikonért gyűjts be **1 megfelelő színű és ikonú erőforrást**. A megszerzett erőforrásokat a játékosablád megfelelő erőforrassávján lévő jelző mozgatásával tudod nyilvántartani.

Minden, az aktív mező akciólapkáin lévő  ikonért **1 tetszőleges erőforrást** kaphatsz.



A felfedezés akció használatával ennél a műhelynél kapsz 1 üzemanyagot és 2 alkatrészt

MEGFEJTÉS AKCIÓ

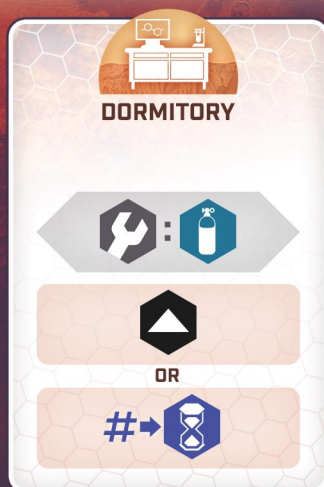
Használd a megfejtés akciót, hogy többet tudj meg a romokban lévő titokzatos ősi nyelvről.

Az aktív mezőnél lévő akciólapkákban lévő minden színes ikonért haladj 1 mezőt azon a **nyelvsávon**, ami **megfelel** az adott **színnek és ikonnak**.

Annak érdekében, hogy a jelződet a **zárókőmezőre** tedd egy nyelvsávon, meg kell felelned a **nyelv mesterszint** feltételeknek (lásd oldalsáv).

Megj.: A nyelvsávra nyomtatott HP-kat a csak a játék végén kapjátok meg.

PÉLDA:




DORMITORY

Wrench and Bed icon

OR

Hourglass icon






INFIRMARY

Wrench and Cross icon

OR

Hourglass icon



A megfejtés akció használatával a szállásnál ezekkel az akciólapkákkal növelheted a tudásodat a  nyelv-nél 1-gyel,  -nél 2 vel, és  -nél 2-vel.

KUTATÁS AKCIÓ

Használd a kutatás akciót, hogy homokórajelzőket szerezz, amiket elkölthetsz a karakter- és technológiaképességek aktiválásához.

Kapsz 1  jelzőt **minden**, az aktív mezőnél lévő **akciólapkáért**. (Fontos, hogy 1-et **lapkánként** és NEM ikononként!)

Bármelyik mezőnél választhatod a kutatás akciót a rányomtatott mezőakció helyett. A kivétel a **pusztaság mező**, ahol végrehajthatod **mind** a kutatás akciót, **mind** a felfedezés akciót. [Csak vigyázz az sugárzással!]

MESTERSZINT EGY NYELVBŐL

A **mesterszint** elérése egy nyelvből azt jelenti, hogy egy nyelvjelző a **zárókőre** lép a nyelvsávon. Minden nyelvből csak egy játékos érheti el a mester-szintet - ha egy nyelv eléri a mester-szintet, **más játékos már nem** lehet a mestere.

Annak érdekében, hogy mestere légy egy nyelvnek, elég **3-as szintű technológiát** kell létrehoznod. Nem lehetsz **több** nyelv mestere, mint ahány 3-as szintű technológiát befejeztél.



Például, az első nyelv mesterévé válásához legyen **legalább 1 3-as szintű technológiád** a technológiatábládon. Ha már egy nyelv mestere vagy és egy második mestere akarsz lenni, **legalább 2 3-as szintű technológiára** van szükség.


Megj.: Mivel legfeljebb 3 3-as szintű technológiád lehet, nem lehetsz 3-nál több nyelv mestere.

Ha nem lehetsz egy nyelv mestere, mert nincs elég 3-as szintű technológiád vagy mert egy másik játékos már a mestere lett, nem haladhatsz túl a sáv utolsó előtti mezőjén (semmiképpen).



KÉPESSÉG HASZNÁLATA


A **karacterkártyák** és néhány **technológia** képességét  jelző elköltésével aktiválhatod. Elkölthetsz 1  -t **bármikor** a körödben, hogy aktiválj egy képességet, akár még az abban a körben másolt technológiáját is.


Minden  képesség **körönként csak egyszer** használható.

5. LÉPÉS: 1 TECHNOLÓGIA MÁSOLÁSA

Miután végrehajtottad az akciódat, **másolhatsz 1 technológiát**, az **erőforrás ár** kifizetésével és **technológiatábládra** rakásával. A technológiát elveheted a központi területen lévő egyik **képpel felfelé lévő** oszlopból, vagy a **technológiapakliból**. Minden körben csak egy technológiát másolhatsz.

TECHNNOLÓGIA KIFIZETÉSE

A **képpel felfelé lévő technológia** elkészítéséhez ki kell fizetned az erőforrás árát és az sávon lévő **oxigén**  **árát**. Miután lemásoltad a technológiát, csúsztasd lejjebb a technológiákat a sávon, feltöltve az üres helyet, majd csapj fel egy újat a pakli tetejéről, és tedd a "+3 " helyre.

A **pakliban** lévő technológia elkészítéséhez először fizess **4 oxigént** , majd nézz át **egy** választásod szerinti paklit. Fedd fel a kártyát és fizesd ki az erőforrásárát. Ezután keverd meg a paklit

Megj.: Bármikor megnézheted a technológia referenciát vagy átnézheted a technológiapaklikat (utána keverd meg), hogy lásd, milyen technológiák maradtak az egyes paklikban.

TECHNOLÓGIA LERAKÁSA

Miután fizettél a technológiáért, tedd képpel felfelé a technológiatábládra.



A technológiát leteheted a táblád megfelelő oszlopában lévő **üres** cellára. Az **1. szintű** technológiák az első oszlopba kerülnek, a **2. szintűek** a 2. oszlopba és a **3. szintűek** a 3. oszlopba. Ha egyszer leraksz egy technológiát, a későbbiekben semmilyen módon nem mozgathatod el.

Ha technológiatábládon egy oszlop **betelik**, **nem** készíthetsz több olyan szintű technológiát. Ez azt jelenti, hogy **legfeljebb 3** azonos szintű **technológiád** lehet.

Megj.: Fontos, hova teszed a technológiákat! A játék végén bónusz HP-t kapsz a technológiatábládon lévő minden **teljes sorért**, amin **3 azonos besorolású [A/B/C/D]** vagy **3 különböző besorolású technológia** van (lásd a Végző pontozás lejjebb).

TECHNOLÓGIASZINT ÉS NYELV ELŐFELTÉTEL

Csak akkor készíthetsz **2. és 3. szintű technológiát**, ha a **nyelvsávokon** megfelelően előrehaladtál.

- **1. szint:** Bármikor készíthetsz 1. szintű technológiát.
- **2. szint:** Csak akkor készíthetsz 2. szintű technológiát, ha legalább **2** nyelvsávon elérted az **“A”** mezőt.
- **3. szint:** Csak akkor készíthetsz 3. szintű technológiát, ha legalább **2** nyelvsávon elérted az **“A”** mezőt ÉS legalább **1** nyelvsávon elérted az **“B”** mezőt

Megj.: Ha teljesíted egy magasabb szintű technológia készítésének a feltételeit, akkor is létrehozhatod, ha még nem készítettél alacsonyabb szintű technológiát.



TECHNOLÓGAJUTALMAK

Amikor létrehozol egy technológiát, **azonnali jutalmat** vagy **folyamatos képességet** kaphatsz:

Egyszeri: Azonnal megkapod a mutatott homokórajelzőt, erőforrást vagy nyelvsávhaladást.

Játék végi: További HP-k a játék végén.

Ingyen képesség: Használhatod körönként egyszer a feltüntetett időpontban (pl. erőforrást kapsz a köröd elején).

 **képesség:** Használhatod körönként egyszer, bármikor a körödben kifizetve 1 -t.

6. LÉPÉS: AZ ÖSSZES AKCIÓLAPKA ÁTHELYEZÉSE

Miután végrehajtottad az akciót, az aktív mezőnél lévő akciólapkákat át kell helyezni a táblán lévő többi mezőhöz, az alábbi folyamattal:

- 1 Az aktív mezőnél lévő összes lapkát fordítsd képpel lefelé és keverd össze.
- 2 Válassz ezen képpel lefelé lévő lapkák közül egyet véletlenszerűen, és tedd képpel felfelé az aktív mező alá.
- 3 Ezután véletlenszerűen válassz egy másik képpel lefelé lévő lapkát, és tedd képpel felfelé az aktív mezőtől **közvetlenül jobbra lévő mezőhöz** (az új mező alatti sor aljára rakva). Ismételd ezt az összes többi lapkával, minden lapkát **eggyel jobbrább lévő mező** alá rakva, mint az előzőt, amíg az összes lapkát elhelyezed.

Megj.: Amikor a következő lapkát kell leraknod az Kórház (Infirmary) alá rakott lapka után, ezt a következő lapkát tedd a pusztaság (Wasteland) alá, (megkerülve a bolygót), és folytasd jobbra, ha szükséges.

PÉLDÁUL: [*a példának köze nincs a szabályhoz - ford. megj.]



After taking an Action at the Dormitory, you must reallocate the tiles there.

First, shift the 3 tiles down, maintaining their order.

Place the bottom tile back at the Dormitory.



Place the next tile at the Infirmary.

Since the Infirmary is at the end of the row, the final tile is placed on the left-most Site [the Wasteland].
You are now finished reallocating.

7. LÉPÉS: MARSJÁRÓ ÁTADÁSA

Miután befejezted a köröd, add a **marsjárót** a tőled **balra** lévő játékosnak. Most az ő köre következik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végét az alábbi események BÁRMELYIKE kiváltja:

- Egy játékos elkészített **9 technológiakártyát** (betelt a technológiatáblája)
- **4 nyelvnél** elérték a **mester** szintet (az 5 nyelvsáv közül bármelyik 4-nél játékosjelző van a zárókörmezőn).


Miután befejeződik annak a játékosnak a köre, aki kiváltotta a játék végét a 9. technológiája elkészítésével vagy a 4. nyelv mester szint elérésével, az összes **többi** játékosnak van egy végső köre. Ezután a játék befejeződik és a játékosok végrehajtják a végső pontozást.




VÉGSŐ PONTOZÁS

Először a játékosok HP-kat kapnak minden **nyelvsávon** elért helyzetük alapján: • Mind az 5 nyelvsávon minden játékos megkapja a nyomtatott HP-t, ami azon a **mezőn** van, **amin a jelzője áll**, vagy amit elhagyott - amelyik a nagyobb. Ezután a játékosok bónusz kapnak a **technológiatáblájukon** lévő **teljes sorokért**.

Megj.: Csak a technológiatáblád soraiért kapsz bónuszt, az oszlopaiért nem.

- Minden játékos **9 HP-t** kap soronként a technológiatábláján, amiben **3 egyforma besorolású (A/B/C/D) technológia** van.
- Minden játékos **6 HP-t** kap soronként a technológiatábláján, amiben **3 különböző besorolású (A/B/C/D) technológia** van.
- Minden játékos **3 HP-t** kap **teljes** soronként a technológiatábláján, amiért nem kapott pontot az előző 2 bónusznál.

Végül a játékosok HP-t veszítenek a **sugárzásjelzőkért** :

- A **legtöbb** -vel rendelkező játékos (vagy játékosok egyezése esetén), veszít **2HP-t** minden, a játékos tábláján lévő -ért. Az összes többi játékos veszít **1HP-t** minden, a játékos tábláján lévő -ért.

DÖNTETLENEK

Döntetlen esetén az egyenlő játékosok közül a **kevesebb sugárzással** rendelkező játékos nyer. Ha így is egyenlő, akkor közülük az a játékos nyer, aki több HP-t szerzett összesen a **nyelvsávokról**.

KARAKTERKÉPESSÉGEK



MÉRNÖK

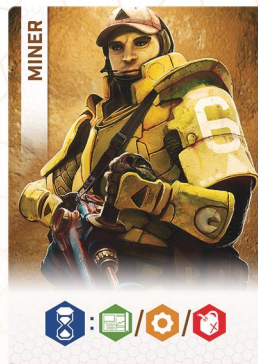
Elkölthetsz 1 -t, hogy aktiváld bármelyik képességet a technológiatábládon, amit **már használtál** ebben a körben (Ez annak számít, mintha kifizetted volna a képesség árát).

Ezt a képességet **kétszer** használhatod körönként, de mindig **más** képességet kell választanod; **nem** használhatsz egy képességet háromszor egy körben.



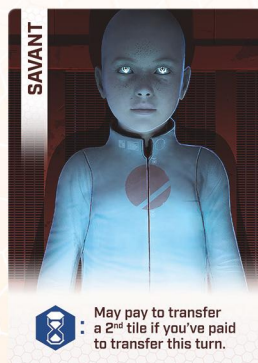
ORVOS

Körönként egyszer elkölthetsz 1 -t és 1 -t, hogy **eltávolíts 1** sugárzást a játékosabládról.



BÁNYÁSZ

Körönként egyszer elkölthetsz 1 -t, hogy kapj 1 üzemyanyagot , 1 alkatrészt vagy 1 tervet .



TUDÓS

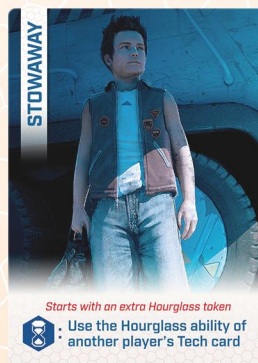
Miután átraktál egy akciólapkat, elkölthetsz 1 -t plusz az átrakás árát (2 -t vagy 2 -t), hogy átrakj egy **második** akciólapkat. Ennek is egy **szomszédos** mezőn kell lennie, és továbbra is minden mezőnél kell maradnia 1 lapkának.



PROFESSZOR

Körönként egyszer elkölthetsz 1 -t, hogy haladj 1 mezőt azon a nyelvsávon, ahol legtöbbet haladtál.

Ha **egyenlőség** van a legnagyobb haladásban két vagy több nyelvsávon, **válassz egyet** közülük. Hagyd figyelmen kívül azokat a nyelvsávokat, ahol **nem tudsz** haladni (mert már mestere vagy annak a nyelvnek, vagy mert nem felelsz meg a mesterré válás feltételeinek.)



POTYAUTAS

Elkölthetsz 1 -t, hogy aktiválj egy **másik játékos** technológiatábláján lévő technológiakártyát, amin képesség van. (Ez annak számít, mintha kifizetted volna a képesség árát). Nem használhatod másik játékos **karakterképességét**.



KERESKEDŐ

Elkölthetsz 1 -t, hogy használd az aktív mező **villáskulcsbónuszát**. Ezt körönként **kétszer** teheted meg, **bármikor** a körödben (nemcsak a "Villáskulcsbónusz használata" lépésben).

IMPRESSZUM

Játékterv: Don Riddle

Karakterképek, dobozborító: Ronan Le Fur

Technológiai kártyák: Calder Moore

Grafikai terv: Sebastian Koziner

Játékfejlesztés: Sen-Foong Lim, Scott Veenvliet

Projektvezetés: Andrew Russell Birkett

Kiadó: Atheris Games

Magyar fordítás: Guszty [rozvanyia@gmail.com]



© ATHERIS GAMES 2019-2020
WWW.ATHERISENTERAINMENT.COM

Köszönjük, hogy játszol a RUINS OF MARS-sal!

Értékeljük, hogy játszol velem, és reméljük, annyira élvezted, mint mi!

Készítőként szeretjük látni, ahogy a rajongók élvezik a munkánk gyümölcsét, így kérünk, oszd meg a képeidet velünk [@AtherisGames](https://twitter.com/AtherisGames) a [#PlayAtheris](https://twitter.com/PlayAtheris) és [#RuinsofMars](https://twitter.com/RuinsofMars) hashtaggel.

Alig várjuk, hogy láthassuk a nagyszerű fotókat a játékról.

Ismét köszönjük, hogy támogatsz az Atheris Games-t!
Ha bármilyen megjegyzésed, kérdésed vagy gondod van, bátran írd nekünk a snakes@atherisentertainment.com címre.

1. SZINT

[[2 példány mindegyikből]]

BACKUP TANKS **B**

LOSES 1

LVL 1

FUEL PUMP **C**

LVL 1

TRAINING MODULE **B**

one time

LVL 1

GAMMA PILLS **D**

LOSES 3
one time

LVL 1

ENERGY COLLECTOR **D**

WHENEVER YOU COUNT

ADD 1

LVL 1

SOLAR PANELS **A**

LVL 1

SUPPLY STASH **C**

GAIN 4

one time

LVL 1

ZOOM SERUM **A**

2X

one time

LVL 1

TRANSLATOR **C**

LVL 2

OXYGENERATOR **A**

AT THE START OF YOUR TURN

LVL 2

MASTER MODULE **C**

GAIN 4

one time

LVL 2

PRIME FILTER **A**

+2 PP

at endgame

LVL 2

HYPER IMPLANTS **B**

←→

[[When you transfer, can take tile from ANY site]]

LVL 2

PSIONIC SCREWDRIVER **D**

LVL 2

PROTOTYPE **B**

☢️ : 2nd ←→

[[If you transferred a tile this turn, you may take a radiation to transfer a 2nd tile]]

LVL 2

BRAIN BOOSTER **D**

Move up 1 on each Language Track

one time

LVL 2

SPARK CANNON **A**

AT THE START OF YOUR TURN

LVL 3

PULSE HELMET **D**

LOSE 1 AT THE START OF YOUR TURN

LVL 3

MIRROR DRIVE **B**

Copy the "one time" effect of another built TECH in play [[any player's]]

one time

LVL 3

PUZZLE IDOL **D**

YOUR TECH SCALE CHANGES TO 4/8/12

at endgame

LVL 3

MYSTIC WRENCH **B**

LVL 3

ROSETTA-X **C**

AT THE START OF YOUR TURN

LVL 3

TIME JOLT **A**

2X

one time

LVL 3

KNOW BELL **C**

+4 PP

at endgame

LVL 3

3. SZINT

[[2 példány mindegyikből]]