



TOM LEHMANN

RACE FOR THE GALAXY

Kiegészítőcsomag #2 Idegen Eszközök

Amikor egy hatalmas, titokzatos *Idegen bolygó* tűnt fel egy törpecsillag közelében, rivális kutatócsapatok indultak, hogy felfedezzék a belsejüket és értékes Idegen eszközöket szerezzenek. Fel tudod építeni a legsikeresebb és legerősebb birodalmat az űrben miközben felfedezed az Idegenek titkait?

ÁTTEKINTÉS

Az *Alien Artifacts* új Induló világokat, játék- és akciókártyákat, GYP lapkákat (az 5. játékosnak) és Idegen bolygó szabályokat ad a *Race for the Galaxy*hoz.

Ez a kiegészítő egy komplett kiegészítőkészletet alkot. Csak a *Race for the Galaxy* alapjátékkal használható, az első három kiegészítő nélkül!

Add hozzá az új kártyákat és kezdődhet a játék! Az *Orb Game*-et csak a később add hozzá!

TARTALOM

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 5 induló világ kártya, (5-9) | 2 bolygó játék összegzőkártya |
| 41 játékkártya | 10 fa felfedezőcsapat |
| 9 akciókártya az 5. játékos számára | 5 fa sorrendkorong |
| 2 fő légzsilip kártya (2 oldalas) | 1 sorrendjelző |
| 2 kis légzsilip kártya (2 oldalas) | 9 GYP lapka: 7 db 1-es, 1 db 5-ös és 1 db 10-es |
| 30 bolygó kártya (szürke hátlappal) | 30 eszközjelző |
| 15 bolygó kártya (zöld hátlappal) | 15 eszközjelző |
| 5 <i>Explore: Orb</i> akciókártya | |

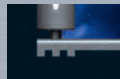
Óvatosan nyomkodd ki a sorrendjelzőt, a GYP lapkákat és a eszközjelzőket a keretből az első játék előtt! Csak egy pakli kártyát használj a nem Bolygó játékokhoz!



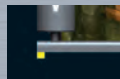


KÁRTYÁK HOZZÁADÁSA

Az *Alien Artifacts* az *Orb Game* szabályai nélkül is játszható. Egyszerűen add hozzá az új Induló világokat és a játékkártyákat az alapjátékhoz és vedd ki az első kiegészítőcsomag összes kártyáját, amiknek 1-3 szürke jel van a bal alsó sarkában.



Használd az új Induló világokat és a játékkártyákat. Az *Alien Artifacts* kártyákon arany jel van. Az akciókártyák, a GYP lapkák az 5. játékosnak, és az 5. kezdőkéz is benne van.



Ne használj bolygó kártyákat, Idegen eszközjelölőket, sorrendjelzőt, korongot vagy figurát. Mellőzz minden képességet, ami a *Felfedező csapatra* (👤) hivatkozik és minden győzelmi feltételt ami az Idegen jelölőkre hivatkozik. Néhány fejlesztés jobban specializált, de használható nem bolygó játéknál is.

Induló világ kiosztás (hacsak nem a javasolt leosztást használod): válogasd szét az induló világokat a rajtuk lévő kék (páros) és piros (páratlan) szám alapján két csoportba. Keverd meg a két paklit külön, és ossz ki minden játékosnak egyet mindkét pakliból képpel lefelé. Keverd össze a megmaradt induló világokat a játékkártyákkal és ossz ki hat lapot minden játékosnak. A játékosok, miután megnézték mind a nyolc kártyájukat, eldobják az egyik induló világot és két játékkártyájukat. A játékosok *ezután* egyszerre felfedik a választott induló világukat, és kezdődik a játék.

Képességek. A legtöbb új képesség az előzőek variációi. Ezekon nincs szöveges leírás. A részletes magyarázatuk a 9. oldalon található.

Ez a kiegészítő tartalmaz két *Fizess-katonai-nilágért* (🔴🔴) képességet, ami hasonlít a *Contact Specialist* képességéhez. A *Fizess-katonai-nilágért* képességek nem kombinálhatók egymással

Két világ, az *Alien Uplift Chamber* és a *Rebel Resistance* változó GYP-t ér, hasonlóan a 6-ba kerülő “?” fejlesztésekhez.

Néhány képesség, mint pl. a *Rebel Uplift World*-é, ami a tulajdonos 🌿világainak számával megegyező Hadsereget ad, a tablón lévő kártyákra vonatkozik, így csak a Letelepdesi fázis elején meglévő kártyák számítanak.

Az újonnan letett világokról szerzett áruk és kártyák, ellentétben a képességekkel, *felhasználhatók* abban a fázisban, amikor lehelyezték őket (miután az adott lehelyezett világot teljesen kifizették vagy elfoglalták).





ORB GAME (BOLYGÓ JÁTÉK)

Bevezetés. A játékosok felfedezik az Idegen bolygót, építkeznek a központban, Idegen eszközöket keresnek. Ezek GyP-okat, egyszeri képességeket, kedvezményt, átmeneti Hadsereget vagy Idegen árukat adnak, befolyásolják a bolygó felfedezését. A játékos Hadserege és fejlesztései ebben a körben befolyásolják a bolygó felfedezést. Ha a bolygókártyák elfogynak, a játék befejeződik (a kör végén).

Mivel a bolygó játék hosszabb, mint a szokásos *Race for the Galaxy*, azt javasoljuk, először csak az *Alien Artifacts* új kártyáit használjátok.

Előkészítés. Készítsd elő a játékot a szokásos módon, az alábbi eltérésekkel:

1. Adj minden játékosnak egy *Explore: Orb* akciókártyát, két Felfedező csapatot (👤 👤) és egy korongot (🌀). Az új játékosok kapnak egy összefoglaló kártyát.
2. Keverd össze a szürke **A** és zöld **B** bolygókártyákat külön. Ahány játékosal kevesebb van mint 5, végy ki 6 **A** és 3 **B** kártyát a játékból (anélkül, hogy megnéznéd). Ossz 3 **A** bolygókártyát minden játékosnak (ne nézzétek meg). Tedd a többi **A** lapot a **B** kártyák *tetejére* létrehozva a bolygó paklit 📁.
3. Tedd le a két fő légszilip kártyát az asztal közepére úgy, hogy átfedésben legyenek egy nagy légszilipet alkotva. 
4. Keverd össze a barna/zöld **A** és sárga-zöld **B** eszközjelzőket képpel lefelé és rakd a másik két légszilip kártya mellé, egymás közelébe.
5. Anélkül, hogy megnéznék a bolygókártyáikat, a játékosok kiválasztják az Induló világukat és a kezdőkártyáikat. Ezután annak a játékosnak a sorrendkorongját, akinek a legkisebb számú Induló világa van, tegyük a sorrendjelzőre a nyíl csúcsához, jelezve, hogy ez a játékos indul a legmagasabb bolygó prioritással. Ezután órajárás szerint a többi játékos is tegye le a korongját egymás után. 
6. Fordított bolygó prioritási sorrendben minden játékos megnézi a bolygókártyáit, kijátsszik egyet (l. 5. oldal) és elhelyezi egy kutatócsapatát a fő légszilip (l. 3. pont) egy *szabad* sarkában. 5 játékos esetén az utolsó játékos - aki az első a bolygó prioritásban - a kutatócsapatát a fő légszilip közepére helyezi. 

3 játékos példa kezdőállás

Kezdődik a játék.






Játék. A játék szokásosan folyik, azzal az eltéréssel, hogy bolygó lépés következik a normál *Felfedezés* fázis előtt, ha egy vagy több játékos a *Felfedezés* akciót választja.

Fontos: Nemcsak az *Explore: Orb* (*Felfedezés: Bolygó*) akció esetén, hanem a *Felfedezés: +1, +1* vagy a *Felfedezés: +5* esetén is következik bolygó lépés.

Bolygó lépés. Azoknak a játékosoknak a korongját tegyük a sorrendjelző tetejére, akik *Felfedezés: Bolygó* akciót választottak. Ha több ilyen játékos van, tartsuk meg az egymáshoz viszonyított sorrendjüket.

A sorrendjelzőn hat hely van, hogy könnyebb legyen csúsztatni a korongokat, még 5 játékos esetén is, létrehozva egy üres helyet a korong áthelyezése előtt.

Ezután a játékosok sorrendben végrehajtanak bolygó akciókat vagy passzolnak:

- a *Felfedezés: Bolygó*-t választó játékos mindhárom (különböző) bolygó akciót végrehajthatja.
- a többi játékos két (különböző) bolygó akciót hajthat végre.
- a passzoló játékos felrakja a korongját a legfelső helyre és visszarakhatja bárhány *Felfedezőcsapatát* bármelyik lehelyezett légszilip mezőre .


(Ha több játékos passzol ugyanabban a bolygó lépésben, mind felmozognak a sorrendjelző tetejére, de a végén fordított sorrendben találják magukat.)

A bolygó akciók: *Felfedezőcsapat(ok) mozgatása*, *Bolygókártya kijátszása*, *Bolygókártya húzása*. A bolygó akciókat ebben a sorrendben *kell* végrehajtani.

Miután minden játékos végrehajtotta a bolygóakciót vagy passzolt, folytassuk a normál *Felfedezés* fázissal, majd a kör további részével.

Felfedezőcsapat(ok) mozgatása. A játékos mozgathatja mindegyik Felfedezőcsapatát legfeljebb 4 hellyel a légszilip és bolygókártyák alkotta pályán.

A játékosok egy Felfedezőcsapattal kezdenek. Az *Alien Research Ship* (*Idegen Kutatóhajó*) fejlesztéssel lehet a másodikhoz hozzájutni.

Minden négyzet egy mező; a nagy légszilip 1 mező; a mozgás egy olyan mezőről, ahol *teleport* () van, egy másik *teleportba*, szintén egy lépésnek számít. A Felfedezőcsapatok nem mozoghatnak átlósan.

A Felfedezőcsapatok beléphetnek, áthaladhatnak vagy befejezhetik a mozgásukat másik csapat által foglalt mezőn (legyen saját vagy másik játékos csapata).

A Felfedezőcsapatok nem mehetnek át a falon.

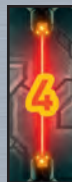




A Felfedezőcsapatok áthaladhatnak a *lézerkapukon*, ha az aktuális Hadseregük (beleértve a speciális Hadsereg vs. Idegen) \geq mint a kapu ereje.

A bolygólépés közben a játékos használhatja a *Letelepelési* képességét hogy átmenetileg növelje a Hadseregét. Ez a hatás a *Felfedezés* fázis végén elmúlik.

A *Fizess Katonai viláért* lézerkapun való áthaladáshoz *nem használható*.



A Felfedezőcsapatnak be kell fejeznie a mozgását, ha olyan helyre lép, ahol eszközzelző van (A, B) és fel kell vennie azt. Ha az eszköz *keltetőcsövön* van (!?), csak A kártyákon), a játékosnak azonnal húznia kell egy bolygó kártyát, és ki kell játszania, azzal a megkötéssel, hogy *nem lehet* átfedésben azzal a kártyával, ahol ez a felfedezőcsapat áll.



keltetőcső



Példa: A felfedezőcsapat, amelyik olyan birodalomhoz tartozik, amelyiknek van 6 erjű Hadserege, mozog a nagy légszilipből a szomszédos teleportra (1), ezen keresztül egy másik kártyán lévő teleportra (2), majd keresztülhalad egy 4 erősségű lézerkapun egy olyan helyre, ahol eszköz van(3). Ez a felfedezőcsapat befejezi a mozgását és felvesz egy jelzőt, annak ellenére, hogy csak 3 helyet lépett.

Bolygó kártya kijátszása. Ez opcionális, kivéve a játékelőkészítéskor ill. ha eszközzelzőt húz keltetőcső helyről. Aki csak 2 bolygó akciót hajt végre a 3-ból, választhatja ezt, úgy hogy nem rak le kártyát (elkerülendő a bolygó kártya húzását).

A játékelőkészítés során, ha egy játékos nem tudja kijátszani egyik bolygó kártyát sem, fel kell fedje azokat, és nem rak le egyet sem. Ha a játékos nem tudja kijátszani a keltetőcső eszköz felvétele miatt húzott lapját (nagyon ritka), fel kell fedje azt, és kikerül a játékból (anélkül, hogy pótolnák).

Minden új kártya kapcsolódik a bolygóhoz és illeszkedik a mintához.

Amikor lehelyezünk egy kártyát, illeszkedhet egy meglévő széléhez, de le is fedheti egy már létező kártya egy részét, de legalább egy olyan részt le kell fednie, amit másik kártya nem fed le. Az olyan négyzetek, amin eszköz, felfedező csapat vagy légszilip van, *nem fedhetők le*. Az üres jelző helyek és a (nem légszilip) teleport helyek lefedhetők.



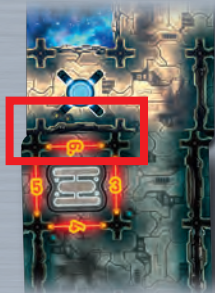
légszilip kártya négyzet





Az újonnan lerakott kártya *szélének*, ami lefedi a már létező bolygó peremét (csak annak) azonosnak kell lennie vagy “rosszabbá” kell tennie a perem szélét, lecserélve egy nyitott helyet lézerkapura vagy falra, vagy lézerkaput egy erősebb lézerkapura vagy falra.

Helytelen:
Nem cserél-
hetsz le falat
lézerkapura

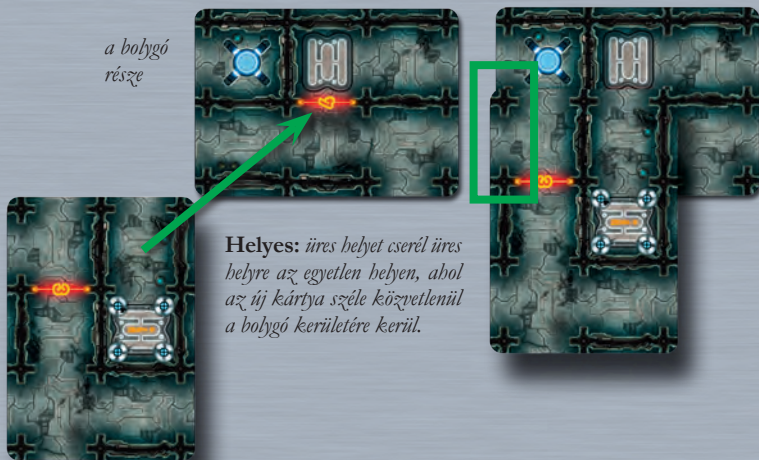


Helyes:
falat cserél
falra



Fontos: A többi kártyaszél és a bolygó egyéb peremét nem kell figyelembe venni. Csak az számít, ahol az új kártya szélé találkozik a bolygó peremével. Az egyéb kártyaszélek, amik a bolygónak nem a peremével találkoznak, *lecserélhetnek* falat vagy lézerkaput üres helyre; hasonlóan a bolygó peremén lévő falak és lézerkapuk lefedhetők az újonnan lerakott kártya belső területeivel.

*a bolygó
része*




Helyes: *üres helyet cserél üres helyre az egyetlen helyen, ahol az új kártya szélé közvetlenül a bolygó területére kerül.*

Lehetséges körbefalazni, vagy kizárni felfedezőcsapatot bolygókártya kijátszásával. (A játékos passzolhat, hogy visszavigye a felfedező csapatait bármelyik légzsilipbe.)






A keltetőcső miatt felhúzott kártya lehelyezésekor nem lehet semekkorra átfedésben azzal a kártyával, amin a felfedezőcsapat áll (még a sarkával sem!).

Bolygó kártya kijátszása után, fel kell húzni egy megfelelő színű jelölőt () és le kell rakni (anélkül, hogy megnéznénk) mindegyik jelölőhelyre képpel lefelé.


Bolygó kártya húzása. Ha még van, húzz egy bolygó kártyát a pakliból. A bolygó kártyák nem számítanak bele a kezdben lévő kártyákba; a nálad lévő kártyák *száma* mindenki számára tudható, és *nem* dobhatod el őket fizetségül.


Ha a bolygó kártya-pakli elfogy, a játék a *kör végén* befejeződik.

Eszközjelölők (). Amikor felhúzol egy eszközjelölőt, megnézheted, de tartsd képpel lefelé, amíg fel nem használod.

A legtöbb jelölőnek képessége van: módosítja a tulajdonos felfedezőcsapatának mozgását a bolygón, kedvezményt, átmeneti Hadsereget ad, vagy idegen árut egy fázisra. A jelölő használatához fordítsd képpel felfelé. Minden képesség csak egyszer használható, hogy módosítsa egy csapat mozgását vagy egy akciót. Használható több jelölő képességét is ugyanannak a mozgásnak vagy akciónak a módosításához. A jelölő képességei összedóznak egymással és a kártyák képességeivel.

Néhány jelölőn két képesség is van. Csak az *egyiket* használhatod.

A játék végi pontozáskor csapd fel a nem használt jelölőket. Ezután az *összes*, a játék során felcsapott jelölő pontot ér. A legtöbb eszköz 1 vagy több GYP-t ér (rá van írva). A Génmanipulált (Uplift) jelölők GYP-ja a játék végén a bolygón *látbató* Génmanipulált keltetőállomások () számától függően változik.

A bolygó kártyák lehelyezése (különösen az utolsó fordulóban) befolyásolja ezt a Génmanipulált keltetőállomások () lehelyezésével, lefedésével.

A három 6-ba kerülő fejlesztés 1 GYP-t ér minden adott típusú eszközjelölőért, amit a játékos begyűjtött (akár használta a képességet, akár nem).

ESZKÖZKÉPESSEGEK



Egy felfedező-csapat további 4 helyet mozoghat

Ez nem használható arra a csapatra, amelyik felvett egy jelölőt (mivel annak a mozgása véget ért)



Az egyik felfedező-csapatod átmehet egy falon (vagy lézerekapun) a mozgása közben

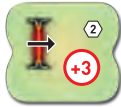




Az egyik felfedezőcsapatod átmehet egy, a Hadseregédnél erősebb lézerkapun, vagy növelheted a Hadseregédet az adott értékkel (1,2,3) ennek a fázisnak a végéig



Választhatod, hogy növeled a Hadseregédet a Felfedezés alatt (ha ez az emelés lehetővé teszi, hogy több lézerkapun is átmenjen a csapatod) ahelyett, hogy ezt a jelölőt elhasználnád egy lézerkapun áthaladáshoz.



Csökkenti egy fejlesztés lehelyezésének árát az adott értékkel (-2 vagy -3)



Terraforming Unlimited további 1 GyP-ot ad minden Alien Science (Idegen Tudomány) jelölőért (☒).



Csökkenti egy nem katonai világ lehelyezésének árát az adott értékkel (-2 vagy -3)



Terraforming Unlimited további 1 GyP-ot ad minden Alien Science (Idegen Tudomány) jelölőért (☒).



Csökkenti az árat vagy növeli a Hadseregét 2-vel a Genetikai világok (🟢🟢) esetén a fázis végéig.



(mindkét jelző) 1 GyP-ot ér minden látható Génmanipulált keltető után (🚗) a játék végén.

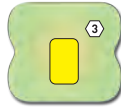
Az arany "B" Alien Uplift +2 GyP-ot ad a játék végén (nincs képessége)

Az Uplift Alliance 1 további GyP-ot ad minden Alien Uplift jelzőért (☒)



Kijátszható Idegen technológia áruként bármelyik fázisban

Ennek az eladásához a Feldolgozás: Kereskedelem akciót kell választani



Ennek az eladásához a Feldolgozás fázisban szükség van egy nem használt Idegen Technológia eladási képességre

Az Alien Research 1 további GyP-ot ad minden Alien Technology jelzőért (☒)

ÚJ KÁRTYÁK KÉPESSÉGEI (fázisok szerint)

LEHELYEZÉSKOR

Eldobás áruért



Eldobhatsz egy lapot a kezedből egy Ritka anyagért () amikor lehelyezted ezt a világot

Az előtt dobd el a kártyát, mielőtt bármilyen kártyát megkapnál a Letelepelési bónusz vagy a Draw After (Húzás utána) képességért ennek a világnak a letelepítéséért

Felfedezőcsapat hozzáadása



Csak Orb Game (Bolygójáték) esetén

Játssz ki egy félretett légszilip kártyát, és helyezd rá a második felfedezőcsapatodat az egyik mezőjére.

I: FELFEDEZÉS

Megnövelt felfedezőcsapat mozgatás



Csak Orb Game (Bolygójáték) (SETI csak Orb Game esetén ad pontot)

A felfedezőcsapataid két további mezőt léphetnek a bolygón.

III: LETELEPEDÉS

Hadsereg



+1 Hadsereg minden világerért, ami a tablón van ennek a fázisnak az elején

Orb Game: *Ebbez a képességhez az Alien Uplift jelölőket () ne vedd figyelembe*

Átmeneti Hadsereg



Eldobhatsz egy megadott típusú arut hogy növeld a megadott értékkel a Hadseregedet a fázis végéig



A frissen lerakott világon termelt árut is eldobhatod (miután a világot teljesen ki-fizetted vagy elfoglaltad)

Orb Game: *Alien Technology (Idegen Technológia) jelölőt () is használhatsz az Idegen árú eldobása helyett*

III: LETELEPEDÉS (folytatás)

Fizess katonai világrért (🔴🔴)



Lehelyezhetsz egy Katonai Idegen termelő vagy szerencsevilágot (🟡🟡) úgy mintha nem-katonai világ (🟡) lenne. Az ár a védelmi erő, az esetleges kedvezményekkel.



Lehelyezhetsz egy 🍀 világot, úgy mintha nem-katonai világ (🟡) lenne. Az ár a védelmi erő, az esetleges kedvezményekkel (beleértve az *Uplift Researchers*-ért járó -1)

Csak egy *fizess-katonai-világrért* képességet használhatsz egy világ letelepedéséhez.

Támadás a tartalékkal



Egy Katonai világ (🟡) elfoglalása után, elfoglalhatsz egy második Katonai világot (🟡) felhasználva a tartalék Hadsereget (ami az első támadás után megmaradt)

Ennél az akciónál *nem* használhatod a *Fizess-Katonai-Világrért* (🔴🔴) képességet.

Lapdobás ingyen letelepedésért



Leteledés akciókor eldobhatod ezt a kártyát a tablódról, hogy 0-ra csökkentsd egy nem-katonai világ (🟡) árát. Idegen termelő vagy szerencsevilágnál (🟡🟡) nem használható!

Ennél az akciónál *használhatsz* (nem Idegen) *Fizess-Katonai-Világrért* (🔴🔴) képességet.

Leteledés szerencsével



Csapid fel a pakli legfelső lapját. Ha ez nem Katonai világ, (🟡) letelepítheted ingyen, egyébként vedd a kezvedbe.

Ennél az akciónál *nem* használhatod a *Fizess-Katonai-Világrért* (🔴🔴) képességet.

§: KERESKEDELEM

Nem adható el áru








Nem adhatsz el árut erről a világról (a *Feldolgozás: Kereskedelem* bónusszal)

A Feldolgozó képességek, mint pl. a Trade League képessége, használhatók. A Trade League és a Wormhole Prospector pontot ad ezért a világrért.



IV: FELDOLGOZÁS

Legfeljebb 4 különböző típus

 Dobj el legfeljebb 4 különböző típusú árut, (   ) hogy mindegyikért kapj egy GyP-ot és húzhass 1 lapot.

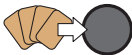


Húzás szerencsével (frissített tábla)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	0	14	16	8	10	4	18	0	0	0
	3	6	15	13	6	8	3	0	0	0
	0	10	11	4	3	3	2	1	1	1

kártyák száma adott árral/vedekészítővel
(a kiegészítővel együtt)

V: TERMELÉS

Áruraktár

 A Termelés fázis elején átrakhatsz a tablóról akár mennyi Ritka anyagot () erre a világra ().




Több árut is tárolhatsz ezen a világon. Ezeket a Ritka anyag árakat eladhatod, kereskedhetsz velük és feldolgozhatod őket normálisan.



ORB GAME (BOLYGÓJÁTÉK) EMLÉKEZTETŐ

Orb Game összefoglaló

Előkészítés


- Végy ki 6  és 3  kártyát minden játékosért 5 alatt.
- Össz 3  kártyát minden játékosnak.
- Fordított sorrendben a játékosok leraknak egy bolygóártyát és egy felfedezőcsapatot a légzsilip sarkába (az 5. a légzsilipre)

Játék - bolygólépés végrehajtása **Felfedező** fázisban a **Felfedezés** végrehajtás előtt

Bolygólépés







Explore: Orb játékosok előresorolása

Minden játékos lép vagy passzol:


- **Explore:** Orb játékosok 3 akciót hajtanak végre
- A többiek 2 bolygó akciót hajtanak végre
- **Passzolás:** a sorrend jelölő legfelülre mozog és a felfedező csapat(ok) átmehet(nek) egy légzsilipre 

Orb Game összefoglaló

Felfedezőcsapat(ok) mozgatása

- legfeljebb 4 mezőt (mindegyik)
- egyik teleporthól  a másikba egy lépés
- **lézerkapun**   csak akkor mehet át, ha a Hadsereg vs. Idegenek \geq 
- a jelző  megállít és fel kell venni
- húz és rakj le bolygóártyát máshova, ha keltetőcső jelzőt  kaptál

Bolygóártya lerakása

- légzsilip mező  nem fedhető le
- legalább 1 négyzettel le kell fedni új részt
- egyenlő vagy rosszabb legyen a lefedő kártya széle mint a bolygó pereme

Bolygóártya húzása

- ha a bolygóártyapaki kifogy, a játék a kör végén befejeződik

CREDITS

Tervezés, fejlesztés, szabályok: Tom Lehmann
Eredeti grafika és fejlesztési segítség: Wei-Hwa Huang
Illusztrációk: Martin Hoffmann and Claus Stephan
Grafika: Mirko Suzuki

Játékteszt és tanácsok:

David Helmbold, Jay Heyman, Keldon Jones, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods, és sokan mások. Köszönet mindenkinek!

Külön köszönet: Joe Huber, a kemény harcáért, hogy betegye az *Alien Artifact Hunters*-t, ami inspirált engem.

Ha javaslatod, kérdésed, megjegyzésed van, írd ide:

Rio Grande Games
PO Box 1033
Placitas, NM 87043, USA

E-Mail: RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

© 2013 Tom Lehmann
© 2013 Rio Grande Games
Magyar fordítás: Guszty

