



HANDBUCH

# AREA 51

## SAFETY INSTRUCTIONS



DO NOT

ENTER

1. AT A

2. NEVER

3. SECURITY

ATTENTION

BE WARN

ALWAYS

Willkommen in den USA der 50er Jahre - der Ära übergroßer Autos, des Rock'n'Roll und ... außerirdischer Aktivitäten! Um eine Massenpanik zu verhindern, hat der Präsident seinen Generälen (du und deine Mitspieler) befohlen, sämtliche Beweise für die Existenz der Außerirdischen in der geheimen Militärbasis Area 51 in der Wüste Nevadas einzulagern.

Um die futuristischen Waffen, unglaublichen Werkzeuge und Überreste außerirdischen Lebens sicher zu lagern, braucht es jedoch modernste Bunker, die aber nur bestimmte Artefakte aufnehmen können und immer wieder ausgebaut werden müssen. Du kannst auch Lastwagen und Züge besorgen, um die Artefakte in andere Regionen und Bunker zu verlagern. Es gewinnt der Spieler am Ende des Spiels, in dessen Bunker die wertvollsten Artefakte lagern.

ALWAYS LOCK THE SECURITY DOORS WHEN LEAVING THE RESTRICTED AREA.

## INHALT

3 Straßenbiegungen,  
1 dreieckiges Zentralstück



3 doppelseitige Spielbrettteile



104 außerirdische Artefakt-  
karten und 6 Referenzkarten



6 Spielsteine in 6 Farben  
(1 Wertungsmarker und 5  
Turmkappen)



60 Sicherheitsmarker



Zahlenmarker für Lastwagen/Züge  
(7x1/2, 6x3/4, 6x5/6 und 5x7/8)



20 Lagertürme  
(jeweils 5 in 4 Farben)




4 Lastwagen und 4 Züge





## SPIELBRETT

• **Lege das Brett** in der Mitte des Tisches. Jedes rechteckige Brettstück hat eine kleine Region auf einer Seite (mit fünf Baufeldern) und eine große Region auf der anderen Seite (mit acht Baufeldern). Drehe jedes Brett auf die große oder kleine Seite, so dass die **Symbole für die Anzahl der Spieler** (die -Symbole in der oberen linken Ecke jedes Bretts) **insgesamt gleich der Anzahl der Spieler** sind. (A)

## SICHERHEITSMARKER

• Lege die **Sicherheitsmarker** auf den **angegebenen Stellen** in jeder Region - die kleinen Regionen erhalten 11 und die großen Regionen erhalten 17. Lege die **übrigen** Sicherheitsmarker (die nicht aufs Brett gestellt wurden) **zurück in die Schachtel**. (B)

## TÜRME

• Dann **entferne Türme je nach Anzahl der Spieler** – lege die entfernten Türme zurück in die Schachtel.

- 3 Spieler: entferne 2 blaue Türme, 2 braune Türme, 2 orangene Türme und 1 grünen Turm
- 4 und 5 Spieler: entferne 1 blauen, 1 braunen, und 1 orangenen Turm
- 6 Spieler: entferne keine Türme

**Stelle die restlichen Türme in der Mitte des Spielbretts** (du kannst sie stapeln, um Platz zu sparen). (C)

## LASTWAGEN UND ZÜGE

• Stelle die **Lastwagen und Züge** neben dem Spielbrett ab und lege die **nummerierten Marker** daneben. (D)

## ARTEFAKTKARTEN

• Gehe alle Karten durch und **entferne alle Start-Artefakte** (Karten mit einem „S“). Du hast nun einen **Startstapel** (alle Anfangskarten) und einen **Hauptstapel** (die restlichen regulären Karten). **Mische den Startstapel** und **teile 5 Start-Artefakte an jeden Spieler** aus. Die Spieler halten ihre Artefakte in der Hand, so dass die anderen sie nicht sehen können.

• Als nächstes nimm eine **Anzahl Artefakte aus dem Startstapel** (24 bei 3 Spielern, 16 bei 4 Spielern, 8 bei 5 Spielern, und keine bei 6 Spielern) und **mische sie in den Hauptstapel**. Schließlich mit beiden Stapeln verdeckt, lege den **Startstapel oben auf dem Hauptstapel**, lege den gesamten Stapel verdeckt neben das Spielbrett, und lege dann die obersten 6 Artefakte offen neben dem Stapel ab (wie im Diagramm oben dargestellt). (E)



## SPIELSTEINE


• Jeder Spieler nimmt sich die **Teile in seiner Farbe** (5 Turmkappen, eine Referenzkarte und einen Wertungsmarker).

• Jeder Spieler legt seinen **Wertungsmarker auf die Anfangsstelle** auf der Punkteleiste. (G)

## STARTSPIELER

• Der Spieler mit dem **längsten Finger** ist Startspieler.

**STRATEGIETIPP:** *Die Start-Artefakte sind meistens 1-er und 2-er, mit einigen 3-ern. Die Artefakte im Hauptstapel (welche später ins Spiel kommen) sind meist 3-er und 4-er.*

Spieler	Bretter	Türme entfernen	Start-Artefakte pro Spieler	Start-Artefakte zurück in den Hauptstapel
3	Drehe Brettteile so um, dass  = Anzahl Spieler	2 blau, 2 braun, 2 orange, 1 grün	5	24
4		1 blau, 1 braun, 1 orange		16
5		1 blau, 1 braun, 1 orange		8
6		verwende alle Türme		0



# SPIELABLAUF

In deinem Zug musst du du **eine von 4 möglichen Aktionen** wählen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

- **ERHALTE 3 NEUE ARTEFAKTE**
- **SPIELE ARTEFAKTE AUS, UM EINEN BUNKER ZU BAUEN ODER ZU VERBESSERN**
- **SPIELE ARTEFAKTE AUS, UM EINEN LASTWAGEN ODER ZUG HINZUZUFÜGEN (ODER ZU BEWEGEN)**
- **NIMM EINEN STAPEL ARTEFAKTE AUF UND LAGERE SIE EIN**

## ERHALTE 3 NEUE ARTEFAKTE



Es gibt **vier Kategorien von Artefakten**, denen die Spieler begegnen werden (fortgeschrittene Werkzeuge, futuristische Waffen, biologische Proben und außerirdische Kleidung). Sie sind jeweils mit **1-4 nummeriert**, was angibt, wie gefährlich sie sind (und welche **Sicherheitsstufe** damit nötig ist, um sie zu lagern).



- Um neue Artefakte zu erhalten, **nimm drei Karten** (von den sechs offen liegenden Karten, oder oben vom Stapel, oder eine beliebige Kombination), auf die Hand. Wenn du die offen liegenden Karten nicht magst, kannst du **ein Artefakt aus deiner Hand abwerfen** (abgeworfene Karten kommen in den Ablagestapel neben dem Ziehstapel), um die **sechs offen liegenden Artefakte abzuwerfen** und sechs neue aus dem Stapel zu ziehen. Du kannst dies höchstens einmal in deinem Zug machen und nur bevor du Karten gezogen hast.
- Sobald du fertig bist, ergänze so viele Karten vom Ziehstapel, bis es wieder **sechs offene Artefakte** gibt.

## EINEN BUNKER BAUEN ODER VERBESSERN



### Bauen eines neuen Bunkers

Mit Bunkern kannst du **Artefakte lagern**. Du **bekommst Punkte**, wenn Artefakte **in einem deiner Bunker** gelagert werden. Wegen der Gefährlichkeit der Artefakte, werden sie tief unter der Erde gelagert. Nur der kleine Wachturm über dem Boden ist sichtbar, welcher die Sicherheit und Zutritt kontrolliert.

- Um einen neuen Bunker zu erstellen (neue Bunker beginnen immer mit der Sicherheitsstufe 1), spiele **eine Artefaktkarte offen** (mit der gleichen Farbe, die der Bunker haben soll) und **eine Artefaktkarte verdeckt** (von irgendeiner Farbe). Die Zahlen auf den Artefaktkarten sind nicht relevant für diese Aktion.
- Artefakte werden **in der Region gespielt, wo du den Bunker hinzufügen möchtest**. Teile die Artefakte wie du willst zwischen den Hangars in dieser Region auf (allerdings kann sich die Aufteilung auf die Punkte auswirken). Lege sie leicht überlappend hin, so dass man jede Karte sehen kann.
- Dann nimm einen **Turm aus der Mitte** (denke daran: die **gleiche Farbe wie das offene Artefakt**, das du gespielt hast), und einen Sicherheitsmarker von einem der Stapel in dieser Region. Stelle sie auf das noch **leere Feld mit der höchsten Nummer** in der Region, wo du deine Artefakte gespielt hast. Natürlich muss es ein leeres Feld in dieser Region geben, sowie einen Sicherheitsmarker in dieser Region, und einen Turm der richtigen Farbe muss auch verfügbar sein. Platziere eine **Turmkrone deiner Farbe oben auf den Turm**, um ihn als deinen Bunker zu markieren.



Beispiel: Der weiße Spieler legt ein „Orange 2“-Artefakt offen und ein Artefakt verdeckt ab im linken Hangar (1)

Er stellt einen orangenen Turm mit Sicherheitsmarker und weißer Turmkappe auf das leere Feld mit der höchsten Nummer ab. (2)



## EINEN BUNKER BAUEN ODER VERBESSERN (FORTSETZUNG)

### Einem Bunker zusätzliche Sicherheitsstufen hinzufügen

Bunker können nur Artefakte mit einer Zahl lagern, die gleich (oder niedriger) als seine Sicherheitsstufe ist. **Um also gefährlichere Artefakte zu lagern, musst du die Sicherheitsstufe deines Bunkers erhöhen.**

- Um deinem Bunker zusätzliche Sicherheitsstufen hinzuzufügen, benötigst du **ein offenes Artefakt** (mit einer beliebigen Zahl, aber in der gleichen Farbe wie der Turm), und **verdeckte Artefakte** gleich der Anzahl der Stufe, die du bauen willst. Die verdeckten Artefakte können beliebige Farben und Zahlen haben. Es muss ein Sicherheitsmarker in dieser Region zur Verfügung stehen.
- Für die **zweite** Stufe sind **1 offenes Artefakt und 2 verdeckte Artefakte** nötig.
- Für die **dritte** Stufe sind **1 offenes Artefakt und 3 verdeckte Artefakte** nötig.
- Für die **vierte** Stufe sind **1 offenes Artefakt und 4 verdeckte Artefakte** nötig, etc.
- Denke daran, dass alle Artefakte **in der Region** gespielt werden müssen, wo sich der Bunker befindet, und dass du sie **beliebig zwischen den Hangars in dieser Region aufteilen** kannst.
- Der wichtigste Punkt bei der Verbesserung von Bunkern ist, dass sie dann noch gefährlichere (und somit höher wertigere) Artefakte lagern können, womit du dann mehr Punkte erhältst (wie auf der nächsten Seite beschrieben). **Du kannst Bunker so weit, wie du willst, verbessern**, aber es gibt keine Artefakte mit einer Zahl höher als 4. Somit ist ein **Bunker der Stufe 4 alles was du brauchst**, um die gefährlichsten Artefakte zu lagern. Beachte auch, dass es **keine grünen Artefakte der Stufe 4** gibt (siehe die Referenzkarte für die Artefakte in jeder Farbe), so dass ein **grüner Turm der Stufe 3 alles ist, was du brauchst**, um die gefährlichsten grünen Artefakte zu lagern. Jedoch können Bunker höherer Stufen dir zum Schluss in der **Wertung um den höchsten Bunker** einige Punkte mehr bringen.



Beispiel: Der weiße Spieler legt ein „Orange 1“-Artefakt offen im linken Hangar und ein verdecktes Artefakt im rechten Hangar ab. (1)

Er fügt einen Sicherheitsmarker zum orangenen Turm mit einer weißen Turmkappe hinzu. (2)

## EINEN LASTWAGEN ODER ZUG HINZUFÜGEN



Züge und Lastwagen funktionieren beide genau auf die gleiche Weise - während der „Artefakte aufnehmen und einlagern“-Aktion, erlauben sie **allen Spielern** (nicht nur dem Spieler, der sie platziert hat) **Artefakte dieser Farbe** in die Region **zu verlagern** auf die der Lastwagen/Zug zeigt.

### Einem neuen Lastwagen oder Zug hinzufügen

- Um einen neuen Zug oder Lastwagen hinzuzufügen, spiele Artefakte in die Region, die verlassen werden soll. Spiele **ein offenes Artefakt (gleiche Farbe wie der Zug oder Lastwagen, den du möchtest)**, sowie **1 bis 8 verdeckte Artefakte** (von irgendeiner Farbe). Die Zahlen auf den Artefakten sind nicht relevant für diese Aktion. Dann stelle den Zug auf ein Gleis (oder den Lastwagen auf eine Straße), das die **Region verlässt**, in die du die Artefakte gespielt hast. Die tatsächliche Position der Lastwagen/Züge auf der Straße oder dem Gleis spielt keine Rolle, aber der Klarheit wegen sollte es so nah wie möglich an der Region sein, die verlassen wird. Es gibt **keine Begrenzung für die Anzahl der Lastwagen/Züge** auf einer Straße oder einem Gleis.
- Als nächstes lege einen **nummerierten Marker neben den Zug/Lastwagen**, der die **Anzahl an verdeckten Artefakten** anzeigt, die du gespielt hast. Zum Beispiel, wenn du 1 offenes grünes Artefakt und 1 verdecktes Artefakt gespielt hast, würdest du einen grünen Zug oder Lastwagen sowie einen „1“-Marker daneben legen. Wenn du 1 offenes orangenes Artefakt und 3 verdeckte Artefakte gespielt hast, würdest du einen orangenen Zug oder Lastwagen sowie einen „3“-Marker daneben platzieren.



Beispiel: Ein Spieler legt ein offenes grünes Artefakt und drei verdeckte Artefakte im linken Hangar ab. (1)  
Er stellt einen grünen Lastwagen zusammen mit einem „1“-Marker auf der Straße Richtung links ab. (2)



## EINEN LASTWAGEN ODER ZUG HINZUFÜGEN (FORTSETZUNG)

### Bewege einen existierenden Zug oder Lastwagen

- Wenn der Zug oder Lastwagen **bereits auf dem Brett** ist, kannst du es an eine neue Position **verschieben**, aber du musst den **nummerierten Marker um mindestens 1 erhöhen**. Wenn es beispielsweise einen grünen Zug mit einem „4“-Marker gibt, kannst du diesen verschieben, aber du musst ein offenes grünes Artefakt spielen und mindestens 5 weitere verdeckte Artefakte. Ein Zug oder Lastwagen mit einem „8“-Marker (das Maximum), kann **nicht mehr verschoben** werden. Denke daran, die Artefakte werden **in der neuen Region** gespielt aus der der Zug/Lastwagen nun herausfährt.
- Du kannst auch nur die Nummer erhöhen und den Zug oder Lastwagen stehen lassen. Zum Beispiel könntest du den „1“-Marker bei einem blauen Zug auf einen „4“-Marker erhöhen, wenn du ein offenes, blaues Artefakt und 4 verdeckte Artefakte spielst.
- Ist der **gewünschte nummerierte Marker nicht verfügbar**, kannst du **stattdessen zwei andere Zahlen** verwenden (zum Beispiel eine 4 und eine 2 anstelle einer 6). Die **8** darf jedoch trotzdem **nicht überschritten** werden.

## NIMM EINEN STAPEL ARTEFAKTE AUF UND LAGERE SIE EIN



Die „Artefakte aufnehmen und einlagern“-Aktion vergibt **Punkte an alle Spieler** (der Spieler, der die Aktion ausführt, hat allerdings etwas Kontrolle über Verteilung der Punkte), und bringt dem Spieler, der die Aktion ausführt, in der Regel auch **einige zusätzliche Artefakte**.

- **Lege deine Handkarten** bei dieser Aktion ab (direkt vor dir verdeckt auf den Tisch), und **nimm einen Stapel mit Artefakten aus irgendeinem Hangar**. Du musst **alle** Artefakte nehmen - du darfst keine Karten liegen lassen. Decke alle verdeckten Artefakte auf, sortiere alles nach Farbe, und halte sie so, dass alle Spieler sie sehen können.

*Beispiel: Ein Spieler nimmt den rechten Stapel mit Artefakten. (1)*

*Er deckt alle auf, sortiert alle nach Farbe, und hält sie so hin, dass alle sie sehen können. (2)*



- Als nächstes musst du **versuchen, jedes Artefakt** in einem Bunker zu **einzulagern**. Es gibt 5 Regeln zum Einlagern von Artefakten:

- 1. Gleiche Region.** Artefakte werden in Bunker in der gleichen Region eingelagert, in der sie aufgenommen wurden.
- 2. Gleiche Farbe, gleiche (oder höhere) Sicherheitsstufe.** Artefakte kommen in Bunker der gleichen Farbe und der gleichen (oder höheren) Sicherheitsstufe. Beispiel: Ein „Orange 3“ Artefakt kann nur in einem orangenen Bunker mit 3 oder mehr Sicherheitsmarker eingelagert werden.
- 3. Ein Artefakt.** Jeder Bunker kann nur ein Artefakt pro „Artefakte aufnehmen und einlagern“-Aktion annehmen.
- 4. Einlagerungspflicht.** Wenn ein Spieler ein Artefakt einlagern kann, so muss er es tun. Wenn es jedoch **mehr als einen Bunker** gibt, wo ein Artefakt eingelagert werden kann, so **kann der Spieler wählen**. Er kann auch die Reihenfolge wählen, in der sie eingelagert werden. Dies kann einen großen Unterschied machen.

- 5. Züge und Lastwagen verschieben Artefakte.** Züge und Lastwagen erlauben die Umleitung einer unbegrenzten Anzahl von Artefakten dieser Farbe zu Bunkern in der Region auf die sie zeigen. Der Bunker in der anderen Region muss dennoch die **richtige Farbe und Sicherheitsstufe** haben. Es spielt keine Rolle, wer den Zug/Lastwagen platziert hat und der **nummerierte Marker spielt auch keine Rolle** (ein grüner Zug mit einem „1“-Marker kann dennoch ein „Grün 3“ Artefakt umleiten). Die Spieler müssen Artefakte wenn möglich einlagern, auch wenn dies bedeutet, einen Zug/Lastwagen zu verwenden. Ein Artefakt kann **nur einmal umgeleitet** werden (es kann also nicht in eine Region umgeleitet und dann mit einem anderen Zug oder Lastwagen nochmal umgeleitet werden).

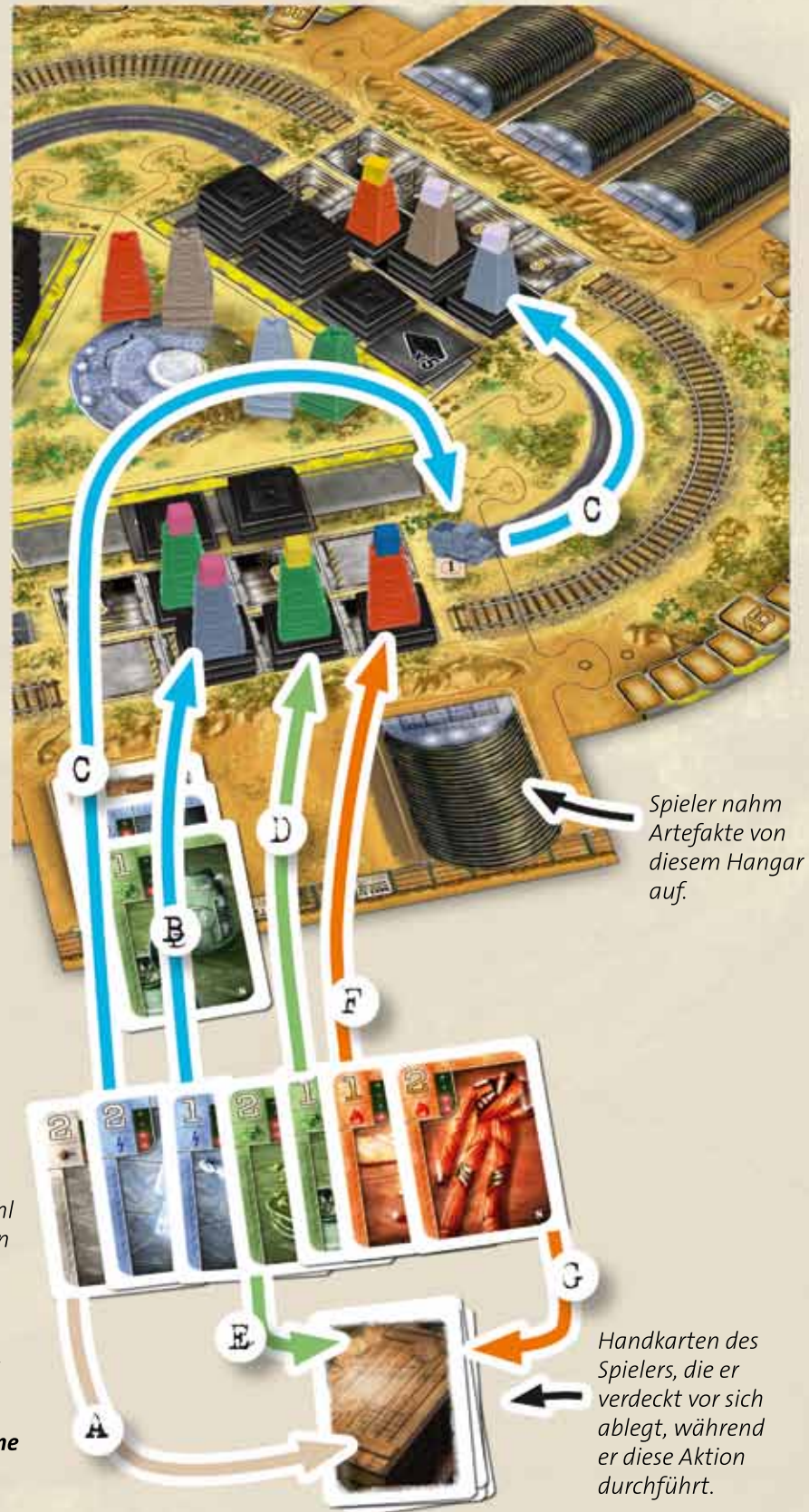


## NIMM EINEN STAPEL ARTEFAKTE AUF UND LAGERE SIE EIN (FORTSETZUNG)

- Wenn ein Artefakt in einem Bunker eingelagert wird, erhält der **Spieler, der den Bunker besitzt**, so viele **Punkte** wie der Wert des Artefakts (1-4 Punkte). Bewege den **Wertungsmarker** des Spielers auf der Punkteleiste entsprechend voran.
- Der **Spieler, der das Artefakt einlagert**, erhält **keine Punkte** (es sei denn natürlich, es ist sein Bunker).
- **Eingelagerte Artefakte** werden **offen** neben dem Ziehstapel in einem Ablagestapel **abgeworfen** –Artefakte, die nicht eingelagert werden konnten, fügst du zu deinen Handkarten hinzu.of artifacts.

### Beispiel für „Artefakte aufnehmen und einlagern“:

- Der weiße Spieler legt seine Handkarten verdeckt vor sich ab, und nimmt alle 7 Artefakte aus einem Hangar in der unteren Region.
- Er deckt sie alle auf und zeigt sie allen Spielern. Nun muss er versuchen, jedes Artefakt in einen Bunker in der unteren Region einzulagern.
- Das „**Braun 2**“-Artefakt kann nirgendwo eingelagert werden, da es keine braunen Bunker in der Region gibt, und auch keine braunen Züge oder Lastwagen aus der Region herausführen. Also **fügt er es zu seiner Kartenhand hinzu** (welche verdeckt vor ihm liegt). (A)
- Es gibt ein „**Blau 2**“ und ein „**Blau 1**“ Artefakt. Der weiße Spieler könnte die „Blau 1“ in den rosa Bunker und die „Blau 2“ in seinen eigenen Bunker (unter Verwendung des blauen Lastwagens) oder umgekehrt einlagern. Natürlich **entscheidet er sich dafür das „Blau 1“ Artefakt im Stufe 3 Bunker vom rosa Spieler einzulagern**, womit der rosa Spieler 1 Punkt erhält. (B)
- Er **leitet das „Blau 2“ Artefakt** (mit dem blauen Lastwagen) in die andere Region um, um es dort **in seinem „Stufe 2 blau“ Bunker** einzulagern, und 2 Punkte zu erhalten. Beide blauen Artefakte wurden eingelagert, so dass **beide abgeworfen** werden. (C)
- Als nächstes könnte der weiße Spieler das „**Grün 2**“ Artefakt in den grünen Stufe 2 Bunker des gelben Spielers und das „**Grün 1**“ Artefakt in den grünen Stufe 1 Bunker des rosa Spielers einlagern. Allerdings wäre ein schlauerer Zug, das „**Grün 1**“ Artefakt in den Bunker des gelben Spielers zu einlagern, und damit Gelb 1 Punkt zu geben, und die **Karte abzuwerfen**. (D)
- Nun kann das „**Grün 2**“ Artefakt **nicht eingelagert** werden, und geht somit **zurück auf seine Hand**. (E)
- Dies ist ein sehr wichtiger Unterschied - du musst zwar ein Artefakt einlagern, wenn du kannst, aber du bist nicht dazu gezwungen die Anzahl der eingelagerten Artefakte zu maximieren. Das Einlagern von Artefakten in verschiedenen Bunkern und in unterschiedlicher Reihenfolge, kann das Ergebnis erheblich beeinflussen.
- Schließlich muss er entweder das „**Orange 1**“ oder das „**Orange 2**“ Artefakt in den **orangenen Stufe 2 Bunker des blauen Spielers** einlagern. Natürlich **wählt er die „Orange 1“**, und gibt damit dem blauen Spieler 1 Punkt, und **wirft die Karte ab**. (F)
- Die „**Orange 2**“ kann nicht eingelagert werden und geht damit **auf seine Hand**. (G)



Spieler nahm Artefakte von diesem Hangar auf.

Handkarten des Spielers, die er verdeckt vor sich ablegt, während er diese Aktion durchführt.



# SPIELEND

- Wenn **zwei Regionen keine Sicherheitsmarker mehr** haben, dann **bekommt jeder Spieler noch einen regulären Zug** (einschließlich des Spielers, der den Sicherheitsmarker nahm, und damit das Spielende ausgelöst hat).
- Danach geht das Spiel weiter, aber jeder Spieler **darf nur noch die vierte Aktion machen** (Artefakte aufnehmen und einlagern). Die Spieler **müssen** diese Aktion machen. Wenn alle Artefaktstapel weg sind, endet das Spiel.

- **In jeder Region** bringt der **Bunker mit der höchsten Sicherheitsstufe** seinem Besitzer **5 Punkte**, der **zweithöchste 3 Punkte**, und der **dritthöchste 2 Punkte**. Bei **Gleichstand** entscheidet die Nummerierung des Feldes auf dem der Bunker steht. Der **Bunker auf dem höher nummerierten Feld** erhält dann die **höhere Punktzahl** und der Bunker auf dem niedriger nummerierten Feld die niedrigere der Punktzahlen.
- **Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt**. Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler unter diesen mit den **meisten Artefakten in seiner Hand**.

# STRATEGIETIPPS

- **Baue nicht zu viele Bunker** – zwei bis vier ist in der Regel ideal. Es ist selten, alle fünf deiner Turmkappen zu gebrauchen.

- Die Startartefakte sind meistens 1-er und 2-er, also kannst du mit Stufe 1 und Stufe 2 Bunkern am Anfang punkten. Die 3-er und 4-er Artefakte kommen später ins Spiel, so dass du ein oder zwei höherstufige Bunker haben solltest, um die höheren Punkte zu erhalten (es gibt normalerweise nicht genug Marker für mehr als ein oder zwei höherstufige Bunker).

- Die vier Farben haben alle eine **unterschiedliche Anzahl von Artefakten**, wie auf den Referenzkarten angezeigt. Jede erfordert eine andere Strategie.

- **Mache dir keine Sorgen, wenn du nicht viele Punkte machst beim Aufnehmen eines Artefakt-Stapels** – **die meisten deiner Punkte wirst du während der Züge der anderen Spieler machen**, wenn sie nämlich gezwungen sind, Artefakte in deinem Bunker einzulagern. Versuche dann Karten aufzunehmen, wenn du das Ergebnis beeinflussen kannst oder viele Karten auf die Hand nehmen kannst.

- **Wenn du verdeckt Artefakte spielst, denke sorgfältig darüber nach**, wo diese Artefakte eingelagert werden, wenn jemand den Stapel aufnehmen sollte.

- **Vergiss nicht, dass du deine Artefakte auf alle** (zwei oder drei) **Hangars in einer Region aufteilen** kannst.

# REGELN FÜR ZWEI-SPIELER VARIANTE

Im Zwei-Spieler-Spiel **erhält jeder Spieler zwei verschiedene Farben an Turmkappen**, und erhält **Punkte** für jede seiner Farben **getrennt**, aber seine **Endwertung** ist die **niedrigste seiner beiden Farben**.

## AUFBAU

- Verwende die Aufbauregeln für ein Vier-Spieler-Spiel.
- Ein Spieler nimmt die **rosa und lila** Spielsteine und der andere Spieler nimmt die **schwarzen und weißen** Spielsteine.
- Jeder Spieler legt seine beiden Wertungsmarker auf das Brett (somit sollten es vier Wertungsmarker sein - zwei für jeden Spieler) und legt die Turmkappen in beiden Farben vor sich ab.
- Alles andere ist gleich (jeder Spieler bekommt nur fünf Karten, und spielt aus einer einzigen Hand von Artefaktkarten).

## SPIELABLAUF

- Jeder Spieler kann **entweder die eine oder die andere seiner beiden Farben** verwenden beim Bau eines neuen Turms.
- **Punkte werden für jede Farbe separat gezählt**.
- Alles andere ist gleich (jeder Spieler kann nur eine Aktion pro Zug machen).

## SPIELEND

**Am Ende des Spiels verwendet der Spieler die niedrigere seiner beiden Punktzahlen für seine endgültige Wertung.**

# IMPRESSUM

**SPIELENTWICKLUNG:** Stefan Alexander

**GRAFIKDESIGN UND ILLUSTRATION:** Christian Opperer

## DANKSAGUNGEN DES AUTORS:

Danke an alle Spieltester: Jonathan Huras, Kris Lamb, Dan Hills, Jeremy Kapp, Alex Wilson, Dustin Teschke, Sheldon Morris, Quinn Ortmeyer, Jay Cormier, Maran Ma, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Matthew Bailey, Zack MacLennan, Philip Isaacs, Jennifer Brown, Vance Morrison, Anne Leask, Jacob Alexander, Charlotte Alexander, Yvonne Monterroso, und Christian Monterroso.

Besonderer Dank an: Yves Tourigny für den Vorschlag Tunnel zu entfernen (und somit die halbe Spielzeit), Martyn F für so viele gute Vorschläge, und die Game Artisans of Canada für die tollen Ressourcen für Spielentwicklung in Canada.

## VERLAGSHINWEISE:

Area 51 kommt aus dem ersten Autorenwettbewerb von [www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de). Die Aufgabe bestand darin, neue Spiele mit einem definierten Satz an Spielmaterial zu erstellen (in diesem Fall die Bohrtürme, die Transportfahrzeuge und die schwarzen Markierungen), wobei man auch etwas hinzufügen konnte was man sonst benötigte / wollte. Area 51 ist das sechste veröffentlichte Spiel aus diesem Wettbewerb, die alle Teil der Edition Bohrtürme sind.

Der Verlag möchte den Testspielern danken, dem Autor, dass er so viel Zeit in die Entwicklung investiert hat, und dem Illustrator für einen weiteren perfekten Job. Die Übersetzung ins Deutsche ist von Channing Jones, freier Mitarbeiter von [www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de).

## MÜCKE SPIELE KONTAKTINFORMATION:

Mücke Spiele  
Akazienstr. 46  
41239 Mönchengladbach / Deutschland  
Tel ++49-2166-621226  
Fax ++49-2166-621227

