MANUEL

AREA51

Bienvenue dans les années 1950 aux USA - le temps des grosses voitures, du rock'n'roll, et d'une activité extra-terrestre omniprésente! Pour empêcher un mouvement de panique de grande ampleur, le commandement américain a ordonné à ses généraux (les autres joueurs et vous) de récupérer les indices de la présence extra-terrestre sur terre pour les stocker dans la Zone 51 (Area 51), une base militaire secrète dans un endroit reculé du désert du Nevada.

Vous aurez besoin de construire des bunkers spécialisés pour les armes futuristes, pour les instruments perfectionnés, pour les échantillons biologiques et pour les vêtements des extra-terrestres. Chaque bunker ne pourra contenir qu'un seul type d'artefact et ils devront être améliorés si vous voulez posséder les artefacts les plus avancés et les plus dangereux. Vous pourrez aussi louer des camions ou des trains pour permettre aux artefacts d'être transférés vers différentes zones et vers différents bunkers.
À la n de la partie, le joueur dont les bunkers contiennent les artefacts de la plus grande valeur sera déclaré vainqueur.

CONTENU

3 pièces de route incurvées,
1 pièce centrale triangulaire

3 pièces de plateau de jeu
double côté

104 cartes d'artefact extra-terrestre et 6 cartes d'aide de jeu

6 Pièces de jeu en 6 couleurs
(1 jeton de score et
5 toits de tour)

60 jetons de sécurité

Jetons numérotés pour les trains
et les camions
(7x1/2, 6x3/4, 6X5/6 et 5x7/8)

20 tours de stockage
(5 de chaque couleur)

4 camions et 4 trains

MISE EN PLACE

Remarque: pour les parties à 2 joueurs, installez le jeu comme pour une partie à 4 joueurs, et ensuite, utilisez la variante « partie à 2 joueurs » à la fin du livret de règles.

PLATEAU DE JEU

• **Installez le plateau** de jeu au milieu de la table. Chaque plateau rectangulaire a une petite zone sur une face (avec 5 cases de bâtiment), et une zone plus grande (comprenant 8 cases de bâtiment). Retournez chaque plateau sur le grand côté ou le petit côté, pour que le **nombre d'icônes de joueur** (le symbole en haut à gauche de chaque plateau) **soit égal au nombre de joueurs**. (A)

JETONS DE SÉCURITÉ

• Placez **les jetons de sécurité** sur les **emplacements indiqués** de chaque zone – les petites zones en reçoivent 11, et les grandes en reçoivent 17. Remettez les jetons de sécurité **restants** (ceux qui ne sont pas dans des piles) **dans la boîte**. (B)

TOURS

• Ensuite, retirez le nombre de tours suivants (selon le nombre de joueurs), et remettez-les dans la boîte:
• Pour les parties à 3 joueurs: retirez 2 tours bleues, 2 tours marron, 2 tours orange, et 1 tour verte.
• Pour les parties à 4 et 5 joueurs: retirez 1 tour bleue, 1 tour marron et 1 tour orange.
• Pour les parties à 6 joueurs: ne retirez pas de tours.
Placez **les tours restantes au milieu du plateau de jeu** (empilez les tours pour gagner de la place). (C)

Mise en place pour une partie à 4 joueurs

CAMIONS ET TRAINS

• Placez **les camions et les trains** à côté du plateau de jeu et placez les jetons numérotés à côté d'eux. (D)

CARTES D'ARTEFACT

• Triez la pile des cartes d'artefact et **retirez tous les artefacts de départ** (les cartes qui ont un «S» dessus). Vous avez maintenant **une pile de départ** (toutes les cartes de départ) et **une pile principale** (les cartes restantes). **Mélangez la pile de départ** et distribuez **5 artefacts de départ à chaque joueur**.
Les joueurs prennent leurs cartes en main et ils s'assurent de ne pas les montrer aux autres joueurs.
• Ensuite, dans **la pile de départ, prenez un certain nombre d'artefacts** (24 à 3 joueurs, 16 à 4 joueurs, et 8 à 5 joueurs, mais aucune à 6 joueurs) et mélangez-les **dans la pile principale**. Enfin, avec les deux piles face cachée, placez alors **ce qui reste de la pile de départ sur la pile principale**, placez cette pile unique à côté du plateau de jeu. (E)
Retournez les **6 premières cartes face visible** à côté de la pile (comme indiqué dans le schéma ci-dessus). (F)

AUTRES ÉLÉMENTS DU JEU

• Chaque joueur prend **les éléments restants de sa couleur** (5 toits de tour, 1 carte aide de jeu, et 1 jeton de score).
• Chaque joueur place son **jeton de score sur l'emplacement indiqué** de la piste de score. (G)

PREMIER JOUEUR

• Le joueur qui a **le doigt le plus long** joue en premier.

CONSEIL STRATÉGIQUE: *les artefacts de départ sont principalement des 1 et des 2, avec quelques 3. Les artefacts de la pile principale (qui viennent un peu plus tard en jeu) sont surtout des 3 et des 4.*

Joueurs	Plateaux	Tours à retirer	Artefacts de départ	Artefacts de départ placés dans la pile principale
3	Retournez les plateaux pour que le nombre de symboles soit égal au nombre de joueurs	2 bleues, 2 marron, 2 orange, 1 verte	5	24
4		1 bleue, 1 marron, 1 orange		16
5		1 bleue, 1 marron, 1 orange		8
6		Utilisez toutes les tours.		0

Des changements dans les couleurs et le matériel sont possibles..

PRINCIPES DU JEU

Lors de votre tour, vous devez choisir **une des 4 actions possibles**.
Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.

- RÉCUPÉRER 3 NOUVEAUX ARTEFACTS
- JOUER DES ARTEFACTS POUR CRÉER OU AMÉLIORER UN BUNKER
- JOUER DES ARTEFACTS POUR AJOUTER (OU DÉPLACER) UN CAMION OU UN TRAIN
- PRENDRE UNE PILE D'ARTEFACTS ET LA CHARGER DANS DES BUNKERS

RÉCUPÉRER 3 NOUVEAUX ARTEFACTS

*Les joueurs vont trouver **4 catégories d'artefact** (armes futuristes, instruments avancés, échantillons biologiques et vêtements extra-terrestres). Les artefacts sont **numérotés de 1 à 4 pour** indiquer leur dangerosité (et par conséquent le **niveau de sécurité nécessaire pour les stocker**).*

• Pour récupérer de nouveaux artefacts, **prenez 3 cartes d'artefact** (parmi les 6 révélées, ou bien la première de la pioche ou bien n'importe quelle autre combinaison), et **prenez-les en main**. Si vous n'aimez pas les cartes face visible, vous pouvez **défausser une carte artefact de votre main** (les cartes défaussées sont placées face visible à côté de la pioche) et défaussez les 6 artefacts face visible, ensuite **révélez les 6 premières cartes de la pioche des artefacts**. Vous devez faire ceci avant de prendre des cartes, et au moins **une fois par tour**.• Dès que vous avez terminé, retournez les nouvelles cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il y ait **6 artefacts de révélés à nouveau**.

CRÉER OU AMÉLIORER UN BUNKER

Créer un nouveau bunker

*Les bunkers vous permettent de **stocker des artefacts**. Vous **marquez des points** lorsqu'un artefact est stocké dans un de vos bunkers. À cause de la nature dangereuse des artefacts, les artefacts sont stockés sous terre et seule une petite tour de garde, visible sur le sol, permet de garder le tunnel qui y autorise l'accès.*

• Pour créer un nouveau bunker (les nouveaux bunkers commencent toujours au niveau un de sécurité), jouez **un artefact face visible** (de la même couleur que le bunker que vous voulez créer), et **un artefact face cachée** (de n'importe quelle couleur). Les chiffres sur les artefacts n'ont aucune importance pour cette action.
• Les artefacts sont joués dans **la zone où vous voulez ajouter le bunker**. Partagez les artefacts de la manière dont vous voulez entre les hangars de la zone (la manière dont vous les répartissez peut avoir un impact sur les scores). Jouez-les **en les plaçant les uns sur les autres**, **mais en les décalant légèrement** pour que vous puissiez voir chaque carte.
• Ensuite, prenez **une tour du centre du plateau** (souvenez-vous de prendre **la même couleur de tour que celle de la carte artefact jouée face visible**), et **un jeton de sécurité** venant de la réserve de cette zone. Placez-les **sur la case vide numérotée la plus élevée** de cette zone où vous avez joué vos artefacts. Naturellement, il doit y avoir une case vide dans cette zone, un jeton de sécurité disponible dans cette zone ainsi qu'une tour de la bonne couleur. Placez **un toit de tour de votre couleur** sur la tour pour indiquer que ce bunker vous appartient.

Exemple: Le joueur blanc place un artefact orange «2» face visible et un artefact face cachée dans le hangar de gauche. (1)

Il place une tour orange, un jeton de sécurité et un toit de tour blanc sur la case numérotée vide la plus élevée. (2)

CRÉER OU AMÉLIORER UN BUNKER (SUITE)

Ajouter des niveaux supplémentaires à un Bunker

Les bunkers ne peuvent stocker que des artefacts qui ont un chiffre égal (ou inférieur) au niveau de sécurité. ***Pour pouvoir stocker des artefacts plus dangereux****, vous avez besoin d'améliorer le niveau de sécurité de vos bunkers.*

• Pour ajouter **des niveaux de sécurité supplémentaires** à un bunker que vous possédez, vous avez besoin de **1 artefact face visible** (n'importe quel chiffre, mais de **la même couleur que la tour**) et **un nombre d'artefacts face cachée égal au niveau que vous souhaitez construire** (de n'importe quelle couleur et de n'importe quel chiffre). Pour ce faire, il doit y avoir un jeton de sécurité disponible dans cette zone.

• Pour un **deuxième** niveau de sécurité: il faut **1 artefact face visible et 2 artefacts face cachée**.

• Pour un **troisième** niveau de sécurité: il faut **1 artefact face visible et 3 artefacts face cachée**.

• Pour un **quatrième** niveau de sécurité: il faut **1 artefact face visible et 4 artefacts face cachée**.

Etc.

• Souvenez-vous que tous les artefacts doivent être joués **dans la zone** où se trouve le bunker, et vous pouvez **les partager entre les hangars** de la zone.

• L'important dans le fait d'améliorer les bunkers c'est qu'ils pourront alors stocker des artefacts plus dangereux (et d'une plus grande valeur), par conséquent vous marquerez plus de points (ceci est expliqué sur la page suivante). Vous pouvez **améliorer les bunkers aussi haut que vous le souhaitez**, cependant il n'y a pas d'artefacts qui ont un chiffre supérieur à 4, **donc un bunker avec un niveau de sécurité de 4 c'est tout ce dont vous aurez besoin** pour stocker les artefacts les plus dangereux. Veuillez aussi noter qu'**il n'y a pas d'artefacts verts de niveau 4** (reportez-vous à l'aide de jeu pour chaque couleur), par conséquent une tour verte de niveau 3 c'est tout ce dont vous avez besoin pour stocker les artefacts verts les plus dangereux. Cependant, la construction de bunkers de niveaux plus élevés peut vous permettre d'obtenir des points supplémentaires à la fin de la partie grâce au **décompte des points pour le bunker avec le plus grand niveau de sécurité**.

Exemple: Le joueur blanc place 1 artefact orange «1» face visible dans le hangar de gauche et un artefact face cachée dans le hangar de droite. (1)

Il ajoute un jeton de sécurité à la tour orange qui a un toit blanc. (2)

AJOUTER UN TRAIN OU UN CAMION

Les trains et les camions fonctionnent tous les deux de la même manière – pendant l'action «prendre et charger», ils permettent à ***tous les joueurs*** *(pas seulement au joueur qu'il l'a placé)* ***de rediriger un nombre illimité d'artefacts de cette couleur*** *vers la zone vers laquelle le camion/train pointe.*

Créer un nouveau train ou un nouveau camion

• Pour créer un nouveau train, vous jouez des artefacts dans la région de son départ. Jouez **un artefact face visible** (de **la même couleur que le train/camion** que vous voulez), et **1 à 8 artefacts face cachée** (de **n'importe quelle couleur**). Les chiffres sur les artefacts n'ont pas d'importance pour cette action. Placez le train ensuite sur la voie ferrée (ou le camion sur la route) qui **sort de la zone** où vous avez joué les artefacts. La position exacte des trains ou des camions sur la route ou la voie ferrée n'a pas d'importance, mais pour que le jeu soit plus clair il doit être le plus près possible de la zone vers laquelle il est tourné. **Il n'y a pas de limite au nombre de trains ou de camions** qu'il peut y avoir sur une route ou sur des voies ferrées.

• Ensuite, placez un **jeton numéroté près du train/camion**, pour indiquer le **nombre total d'artefacts face cachée** que vous avez joué. Par exemple, si vous avez joué 1 artefact vert face visible et 1 artefact face cachée, vous placez un train ou un camion vert et un jeton numéroté «1» à côté de celui-ci. Si vous jouez 1 artefact orange face visible et 3 artefacts face cachée, vous placez un train ou un camion orange et un jeton numéroté «3» à côté de celui-ci.

Exemple: un joueur place un artefact vert face visible et trois artefacts face cachée dans le hangar de gauche. (1). Il place un camion vert avec un jeton numéroté «3» sur la route qui va sur la gauche. (2)

AJOUTER UN TRAIN OU UN CAMION (SUITE)

Déplacer un train ou un camion existant

• Si le train ou le camion que vous voulez est **déjà sur le plateau de jeu**, vous **pouvez le déplacer** vers un nouveau lieu, mais **vous devez augmenter le jeton numéroté d'au moins 1**. Par exemple, s'il y a un train vert avec un jeton numéroté «4», vous pouvez le déplacer, mais vous devez jouer 1 artefact vert face visible et au moins 5 artefacts face cachée supplémentaires. Si le train a un jeton numéroté «8» (le maximum) il ne peut pas être déplacé.

• Vous pouvez aussi choisir d'**améliorer le nombre** sur un train ou un camion **en le laissant où il est**. Par exemple, s'il y a un train bleu avec un jeton numéroté «1», vous pouvez jouer un artefact bleu,et 4 artefacts face cachée pour changer le jeton numéroté pour un «4»
• Si **le jeton numéroté que vous voulez n'est pas disponible**, vous pouvez **utiliser deux autres jetons pour le remplacer** (par exemple, vous pouvez prendre un 4 et un 2 au lieu d'un 6). Cependant, vous **ne pouvez toujours pas dépasser 8**.

PRENDRE UNE PILE D'ARTEFACTS ET LA CHARGER DANS DES BUNKERS

*L'action «prendre et charger» **rapporte des points à tous les joueurs** (bien que le joueur qui réalise l'action a un peu plus de contrôle sur qui va recevoir quoi) et cela **donne quelques artefacts supplémentaires** au joueur qui réalise l'action.*

• Lorsque vous réalisez cette action, **posez les cartes que vous avez en main** (face cachée sur la table, devant vous) et **prenez une pile d'artefacts d'un hangar**. Vous devez prendre tous les artefacts – vous ne pouvez pas en laisser sur la zone. Retournez **toutes** les cartes face visible, **triez-les par couleur** et tenez-les bien pour que tous les joueurs puissent bien les voir.

Exemple: un joueur prend cette pile d'artefacts. (1)

Il les retourne tous, face visible, les trie par couleur, et les tient pour que tous les joueurs puissent bien les voir. (2)

• Ensuite, vous devez **essayer de charger chaque artefact** dans un bunker. Il y a **5 règles à respecter pour le chargement d'artefacts**:

1. La même zone. Les artefacts sont chargés dans les bunkers de la zone où ils ont été pris.
2. La même couleur, le même niveau (ou plus élevé). Les artefacts sont placés dans les bunkers de la même couleur, et du même niveau de sécurité (ou d'un niveau supérieur). Exemple: un artefact orange «3» ne peut être stocké que dans un bunker avec 3 jetons de sécurité ou plus.
3. Un artefact. Chaque bunker ne peut accepter qu'un seul artefact pendant l'action «prendre et charger».
4. Obligation de stocker. Si un joueur peut stocker un artefact, il doit le faire. Cependant **s'il y a plus d'un bunker** où l'artefact peut être stocké, le **joueur peut choisir**. Il peut aussi choisir l'ordre dans lequel ils sont stockés. Cela peut faire une grande différence.

5. Artefacts redirigés par trains et camions. Les trains et les camions permettent à un nombre illimité **d'artefacts de cette couleur** d'être redirigé vers la zone vers laquelle le train/camion pointe.
Le bunker dans l'autre zone doit toujours être du niveau et de **la couleur correspondante** bien sûr. Celui qui a placé le train/camion n'a pas d'importance, et **le jeton numéroté** non plus (un train vert avec un jeton numéroté «1» peut tout à fait rediriger un artefact «3 verts»).
Les joueurs doivent stocker les artefacts si c'est possible même si cela signifie d'utiliser un train/camion. Un artefact peut n'être **redirigé qu'une seule fois** (par conséquent il ne peut pas être redirigé vers une zone, puis à nouveau vers une autre).

PRENDRE UNE PILE D'ARTEFACTS ET LA CHARGER DANS DES BUNKERS (SUITE)

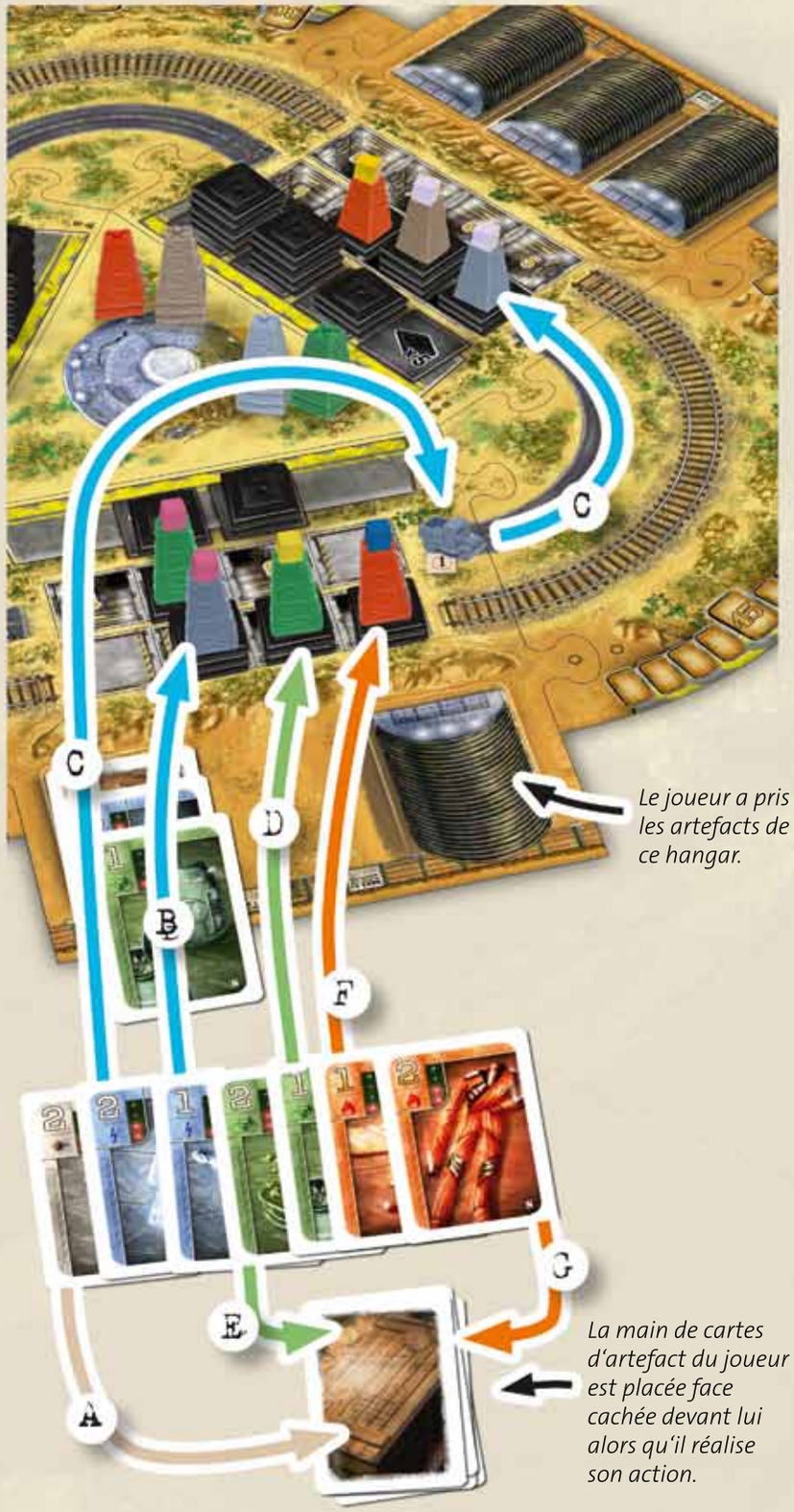
• Lorsqu'un artefact est chargé dans un bunker, le **joueur qui possède le bunker marque comme points** la valeur de l'artefact (1 à 4 points). Avancez le **jeton de score** de ce joueur sur la piste de score.

• Le **joueur qui charge** l'artefact **ne marque rien** (à moins que cela soit son bâtiment, bien sûr).

• **Les artefacts stockés sont défaussés** face visible à côté de la pioche. **Les artefacts qui ne peuvent pas être stockés sont ajoutés à votre main** d'artefacts.

Exemple de l'action «Prendre des artefacts et charger»:

• Le joueur blanc pose ses cartes d'artefacts qu'il avait en main devant lui, et il prend les 7 cartes d'artefact d'un hangar dans la zone du bas.
• Il les retourne toutes et les montre aux autres joueurs. Il doit essayer de charger chaque artefact dans un bunker de la zone du bas.
*• **L'artefact marron «2» ne peut être chargé nulle part**, car il n'y a **pas de bunker marron** dans cette zone, et **pas de train marron ni de camion marron** qui vont vers cette zone. Il **ajoute donc cet artefact à sa main** de cartes (qui est posée face cachée devant lui). (A)*
*• Il y a **un artefact bleu «2 » et un «1»**. Le joueur blanc pourrait stocker le bleu «1» dans le bunker du joueur rose, et le bleu «2» dans le sien (en utilisant le camion bleu), ou vice versa. Il **choisit naturellement de stocker l'artefact bleu «1» dans le bunker bleu de niveau 3 du joueur rose**, donnant ainsi 1 point au joueur rose. (B)*
*• Il **redirige le bleu «2»** (en utilisant le camion bleu) vers l'autre zone, le stockant **dans son bunker bleu de niveau 2**, ce qui lui procure 2 points. Comme les deux artefacts marron ont été chargés, **les deux sont défaussés**. (C)*
*• Ensuite, le joueur blanc pourrait charger **un artefact vert «2»** dans le bunker vert de niveau 2 du joueur jaune; et **1 artefact vert «1»** dans le bunker vert de niveau 1 du joueur rose. Cependant, il est plus intéressant **de stocker l'artefact vert «1»** dans le bunker du joueur jaune, ce qui donne 1 point à ce joueur et **l'artefact est défaussé**. (D)*
*• Maintenant **l'artefact vert «2» ne peut être stocké nulle part**, et il le place alors **dans sa main**. (E)*
C'est une distinction importante à faire, vous êtes obligé de charger un artefact si vous le pouvez, mais vous n'êtes pas obligé d'optimiser le nombre des artefacts chargés. Le chargement d'artefact dans différents bunkers, dans un ordre différent, peut vraiment affecter le résultat.
*• Enfin, il doit stocker **le orange «1» ou le orange «2» dans le bunker orange de niveau 2 du joueur bleu**. Tout naturellement, **il choisit de stocker le orange «1»**, donnant 1 point à ce joueur bleu et ensuite **il défausse la carte d'artefact**. (F)*
*• **Comme le orange « 2 » ne peut plus être stocké** il le prend **dans sa main de cartes.** (G)*



Le joueur a pris les artefacts de ce hangar.

La main de cartes d'artefact du joueur est placée face cachée devant lui alors qu'il réalise son action.

FIN DE LA PARTIE

• Lorsque **2 zones n'ont plus de jetons de sécurité, tout le monde a encore un tour normal** (y compris pour le joueur qui a pris le jeton de sécurité qui a déclenché la fin de partie).
• Alors le jeu se poursuit avec c**haque joueur qui va réaliser seulement la quatrième action** (prendre et charger des artefacts). Les joueurs **doivent** réaliser cette action. Lorsque toutes les piles d'artefacts ont été utilisées, la partie est terminée.

• **Dans chaque région, le bunker qui a le plus haut niveau de sécurité** rapporte **5 points**, le **deuxième bunker** rapporte **3 points** et **le troisième en rapporte 2**. S'il y a égalité, le bunker sur **la case numérotée la plus élevée remporte l'égalité**, et prend donc le plus de points et le perdant de l'égalité prend les points du rang inférieur.
• **Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité**, le joueur à égalité qui a le **plus d'artefacts en main** est déclaré vainqueur.

CONSEILS STRATÉGIQUES

• ***Ne créez pas trop de bunkers*** *– généralement 2 à 4 suffisent. C'est très rare d'avoir besoin des 5 toits de vos tours.*
• *Les artefacts de départ ont principalement pour valeur 1 et 2, vous pouvez donc marquer des points avec des bunkers de niveau 1 et 2 en début de partie. Les artefacts de valeur 3 et 4 arrivent plus tard dans la partie, donc vous voudrez avoir* ***1 ou 2 bunkers d'un niveau de sécurité supérieur pour capturer plus de points*** *(en général, il n'y a pas assez de jetons de sécurité pour plus de 1 ou 2 bunkers de niveaux supérieurs).*
•*Les quatre couleurs ont toutes* ***des chiffres d'artefact différents****, comme indiqué sur l'aide de jeu. Pour jouer chacune d'entre elles, vous aurez besoin d'avoir une stratégie différente.*

• *Ne vous inquiétez pas si vous ne marquez pas beaucoup de points lorsque vous prenez des piles d'artefacts,* ***la plupart de vos points seront marqués lors des tours des autres joueurs****, lorsqu'ils sont obligés de stocker des artefacts dans vos bâtiments. Essayez de prendre pour charger lorsque vous pouvez influencer le résultat ou lorsque vous pouvez prendre beaucoup de cartes.*
• ***Lorsque vous jouez des artefacts face cachée, réfléchissez bien*** *à l'endroit où ils seront stockés lorsque quelqu'un prendra la pile.*
• *Souvenez-vous que vous pouvez* ***partager vos artefacts*** *entre 2 (ou 3) hangars dans une zone.*

VARIANTE: RÈGLES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Dans les parties à 2 joueurs, **chaque joueur reçoit deux couleurs différentes de toit de tour**, et chacune de ses couleurs **rapportera des points séparément**, mais **son score final** sera **le plus bas de ses deux couleurs.**

MISE EN PLACE

• Utilisez la mise en place pour les parties à 4 joueurs.

• Un joueur prend les pièces de jeu **roses et violettes**, et l'autre prend les pièces **blanches et noires**.

• Chaque joueur place ses deux jetons de score sur le plateau de score (il y aura donc 4 jetons de score sur la piste, deux pour chaque joueur) et ils conservent les toits de tour de leurs deux couleurs devant eux.

• Tout le reste est identique (chaque joueur reçoit seulement 5 cartes, et joue à partir d'une seule main de cartes).

PRINCIPES DE JEU

• Chaque joueur utilise n'importe laquelle de ses couleurs lorsqu'il construit de nouvelles tours.

• **Chaque couleur rapporte des points séparément.**

• Tout le reste est identique (chaque joueur ne peut réaliser qu'une seule action à son tour).

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la partie, le plus petit des deux scores du joueur devient son score final.

CRÉDITS

AUTEUR: Stefan Alexander

CONCEPTION GRAPHIQUE ET ILLUSTRATIONS: Christian Opperer

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR:

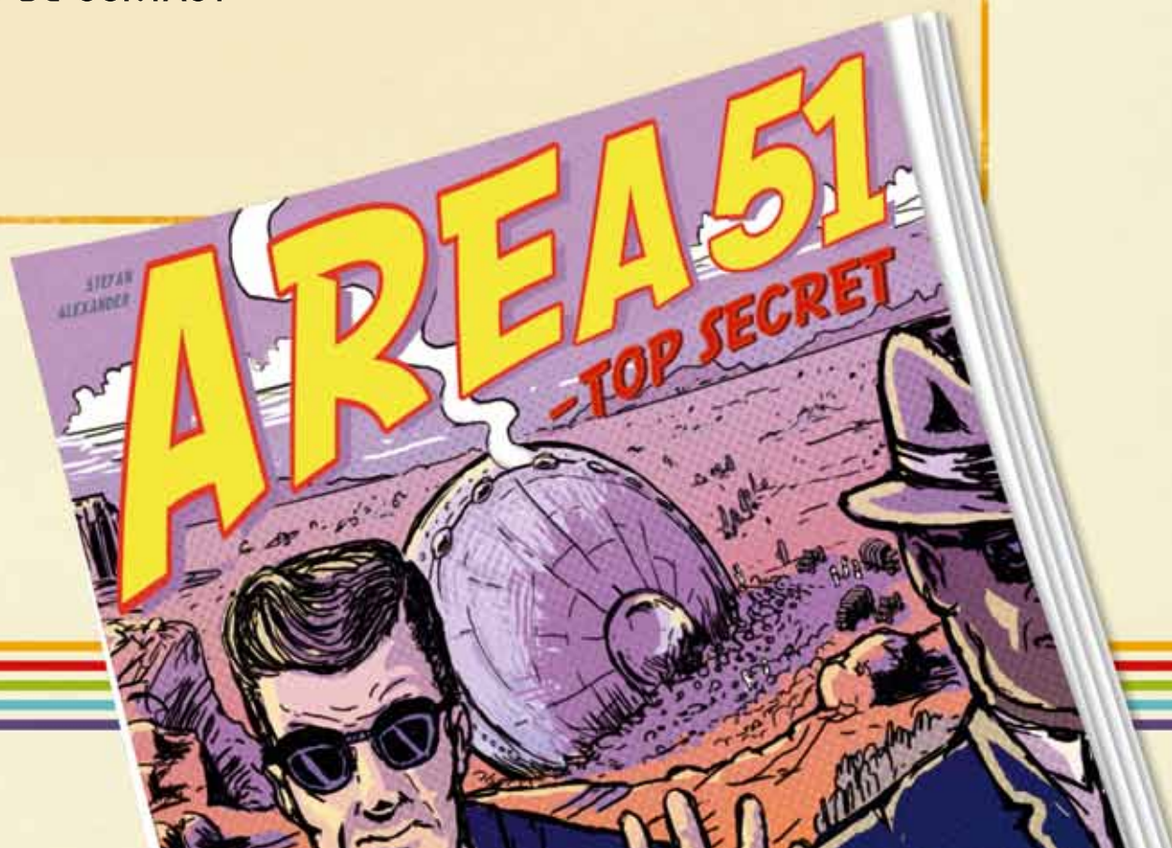
Remerciements à tous les testeurs: Jonathan Huras, Kris Lamb, Dan Hills, et Jeremy Kapp, Alex Wilson, Dustin Teschke, Sheldon Morris, Quinn Ortmeyer, Jay Cormier, Maran Ma, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Matthew Bailey, Zack MacLennan, Philip Isaacs, Jennifer Brown, Vance Morrison, Anne Leask, Jacob Alexander, Charlotte Alexander, Yvonne Monterroso, et Christian Monterroso.
Remerciements particuliers à: Yves Tourigny pour la suggestion sur la suppression des tunnels (et sur la moitié de la durée du jeu), Martyn F pour toutes ses bonnes suggestions, ainsi qu'au Game Artisans of Canada pour être une ressource fantastique pour la création de jeux de société au Canada.

REMARQUES DE L'ÉDITEUR:

Area 51 est sorti premier du concours géré par www.spielmaterial.de. L'objectif était de créer de nouveaux jeux avec une série d'éléments de jeu prédéfinie (dans ce cas des puits de pétrole, des véhicules de transport et des jetons noirs), tout en ayant la possibilité d'ajouter d'autres éléments nécessaires/voulus. Zone 51 est le sixième jeu publié à partir de ce concours et qui font tous partie de l'édition Bohrtürme (édition Oil Rigs).
L'éditeur voudrait remercier tous les testeurs, l'auteur d'avoir investi autant de temps dans le développement du jeu, à l'illustrateur pour un autre travail parfait. La traduction anglaise est de Channing Jones, un traducteur freelance de chez www.spielmaterial.de,

TRADUCTION FRANÇAISE: Stéphane Athimon

RELECTURE DES RÈGLES FRANÇAISES: Natacha Athimon-Constant

MÜCKE SPIELE INFORMATIONS DE CONTACT:

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