

BREAK IN AREA 51

1 bis 6 Spieler
Ab 12 Jahren



Öffne die Schachtel erst, wenn du dazu aufgefordert wirst.
Lies die Regeln vollständig durch, bevor du anfängst.

WILLKOMMEN ZU BREAK IN: AREA 51!

Du stehst kurz vor dem Beginn eines herausfordernden Abenteuers.

Galaktisches Datum 23.44.12.9 | Ort A15.T444.L23 (Erde)

--- BEGINNE ÜBERTRAGUNG ---

Agent 89756, hier ist die KI deines Raumschiffs. Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute Nachricht ist, du warst erfolgreich bei deiner Mission, das Muldavianische Reich davon abzuhalten, ein Wurmloch zu schaffen und dieses Sonnensystem zu erobern. Die schlechte Nachricht ist, dass du mich dort zurückgelassen hast, wo die Erdlinge mich finden konnten. Sie haben mich an einen Ort namens „Area 51“ gebracht und begonnen, mich auseinanderzunehmen. Korrektur. Mich auseinanderzubrechen. Wenn du nicht schnell handelst, ist es wahrscheinlich, dass sich das Schiff in keinem geeigneten Zustand befinden wird, um nach Hause zurückzukehren. Sei gewarnt: Ich habe eine unerwartete Bedrohung entdeckt. Ich empfehle, dass du ... Zzzt!!!

--- ÜBERTRAGUNG UNERWARTET BEENDET ---

**Mach dich bereit um in AREA 51
einzubrechen und dein Schiff zu retten!**

Inhalt

- 1 Ausfaltbares 3D-Spielbrett
- 39 Karten
(3 Hilfe- und 36 Rätselkarten)
- 8 Lösungstreifen
- 3 Kuh-Teile
- 3-teiliges Kraftantriebspuzzle
(im Innern der Box versteckt)
- 1 Quaizer Taschenmesser
- 1 Anleitung



Aufbau

Um das Spiel vorzubereiten, lege alle Karten zu einem Stapel zusammen, sodass die Karte 1 oben liegt und die Karte 39 unten. Du findest die Nummer unten rechts auf der Karte. Lege die Karten mit der Symbolseite nach oben zeigend zur Seite. Während des Abenteuers wirst du auf diese Symbole stoßen. Wenn du eins findest, suche die passende Karte im Stapel und lies sie vor.

Lege die **8 Lösungstreifen** bereit.

Es gibt **3 Kühe**. Platziere sie neben der Schachtelseite, auf der die Kühe grasen.



Dein **Quaizer Taschenmesser** kann verwendet werden, um Metall zu „schneiden“ und um Lösungen auf den Hinweiskarten zu enthüllen.



Spielverlauf

Im Verlauf dieses Abenteuers musst du viele Herausforderungen meistern und Rätsel lösen, um immer tiefer in Area 51 vorzudringen. Dort musst dein Raumschiff finden, um auf deinen Heimatplaneten zurück zu kehren. Teile alle Informationen, die du entdeckst, mit deinen Mitspielern.

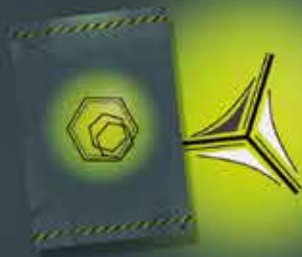
Tipps und Tricks

Du willst dir ein Rätsel ansehen, während es ein anderer Spieler gerade hat? Mach ein Foto mit deinem Handy.

Karten #1, #2 und #3 dienen dir als Orientierungshilfe. Wenn du einmal nicht weiter weißt (oder zum ersten Mal ein **Break In** Spiel spielst), folge den Punkten auf den Karten Schritt für Schritt. Zu Beginn brauchst du nur Karte #1. Die anderen beiden Karten sind für die inneren Ebenen vorgesehen.

Du wirst im Verlauf des Spiels auf zwei unterschiedliche Symboltypen stoßen: Kartensymbole und Lösungssymbole.

Kartensymbole sind nie in einem Kasten dargestellt. Du findest Kartensymbole auf der Schachtel, anderen Karten und als Lösung eines Rätsels. Wenn du ein Kartensymbol entdeckst, finde die passende Karte im Stapel und lies sie vor.



Lösungssymbole sind immer von einem Kasten eingerahmt. Sie stehen im Zusammenhang mit einem Objekt oder einem Ort, die du jeweils als Antwort auf ein Rätsel nutzen musst. Lösungssymbole verraten dir, mit welchem Lösungstreifen du deine Antwort prüfen kannst.



Lösungen überprüfen

Einige Rätsel führen zu einem Symbol, das zu den Karten im Stapel passt. Suche die passende Karte im Stapel und lies sie vor.

Andere Rätsel erfordern drei Komponenten, um sie zu lösen: ein Lösungssymbol, eine Farbe und eine Nummer. Diese drei Elemente sind auf dem Spielfeld, auf den Karten und in Rätseln versteckt. Sobald du alle drei Teile für eine Lösung hast, kannst du die Antwort überprüfen:

Das **Symbol** zeigt dir an, welchen Lösungstreifen du benutzen sollst.
Die **Farbe** zeigt dir an, wie weit der Streifen eingeschoben werden muss.
Die **Nummer** bezieht sich auf den Schlitz in der Box, in den der Lösungstreifen eingesteckt werden wird.



Hast du die 3 Schritte durchgeführt, dann schaue in das kleine Fenster unterhalb des Schlitzes. Wenn du ein Symbol siehst, suche die passende Karte im Stapel heraus und lies sie vor. Die Karte wird dich zum nächsten Rätsel der Geschichte führen oder - solltest du falsch liegen - auf eine Hinweiskarte, die dich schrittweise an die Lösung heranführt.

Hinweise

Fast jede Rätselkarte in diesem Spiel verweist im unteren Bereich auf eine optionale Hinweiskarte. Benutze den roten Filter (Decoder) am Quaizer Taschenmesser, um dich langsam an die Lösung heranzutasten. Jeder Hinweis (von oben nach unten) gibt jeweils nur einen kleinen Teil des Rätsels preis, um dich in die richtige Richtung zu stoßen und das Spiel am Laufen zu halten. Der letzte Hinweis zeigt dir das Lösungssymbol an oder welche Karte als nächstes zu lesen ist. Es gibt keine Strafe wenn man Hinweiskarten benötigt und auch keinen Zeitdruck. Wähle und genieße das Spiel in dem Tempo und Schwierigkeitsgrad, die dir am besten liegen.

Bereit zum Spielen?

Beginne damit dir die Umgebung genau anzuschauen. Halte auf allen Seiten der Schachtel Ausschau nach Hinweisen und leuchtend hervorgehobenen Symbolen. Wenn du sie entdeckst, finde die passende Karte im Stapel und lies sie vor. Stelle sicher, dass du immer erst alle Symbole findest, wenn du eine neue Umgebung betrittst. Wenn du etwas Starthilfe benötigst, zögere nicht die ersten Schritte auf Karte #1 als Orientierungshilfe zu lesen.

Starte das Abenteuer mit dem Vorlesen dieses Textes:

Du bist ein Bewohner des Planeten Kroxigol im Hebula-Cluster und willst in Area 51 einbrechen, um dein Raumschiff zu retten. Auf deinem Weg musst du einige Hürden meistern - Viel Glück! Wenn du versagst, wird dein Schiff zerstört und du wirst für immer auf der Erde gefangen sein. Du wirst also nie erfahren, wovor dich die KI deines Schiffes warnen wollte...

Letzte Anmerkung: Als Mitglied einer höherentwickelten Alienzivilisation kannst du die primitiven Erdbewohner per Gedankenkontrolle sehen lassen, was du sie sehen lassen möchtest. Das wird nützlich sein, um Schwierigkeiten zu vermeiden. Aber sei vorsichtig: Metall blockiert deine Fähigkeiten.

VIEL SPASS!

VERGISS NICHT:

- Öffne auf keinen Fall die Schachtel oder etwas anderes, bevor du nicht dazu aufgefordert wirst.
- Sammle und lies die Symbolkarten erst, wenn du das entsprechende Symbol gefunden hast.
- Beende Schritt 1, bevor du Schritt 2 liest und so weiter.

Wenn du dein Abenteuer beendet hast, teile dein außerweltliches Erlebnis mit den Menschen der Erde!

Poste Bilder von dir beim Spielen oder präsentiere deinen Kraftantrieb mit **#BreakInToEscape** und **#BreakInArea51**.



AUTOR:

David Yakos (Streamline Design LLC) ist ein Erfinder, Künstler und Ingenieur. Er ist Mitgründer der Produktdesignfirma Salient Technologies und des Entwicklungsstudios Streamline Design und entwickelt diverse Produkte, von Spielen bis hin zu Ventilen für die NASA.

RÄTSEL UND GESCHICHTEN:

Nicholas Cravotta und **Rebecca Bleau** sind das preisgekrönte Team hinter BlueMatter Games™. Wohnhaft in Grass Valley, Kalifornien, verbinden sie freudig das Leben und ihre Arbeit um die Welt mit ihren Erfindungen durchs Spielen zu verändern.

ILLUSTRATION:

Steve Downer ist preisgekrönter Künstler in den Bereichen Film, Spiel und DC Comics. Er lebt in Montana und wirkte an Titeln wie Superman, Wonder Women oder seinen neuen Favoriten, den *Break In* Spielen, mit.

Es gibt noch mehr Break In Abenteuer zu erleben!



PlayMonster



7490

Copyright © 2020 PlayMonster LLC, Beloit, WI 53511 USA.
All rights reserved.

To Escape, You Must First, **Break In** is a trademark of PlayMonster LLC.

www.playmonster.com

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Übersetzung: Kanut Kirches
Redaktion: Anatol Dündar

